



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
MODALIDAD: PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciado en Docencia en Informática.**

TEMA:

**“APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE
SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA
SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE
TUNGURAHUA.”**

Autor: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Tutor(a): Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

Ambato – Ecuador

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICADA:

Yo, **Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López** con **CI.180262442-7** en mi calidad de Tutora de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA ”** desarrollado por el Sr. **Santiago Xavier Jeres Masaquiza**, egresado de Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Docente en Informática 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.



Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

CI.180262442-7

TUTORA

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado del trabajo de investigación: **“APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA ”**, quien basado en los estudios realizados durante la Carrera investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, análisis, opiniones, conclusiones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad del autor de este trabajo de grado.



.....
Santiago Xavier Jeres Masaquiza

CI: 180450650-7

AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el Tema: **“APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA ”**, 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.



.....
Santiago Xavier Jeres Masaquiza

CI: 180450650-7

AUTOR

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


La comisión de Estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

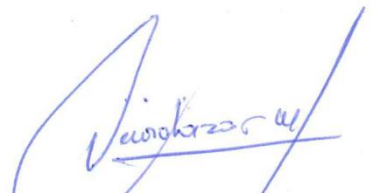
“APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

Presentado por el Sr. Jeres Masaquiza Santiago Xavier, estudiante de la Carrera de Docencia en Informática, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

LA COMISIÓN


Ing. Mg. Javier Sánchez
CI. 180311434-5


Ing. Mg. Javier Salazar
CI. 180162835-3

D EDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a Dios por darme al don de la sabiduría y entendimiento para terminar mi carrera con éxito. A mi esposa y a mi hijo por creer en mí y brindarme su comprensión, amor, confianza y sobre todo por su apoyo incondicional. A mis padres quienes con su ayuda me motivaron día a día dándome palabras de aliento durante mi formación profesional.

Santiago Xavier Jeres Masaquiza

A GRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato, al señor Rector y Docentes de la Facultad de Ciencias Humanas de la Educación. A los Docentes, Tutores de los diferentes módulos de la Carrera de Docencia en Informática, por el notable esfuerzo y responsabilidad con la que impartieron sus clases. En especial, a mi tutora de tesis a la Ing. Wilma Gavilanes. Así también al Ing. Javier Sánchez y al Ing. Javier Salazar quien con su profesionalismo se entregó de lleno a orientar científicamente esta investigación que me satisface en todos sus campos.

Santiago Xavier Jeres Masaquiza

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Autoría de investigación.....	iii
Derechos de autor.....	iv
Al consejo directivo de facultad de ciencias humanas y de la educación.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general.....	viii
Índice de gráficos.....	xi
Índice de cuadros.....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiii

B. TEXTO

Introducción.....	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	4
1.1 Tema.....	4
1.2 Planteamiento del problema.....	4
1.2.1 Contextualización.....	4
1.2.2 Análisis crítico.....	8
1.2.3 Prognosis.....	10
1.2.4 Formulación del problema.....	11
1.2.5 Preguntas directrices.....	11
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	11
1.3 Justificación.....	12
1.4 Objetivos.....	15
1.4.1 General.....	15
1.4.2 Específicos.....	15
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Antecedentes investigativos.....	16
2.2 Fundamentación filosófica.....	17
2.3 Fundamentación legal.....	18
2.4 Categorías fundamentales.....	20
2.4.1 Constelación de Variables.....	21
2.4.2 Variable Independiente.....	23

2.4.3 Variable Dependiente.....	27
2.5 Hipótesis.....	32
2.6 Señalamiento de variables	32
2.6.1 Variable independiente:	32
2.6.2 Variable dependiente:	32
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	33
3.1 Enfoque	33
3.2 Modalidad básica de la investigación	33
3.3 Nivel o tipo de investigación	34
3.4 Población y muestra	35
3.5 Operacionalización de variables	36
3.6 Plan de recolección de información.....	38
3.7 Plan de Procesamiento de la Información.....	39
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
4.1 Análisis e interpretación	40
4.2 Verificación de hipótesis	58
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
5.1 Conclusiones	63
5.2 Recomendaciones.....	64
CAPÍTULO VI: PROPUESTA	65
6.1 Datos informativos	65
6.1.1 Institución ejecutora.....	65
6.1.2 Beneficiarios	65
6.1.3 Ubicación.....	65
6.1.4 Responsable	66
6.2 Antecedentes de la propuesta	66
6.3 Justificación.....	67
6.4 Objetivos	68
6.4.1 General	68
6.4.2 Específico	68
6.5 Análisis de Factibilidad	68
6.6 Fundamentación Científica.....	72
6.7 Desarrollo de la propuesta	75
6.8 Modelo operacional.....	84
6.9 Previsión de la Evaluación	85

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1 Bibliografía.....	87
2 Anexos.....	89
2.1 Anexo 1: Encuesta estructurada	89
2.2 Anexo 2: Encuestas docentes	91
2.3 Anexo 3: Fotografías.....	93
2.4 Anexo 4: Reporte Urkund	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	8
Gráfico N° 2: Categorías fundamentales	20
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas V.I.	21
Gráfico N° 4: Constelación de Ideas V.D.....	22
Gráfico N° 5: Software educativos	40
Gráfico N° 6: Dispones de computadora	41
Gráfico N° 7: Aprender nuevas cosas.....	42
Gráfico N° 8: Te gustaría aprender utilizando la computadora.....	43
Gráfico N° 9: Aprender utilizando imágenes, sonidos y videos	44
Gráfico N° 10: El idioma kichwa	45
Gráfico N° 11: El idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo	46
Gráfico N° 12: Enseñanza del idioma kichwa	47
Gráfico N° 13: Hablar el idioma kichwa correctamente	48
Gráfico N° 14: Herramientas multimedia	49
Gráfico N° 15: Software didáctico multimedia	50
Gráfico N° 16: Multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños/as	51
Gráfico N° 17: Enseñanza del idioma kichwa	52
Gráfico N° 18: Recursos pedagógicos multimedia	53
Gráfico N° 19: Maneja usted, el computador de manera apropiada.....	54
Gráfico N° 20: Es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa	55
Gráfico N° 21: Implementar un software educativo	56
Gráfico N° 22: Aprender mejor utilizando herramientas tecnológicas	57
Gráfico N° 23: Representación grafica.....	61
Gráfico N° 24: Representación grafica.....	75

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Variable Independiente	36
Cuadro N° 2: Variable Dependiente	37
Cuadro N° 3: Plan de Recolección de la Información.....	38
Cuadro N° 4: Software educativos.....	40
Cuadro N° 5: Dispones de computadora	41
Cuadro N° 6: Aprender nuevas cosas.....	42
Cuadro N° 7: Te gustaría aprender utilizando la computadora.....	43
Cuadro N° 8: Aprender utilizando imágenes, sonidos y videos	44
Cuadro N° 9: El idioma kichwa	45
Cuadro N° 10: El idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo	46
Cuadro N° 11: Enseñanza del idioma kichwa	47
Cuadro N° 12: Hablar el idioma kichwa correctamente	48
Cuadro N° 13: Herramientas multimedia	49
Cuadro N° 14: Software didáctico multimedia	50
Cuadro N° 15: Multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños/as	51
Cuadro N° 16: Enseñanza del idioma kichwa	52
Cuadro N° 17: Recursos pedagógicos multimedia.....	53
Cuadro N° 18: Maneja usted, el computador de manera apropiada.....	54
Cuadro N° 19: Es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa	55
Cuadro N° 20: Implementar un software educativo	56
Cuadro N° 21: Aprender mejor utilizando herramientas tecnológicas	57
Cuadro N° 22: Frecuencia Esperada de la Encuesta Estructurada.....	60
Cuadro N° 23: Frecuencia Observada de las encuestas estructuradas.	60
Cuadro N° 24: Campana de Gauss de Resultado	61
Cuadro N° 25: Recursos humanos	70
Cuadro N° 26: Recursos materiales	70
Cuadro N° 27: Recursos de equipos.....	70
Cuadro N° 28: Resumen	71
Cuadro N° 29: Modelo operacional	84
Cuadro N° 30: Previsión de la evaluación	85

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA KICHWA EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Autor: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Tutor: Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

El propósito del presente trabajo de investigación es contribuir con un soporte técnico y didáctico a la educación, para los estudiantes de la “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba” de la Parroquia Salasaka, con la elaboración de un software multimedia y su implementación, para lograr el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa, en el tiempo de la vida estudiantil hemos investigado y analizado que existe varios software educativos que son presentados en diferentes idiomas, y desde nuestra perspectiva social y cultural ya que el mismo está plasmado en conocimientos, tradiciones y valores, carecemos de materiales multimedia del idioma kichwa, para que sea un recurso indispensable en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica, el software multimedia facilitara el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwade forma atractiva, moduladora e interesante para incorporar a las experiencias didácticas de los maestros, en el nuevo modelo educativo es considerado como guía y mediador del aprendizaje en el aula que favorecerá a una mejor comprensión del área kichwa, a fin de obtener un aprendizaje significativo.

Palabras clave: Tic’s, software, aplicaciones multimedia, comunicación, lenguaje, habilidades lingüísticas.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
TEACHING CAREER IN COMPUTING
EXECUTIVE SUMMARY

THEME:"MULTIMEDIA APPLICATIONS AND ITS RELATIONSHIP WITH THE DEVELOPMENT OF LANGUAGE SKILLS OF THE KICHWA LANGUAGE IN THE SECOND YEARS OF BASIC EDUCATION OF THE INTERCULTURAL EDUCATIONAL UNIT BILINGÜE MANZANAPAMBA OF THE SALASAKA PARTY OF THE CANTON SAN PEDRO DE PELILEO OF THE PROVINCE OF TUNGURAHUA".

Author: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Tutor: Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

The purpose of this research work is to contribute with a technical and didactic support to the education, for students of the “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba” of the Parish Salasaka, with the development of multimedia software and its implementation, to achieve the development of language skills of the Kichwa language, in the time of student life we have investigated and analyzed that there are several educational software that are presented in different languages, and from our social and cultural perspective since it is embodied in knowledge, traditions and values, we lack multimedia materials of the Kichwa language, to be an indispensable resource in the development of Kichwa language skills in second year primary school children, multimedia software facilitates the development of language skills of the Kichwa language in an attractive, modulating and interesting to incorporate into the didactic experiences of teachers, in the new educational model is considered as a guide and mediator of learning in the classroom that will promote a better understanding of the Kichwa area, in order to obtain meaningful learning.

Key words: Tic's, software, multimedia applications, communication, language, language skills.

INTRODUCCIÓN

En todos los ambientes de nuestra vida se están causando un cambio significativo en nuestras maneras de trabajo de los maestros, involucran diferentes factores, desde el aula del niño hasta el ambiente de la escuela, los padres de familia, la comunidad donde vive y el papel que juegan las autoridades educativas en el quehacer de la educación.

Sabemos así mismo que la enseñanza del idioma kichwa no ha sido ni es fácil, es por esto la motivación principal para nosotros ha sido el adelanto tecnológico de la actual época, y el gran deseo de los miembros de la escuela en llegar a integrar una aplicación multimedia especializado que facilite la enseñanza – aprendizaje del idioma kichwa para que los estudiantes puedan experimentar, aprender y hacer sus tareas.

Para lograr este objetivo, resulta fundamental la creación de una aplicación multimedia en la información en los procesos de enseñanza - aprendizaje de idioma Kichwa dará un cambio social y cultural poniendo en práctica relevancia en el ambiente educativo, las tecnologías de la investigación se aplican al campo pedagógico con el objetivo de racionalizar los procesos educativos, mejorar los resultados del sistema escolar.

La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para la implementación de nuestra propuesta, la cual concuerda con los planteamientos de varios autores que expresan: “El poder de generar y manipular imágenes en la computadora estimula las habilidades de visualización mental e incluso la comprensión del idioma kichwa.” La visualización de conceptos es de suma importancia ya que contribuye de manera directa en la adquisición de conocimientos.

Nuestro software multimedia será fácil de manipular y estará orientado al desarrollo de habilidades lingüísticas que permitan a los estudiantes comprender mejor el idioma kichwa para luego realizar sus actividades de forma autónoma y lo que más importante aprender a su propio ritmo.

El presente trabajo de investigación está dividido en seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

CAPITULO I: El problema. - Contiene el análisis de la investigación con la orientación del planteamiento del problema, la contextualización, el árbol de problema con el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la investigación, delimitación de la investigación, la justificación y los objetivos.

CAPITULO II: Marco teórico. -en este capítulo se enfocará a los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, legal, tecnología, categorías fundamentales, constelación de ideas, fundamentales teóricas, hipótesis, señalamiento de variable y unidad de observación.

CAPITULO III: Metodología. -Este capítulo más se aproxima a una revisión bibliográfica documental, de campo, de intervención social, se inicializa con la orientación e investigación, modalidad de la investigación, nivel de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, recolección de la información-encuesta, procesamiento de la información.

CAPITULO IV: Análisis e interpretación de resultados. - En este capítulo se incluye el análisis de los resultados, la interpretación de datos, verificación de la hipótesis.

CAPITULO V: Conclusiones y Recomendaciones. - En este capítulo se registran las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo a los datos obtenidos de la investigación.

CAPÍTULO VI: Propuesta. - contiene los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos: general y específicos, análisis de factibilidad, plan de monitoreo la solución al problema.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

Aplicaciones multimedia y su relación con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Países como Cuba ha realizado estudios acerca de aplicaciones multimedia se consideran elementos de apoyo lucrativos, pero no constituyen el núcleo esencial en el proceso de formación a distancia en línea, este tipo de materiales cuyo ámbito de aplicación es el contexto de un curso o asignatura, deben enmarcarse para cubrir aquellos aspectos en los cuales las ventajas de su aplicación son prácticas y eficaces y deben ser cuidadosamente elegidos por los docentes como apoyo necesario para ampliar el conocimiento en la materia tratada, el beneficio depende de la pertinencia y la dosificación dentro del contenido general del curso,

una combinación que debe ser adecuada, pero principalmente práctica, para facilitar el logro de mejores resultados en la satisfacción y nivel de asimilación de los niños/as. (URRUTIA, 2012).

En la Provincia de Tungurahua el desarrollo de las aplicaciones multimedia, o software educativo ya que forman parte de estos como recursos de la enseñanza y el aprendizaje. El significado de multimedia se asocia a "la utilización de diferentes medios para presentar información". Su contenido pedagógico ha sido corroborado por múltiples estudios, destacándose sus efectos positivos en cuanto a la motivación de los niños/as, la reducción de la tasa de fracaso académico, el estímulo para alcanzar mayor conocimiento, la independencia y capacidades individuales de desarrollo.

Los multimedios o Multimedia Educativa, forman parte del software educativo y muchos lo definen como un objeto o producto que usa una combinación de medios: texto, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo entorno, donde los niños/as interactúa con los recursos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. (MÁRMOL, 2010)

Las Nuevas Tecnologías del sistema de aplicación multimedia en la información y comunicación dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje y su relación con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa han dado un cambio social y cultural poniendo en particular relevancia en el ámbito educativo. Ciertas concepciones sobre las reformas de los sistemas educativos en distintos centros educativos comunitarios, atribuyen a la incorporación de estos recursos un efecto determinante en la mejora de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje, de habilidades lingüísticas del idioma kichwa.

Las tecnologías de la información no se han podido aplicar en el campo pedagógico especialmente en la "Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba" es porque los maestros de esta institución no conocen las nuevas tecnologías en especial la utilización de un software educativos, razón por la cual

es menester conocer y saber sobre el uso de las aplicaciones multimedia en el desarrollo de habilidades lingüísticas con el objeto de racionalizar los procesos educativos, mejorar los resultados del sistema escolar y asegurar el acceso de las tecnologías ya que estamos en un mundo globalizantes. (GUANDINANGO, 2009)

El diseño de una aplicación multimedia en el proceso de inter-aprendizaje y el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma kichwa se apliquen como Nuevas Tecnologías de la educación en el sector bilingüe a que se cumplan ciertos requisitos básicos, tales como contar con una adecuada fundamentación en modelos antropológicos, culturales y educativos que favorezcan una intervención didáctica apropiada, además de una adecuada formación de los profesores.

La presencia del idioma kichwa como una lengua viva que se mantiene enraizada en la intimidad de la comunidad hablante desafiando los intentos sofisticados para su desaparición, en los últimos años ha provocado una lenta pero constante toma de conciencia de la comunidad educativa que en medio de una alienación constante y permanente ha tenido que asumir esta realidad, siendo motivo de estudios y análisis lingüísticos aislados pero continuos por parte del investigador y de los docentes de la institución. Su condición de lengua oral ha tenido que ser reactualizada como lengua escrita y para ello se ha tenido que investigar, sistematizar y potenciar su uso de un Software educativo en la “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba”.

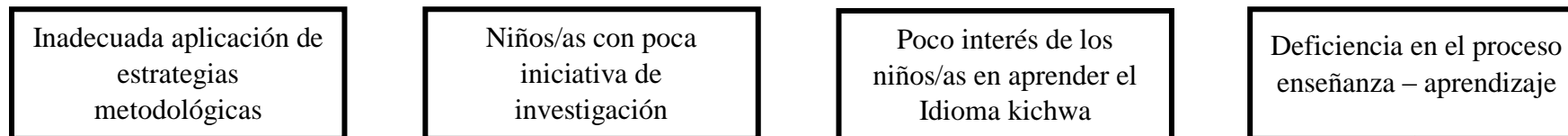
El kichwa aún se mantiene como lengua solamente de uso del kichwa-hablante por el permanente menosprecio y marginación producto de la colonización mental vigente en nuestra sociedad. Debido a que no existe fuentes de aprendizajes del idioma kichwa para hispano hablantes, hemos visto la necesidad de diseñar y publicar el presente trabajo a que contribuya en el aprendizaje de los niños/as de la “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba” en esta investigación contiene elementos básicos para el aprendizaje del Idioma: como

conceptos básicos, diálogos, tanto en kichwa unificado y su significación en el español que facilita la práctica oral y escrita de la misma. (NOLASCO, 2006)

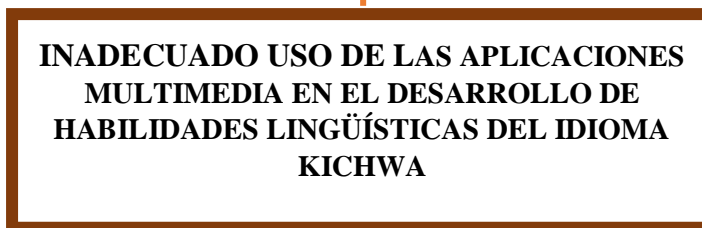
1.2.2 Análisis crítico

ÁRBOL DE PROBLEMA

EFFECTOS



PROBLEMA



CAUSAS



Gráfico N° 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Deficiente aplicación de elementos multimedia en el proceso enseñanza – aprendizaje por falta de capacitación al personal docente en la aplicación multimedia, para mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje en el idioma kichwa con la finalidad de formar seres capaces de: saber, poseer conocimientos tecnológicos, saber aprender, poder gestionar su propio aprendizaje, saber actuar, organizar e implementar cursos de acción, saber discernir, desarrollar criterios éticos para orientar el pensamiento, saber interactuar, escuchar y expresarse, consensuar e integrar equipos de trabajo, en tal virtud es necesario lograr ámbitos de aprendizaje estimulantes e interactivos.

Inadecuadas aplicaciones de estrategias metodológicas tradicionales por la gran mayoría de docentes aplicadas continuamente en el aula son comunes en la institución fomentando el memorismo en los niños/as, aplicando adecuadamente la estrategia metodológica beneficia en el proceso de enseñanza y aprendizajes de los niños/as.

Dificultades en el aprendizaje en el idioma kichwa, perjudica en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje por el inadecuado uso de aplicaciones multimedia, y el poco interés de los niños/as en aprender el idioma kichwa, dificulta hablar fluidamente el Idioma ancestral, los niños/as con poca iniciativa de investigación, por falta de una metodología adecuada de los educandos, no se interesan en el proceso de inter aprendizaje.

Niños/as con poca iniciativa de investigación al no aprovechar los beneficios que brindan las Nuevas tecnologías de la aplicación multimedia provocara que las clases impartidas sigan siendo tradicionales y monótonas.

Cansancio durante el proceso inter aprendizaje, por falta de materiales que llamen la atención a los niños/as, provocando que los alumnos pierdan el interés de concentrarse durante el proceso de inter aprendizaje.

Poco interés de los niños/as en aprender el idioma kichwa, esto se debe a que una gran cantidad de maestros de la institución tienen poco conocimiento de la lengua materna lo que repercute directamente en los estudiantes quienes aprenden en una lengua distinta a su lenguaje, mucho se debe a la desvalorización que existe en todo el país del idioma kichwa lenguaje originario de los habitantes de esta región, por esta causa los educandos

muestran poco interés por aprender y perfeccionar su vocabulario, no se ha desarrollado en los pobladores de la zona, en especial los niños/as una identidad cultural apropiada que permita empoderarse de las costumbres, la lengua propia de esta zona.

Insuficiente capacitación en multimedia por los docentes, falta de preparación en los docentes que laboran en la institución debido a que los educadores son personas de edad avanzadas, por esta razón se les dificulta la utilización de las nuevas tecnologías.

Deficiencia en el proceso enseñanza – aprendizaje, limitado conocimiento que tienen los docentes provoca que los estudiantes se vuelvan memorísticos con poca capacidad de análisis, no críticos convirtiéndose en estudiantes pasivos y poco participativos.

1.2.3 Prognosis

De no atender el problema del desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa, el personal docente no se prepara, la lengua ancestral desaparecerá, los niños/as serán los más afectados ya que no desarrollarán funciones mentales de: concentración, pensamiento, creatividad y memoria; limitándose a contribuir de manera competente en el medio social al que pertenecen. Si no se usa bien las herramientas multimedia con las habilidades del idioma kichwa, las personas que saben, entienden la lengua y no lo ponen en práctica debido a la discriminación social. Si no se sabe el idioma, afectaría directamente en el desenvolvimiento de la educación en las comunidades al desconectar el apoyo familiar en la educación de los niños ya que mientras los niños/as estudian español, sus padres hablan y conviven con el kichwa, suceso que se presenta en todo el país, aquí encontramos deficiencias en el docente, alumnos y padres de familia, quienes ya no valoran la lengua materna y esto provoca crisis en la educación.

En caso de no lograr una solución a este problema los niños/as continuarán siendo memoristas por lo que no podrán alcanzar un desarrollo intelectual. Los maestros de igual manera continuarán utilizando métodos didácticos inadecuados y si no buscan una capacitación el proceso de enseñanza aprendizaje mantendrá a los niños/as fuera del desarrollo y ellos no podrán integrarse a la sociedad.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo se relacionan las aplicaciones multimedia y el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.?

1.2.5 Preguntas directrices

- ¿Qué conocen sobre aplicaciones multimedia los alumnos del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba?
- ¿Cuál es la realidad del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba en torno al desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa?
- ¿Existe alguna forma de solución al problema detectado en el segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

Contenidos

Área: Tecnológica de Información y Comunicación

Campo: Educación

Aspectos: Aplicaciones multimedia y Habilidades lingüísticas

Espacial

La presente investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

Temporal

La investigación se lo realizara en el periodo comprendido entre Abril- Agosto del 2016.

1.3 Justificación

El propósito de la **investigación** es conocer como aprenden el idioma kichwa los niños/as de segundo año de Educación Básica de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua, porque el docente, en el proceso de enseñanza aprendizaje solo utiliza libros, módulos y no usa una herramienta de apoyo como las aplicaciones multimedia.

El presente proyecto de investigación es de gran interés, ya que pretende resolver el problema aplicando las tecnologías de información y comunicación como las herramientas multimedia en el proceso de enseñanza – aprendizaje,

Es **importante** resaltar el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa, mediante la aplicación de una guía de multimedia, ya que en ella existe la necesidad de aportar un contingente más, para que se pueda ayudar a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as y a facilitar la adquisición de conocimientos en forma correcta a utilizar las habilidades lingüísticas del idioma kichwa, apoyados en el uso y manejo de las guías de multimedia, las mismas que deben ir unidos gradualmente e interactuando en el proceso de aprendizaje en el área de kichwa.

Al aplicar adecuadamente facilitara a la adquisición del conocimiento en forma correcta, en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa, apoyados en el uso y manejo de las guías de multimedia, las mismas que deben ir unidos gradualmente e interactuando en el proceso de aprendizaje.

La **novedad** científica es que en la actualidad decenas de niños/as son víctimas de problemas que afectan y disminuyen su autoestima. Donde el docente debe desempeñar un proceso muy importante poniendo en práctica estrategias metodológicas, técnicas,

procesos que favorecen el aprendizaje a utilizar recursos de la tecnología de punta, materiales didácticos motivadores que estimule a los niños/as a mejorar su aprendizaje del idioma kichwa, a la vez buscando posibles apoyos que involucren a la familia para, de esta manera lograr la excelencia de esta dura tarea educativa.

Es **útil** porque la asimilación y motivación del idioma kichwa a través del uso de un Software Libre Educativo será más clara, motivadora, asimilada de mejor forma, individualizada y tendrá un efecto profundo en la formación personal, así como intelectual de los niños/as, por otro lado, la práctica y buena asimilación de conocimientos de esta materia será más práctica y permitirá que se aproveche de mejor manera el conocimiento de las otras materias.

La presente investigación **beneficiara** a los profesores, que tendrán en la aplicación de herramientas de software libre educativo un aliado para mejorar la asimilación de los conocimientos impartidos por ellos a los niños/as para un mejor aprendizaje.

Los **Impacto** con este aporte para los niños/as y docentes habrá un impacto positivo, porque permite a los profesores conseguir evidencia y retroalimentación sobre lo que los niños/as conocen, lo que son capaces de hacer y sobre sus creencias y convicciones personales.

En la actualidad las aplicaciones multimedia tienen un **impacto** evolutivo e imprescindible para el mayor común denominador de las personas en cualquier ámbito, ya que como parte integral en la sociedad cumple con funciones y busca lograr metas, razón por la que se ha realizado este trabajo por ser parte del aprendizaje y la parte funcional de la sociedad para una formación personal como ser humano y docente.

Se ha visto **importante** conocer el medio en el que se desenvuelven los educandos, así como de sus necesidades e inquietudes que expresan se lo ha considerado en la programación, en relación con lo que los niños/as debe conocer, hacer o creer; en este sentido el proceso de aprendizaje se convierte en una forma de comunicación que envía contenidos programaciones nuevas desde los profesores, u otras instancias, a otros profesores o niveles acerca de lo que los niños/as obtienen, en lo que respecta a conocimientos, nivel de desarrollo, aptitudes, actitudes, y otros.

Un software proporciona información a todos aquellos que deben tomar decisiones. Esto significa que el proceso de apreciación está íntimamente ligado al proceso de toma de decisiones, proporcionando información sobre la efectividad del sistema educativo como un todo en cuanto a aprendizajes significativos.

Es **factible** de hacerlo ya que se cuenta con todo el apoyo del rector de la institución educativa, con el personal docente y sin dejar de lado que en la Institución Educativa se cuenta con un laboratorio de cómputo moderno y que siempre tiene conexión a internet.

La presente investigación es factible porque coexisten recursos económicos y técnicos, el apoyo del administrador, coordinadora, docentes y padres de familia del Comité Central, ya que tienen mucho interés en mejorar los aprendizajes del uso de la computadora con la implementación de un software multimedia educativo.

Las programaciones que diseñe el docente será la ayuda para el aprendizaje significativo, si el pedagogo utiliza también los esparcimientos de programaciones y los videojuegos, serán un material ilustrativo e explicativo, "software multimedia educativo", tendrán características muy interesantes y perfectamente aplicables a la educación de computación, para esto antes de emprender una clase se debe evaluarlo anticipadamente y optar por aquellos que más se aproximen a la realidad del contexto educativo.

Esta programación será motivacional por cuanto los niños/as en los procesos desarrolla sus competencias y adquieren habilidades en resolver problemas y dar alternativas de solución con su propia toma de decisiones e inclusive se desenvuelve con agilidad mental, libertad en el contexto informático.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Determinar la relación de las aplicaciones multimedia con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

1.4.2 Específicos

- Analizar las debilidades lingüísticas del idioma kichwa que presentan los estudiantes del segundo año de Educación Básica
- Diagnosticar la utilización de herramientas multimedia en la enseñanza del idioma kichwa en los estudiantes del segundo año de Educación Básica
- Diseñar una alternativa de solución al problema detectado.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

En la biblioteca de la Facultad de Ciencia Humanas de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, existen trabajos investigativos similares al que se pone a consideración, debido a la importancia que tienen las aplicaciones multimedia para una institución educativa.

De acuerdo con la investigación de Ortiz Haydee, sobre “Sistemas multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje del Módulo de NTIC’s II en la Facultad de Contabilidad y Auditoría”, manifiesta que la mayoría de los estudiantes encuestados, consideran que los sistemas multimedia permiten incorporar herramientas de apoyo novedosas para el docente, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje y permitiendo el desarrollo de sus competencias. (ORTIZ, 2013).

Según la investigación de Mauricio Durán, sobre las “Aplicaciones multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año de educación básica en el I.T.S. “Rumiñahui” en la materia de computación”, manifiesta que los estudiantes mejoraran su aprendizaje significativo en la materia de computación al utilizar aplicaciones multimedia, ya que la manipulación de audio, video, sonido, texto, motiva a que los estudiantes desarrollen su auto aprendizaje y trabajen solos. (CAGUANA, 2013)

De acuerdo con la investigación de Lic. Segundo Germán Hinojosa Manobanda, habla sobre “Incidencia de las estrategias metodológicas en el inter aprendizaje de la lengua kichwa de los niños y niñas del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Bartolomé de las Casas”, es evidente que los docentes de la institución no utilizan la lengua kichwa en el aula esto impide el fortalecimiento de las raíces culturales y el uso de un nuevo idioma. El Centro Comunitario intercultural bilingüe “Bartolomé de las Casas” no posee libros de lectura en kichwa puesto por lo que no es posible fomentar la utilización de la lengua kichwa hablada y escrita. (MANOBANDA, 2013)

De acuerdo con la investigación de Lic. Franklin Marcelo Núñez Morales, habla sobre “El software educativo y su influencia en el proceso enseñanza - aprendizaje de la asignatura de computación básica de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Escuela Thomas Cranmer del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, manifiestan que la investigación realizada sobre el Software Educativo ha mostrado que estas aplicaciones nos brinda múltiples beneficios en el despliegue de la información, motivación, impacto visual, convirtiéndose en un recurso eficaz para el Proceso Enseñanza y Aprendizaje de los estudiantes. El Software Educativo permite integrar textos, gráficos, sonidos, animación como características principales, logrando la digitalización de todo tipo de información y permitiendo la interactividad que propicia la relación del usuario con el programa y la interacción con la máquina, así como la posibilidad de colaboración o de trabajo en equipo logrando la construcción del propio conocimiento mediante la interacción es decir desarrollando el Proceso Enseñanza y Aprendizaje. (MORALES, 2013).

2.2 Fundamentación filosófica

El trabajo investigativo se orienta con carácter humanístico y crítico propositivo que considera al ser humano como centro del mundo, para ello la educación del siglo XXI está en la obligación de trabajar pedagógicamente y didácticamente con una nueva tecnología educativa, logrando en los estudiantes satisfacer las necesidades cognoscitivas, mejorando sus competencias, sus habilidades y destrezas, permitiendo aclarar el contexto y analizar la analogía evidente entre la implementación de un software multimedia educativo en el segundo año de Educación Básica, a fin de que los

niños/as aprendan a usar la computadora, esta implementación será el apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El propósito es que los niños/as aprendan a usar la computadora dentro de su medio educativo, variando aprendizajes tradicionales, con la utilización de un software multimedia educativo, ya que hablar de computación, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, que permite soñar a los niños/as sobre el futuro, les hace reflexionar sobre las tecnologías apropiadas y sus costos, las políticas para desarrollar una industria, institución y un país.

2.3 Fundamentación legal

Esta investigación se fundamentará en la siguiente base legal:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA SECCIÓN NOVENA DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Art. 80. “El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.”

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

DE LA LEY DE EDUCACION

Artículo 110. “El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional.”

Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

Parágrafo Primero: El Estado, la sociedad y los padres, representantes o responsables tienen la obligación de asegurar que los niños y adolescentes reciban información veraz, plural y adecuada a su desarrollo.

Parágrafo Segundo: El Estado debe garantizar el acceso de todos los niños y adolescentes a servicios públicos de información, documentación, bibliotecas y demás servicios similares que satisfagan las diferentes necesidades informativas de los niños y adolescentes, entre ellas, las culturales, científicas, artísticas, recreacionales y deportivas. El servicio de bibliotecas públicas es gratuito.

2.4 Categorías fundamentales

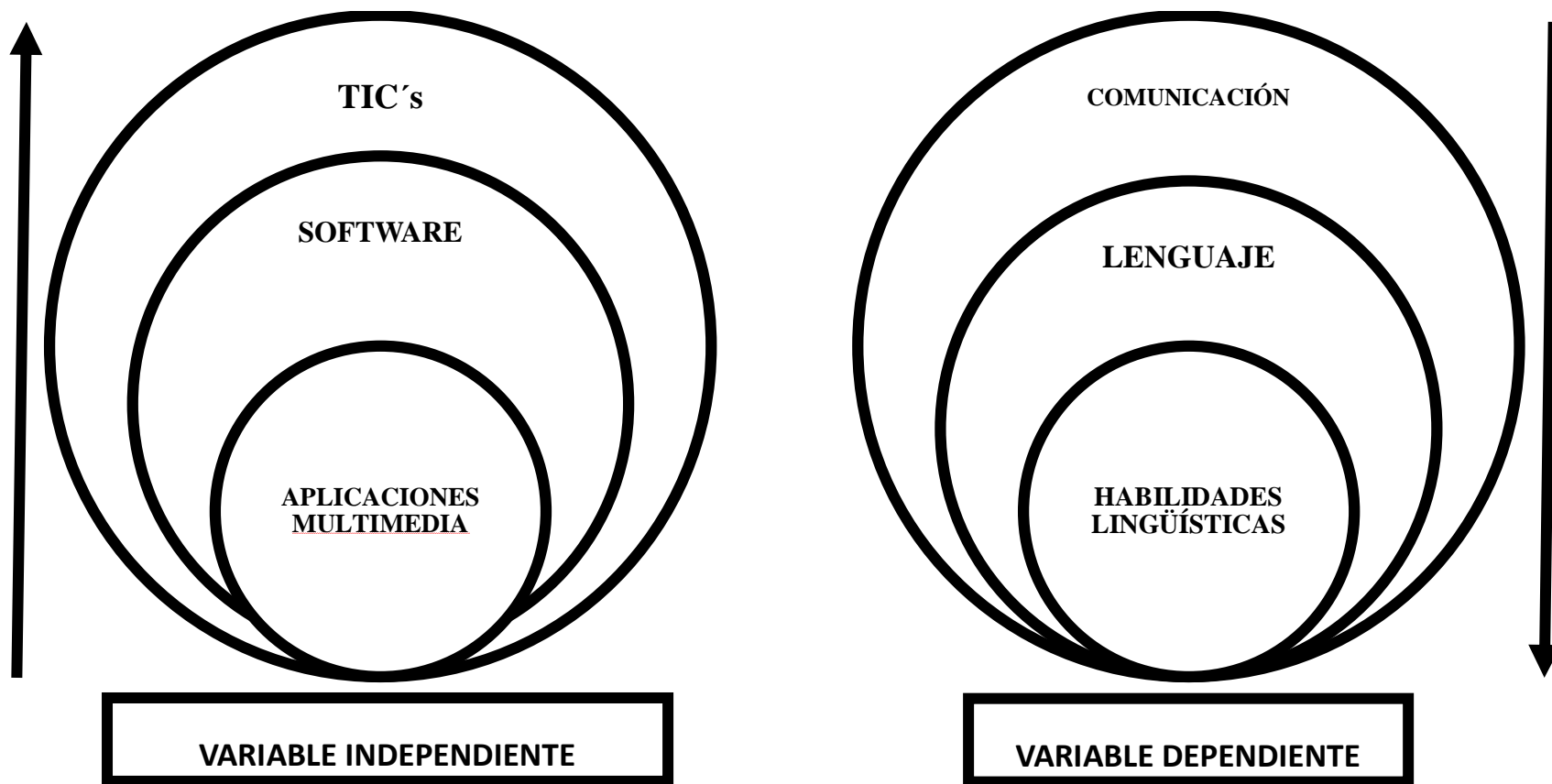


Gráfico N° 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

2.4.1 Constelación de Variables

Variable Independiente: Aplicaciones multimedia

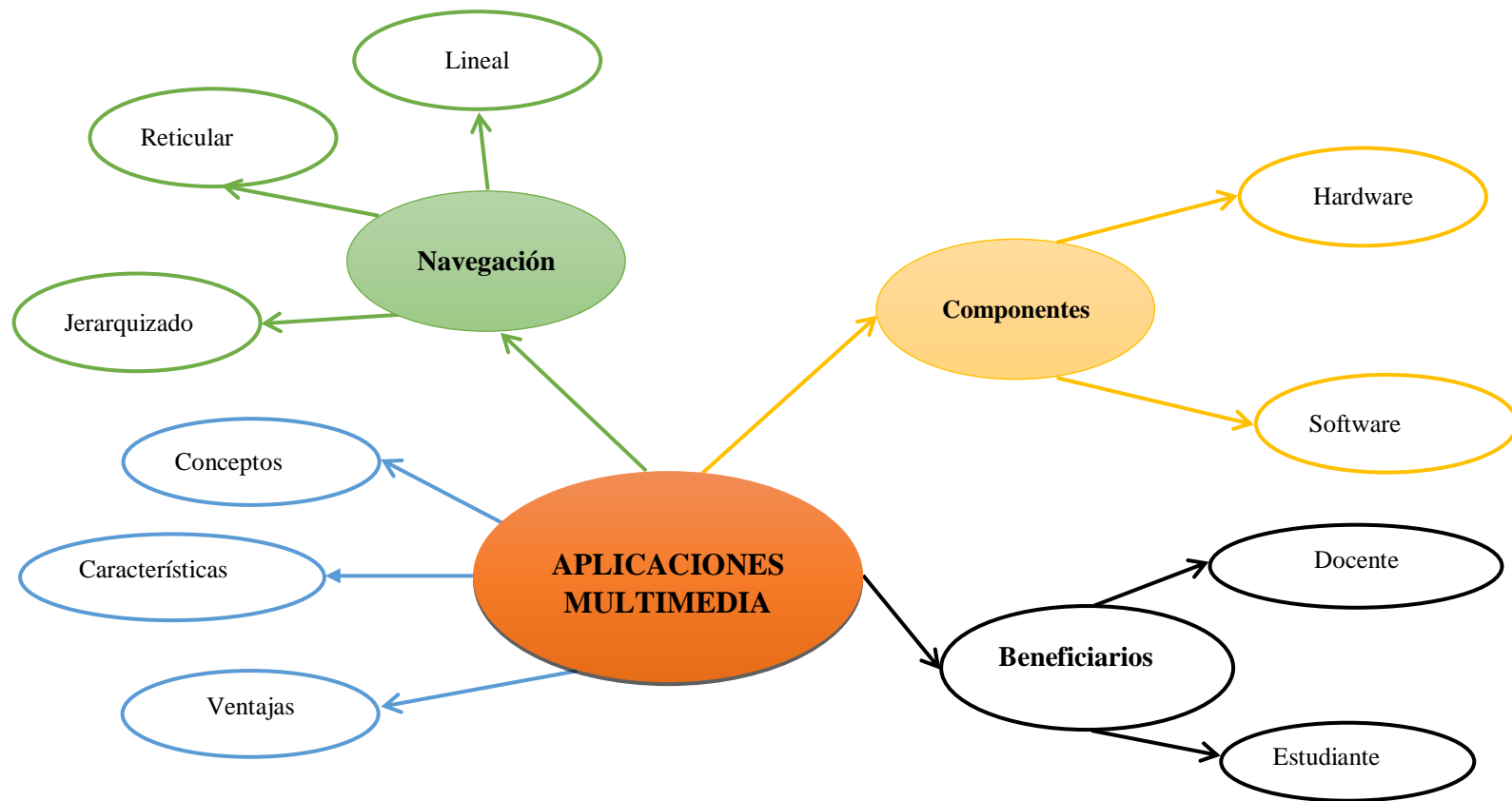


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas V.I.

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Variable Dependiente: Habilidades Lingüísticas

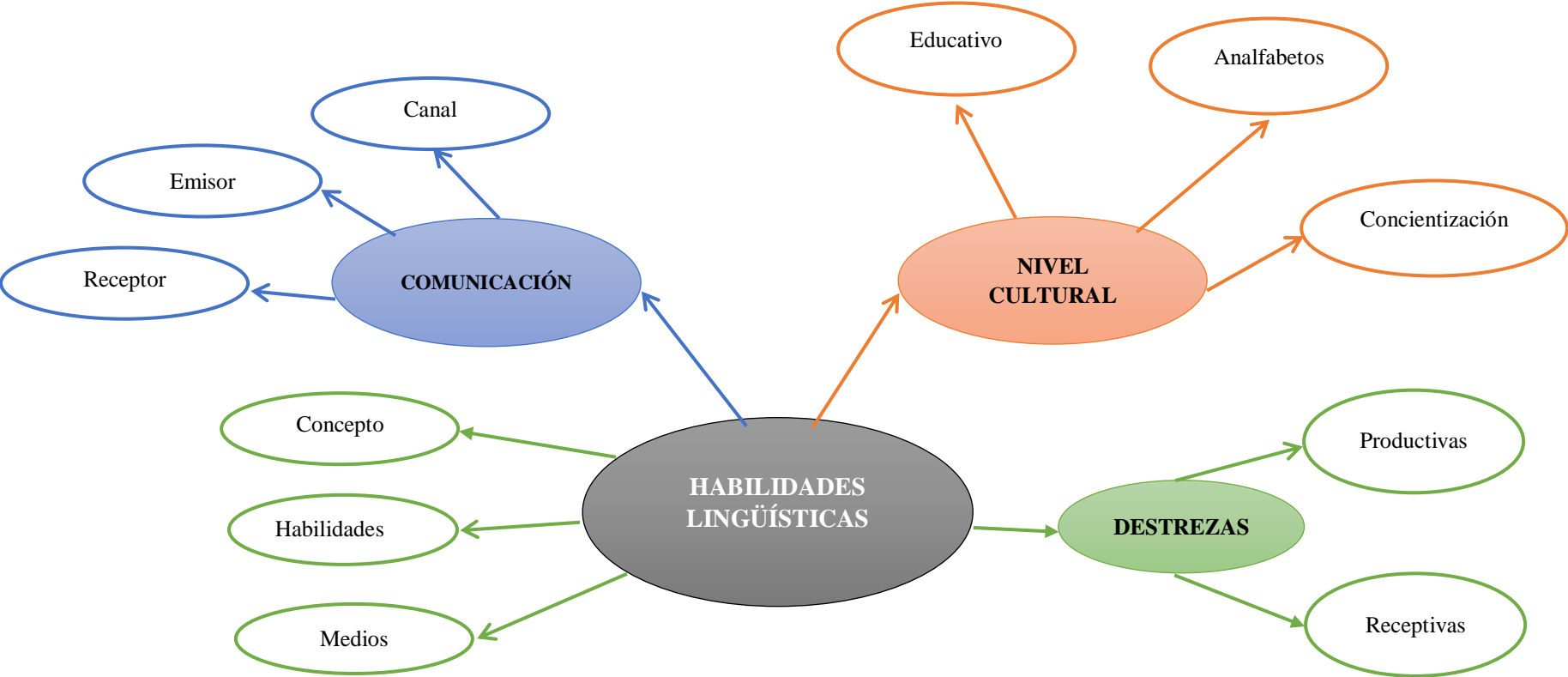


Gráfico N° 4: Constelación de Ideas V.D.
Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

2.4.2 Variable Independiente

TIC'S

Son tecnologías y herramientas que las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y para comunicarse unas con otras, de una a una o en grupo, mediante el uso de computadoras y redes de computadoras interconectadas, son materiales que pueden ser aprovechadas para la construcción de material didáctico, facilitando el aprendizaje y el desarrollo de habilidades al solicitar que el alumno movilice su pensamiento crítico y analítico, mientras interactúa con ellas, desarrollando su capacidad para reconocer los desafíos y problemas implicados en cada materia y en su futuro laboral.

Estas tecnologías permiten, que los procesos cognitivos tengan un mayor papel en el aprendizaje de materiales educativos que además de las Tecnologías de información y Comunicación se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones, son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, etc.). (VELÁZQUEZ, 2013)

Es el conjunto ordenado de conocimientos y procesos que tienen como objetivo la producción de bienes y servicios, su propósito es mejorar la calidad de vida mediante productos que responden a las necesidades de las personas.

Su propósito es mejorar la calidad de vida mediante productos de fácil acceso para la sociedad, es decir transmitir información de manera más rápida y eficaz adquiriendo ventajas como educación, comunicación mediada por ordenadores y creación de entornos virtuales.

La comunicación es una necesidad de la sociedad por lo tanto es necesario aprender de las nuevas tecnologías que se aplican a la vida cotidiana utilizando herramientas de tecnología avanzada.

SOFTWARE

El software es un componente indispensable para el funcionamiento del computador. Está formado por una serie de instrucciones y datos, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que pueda resolver gran cantidad de problemas, que son interpretadas y ejecutadas de manera automática, se denomina Programa de Computación, o simplemente Programa, a la secuencia coherente de instrucciones que permite a la computadora realizar una determinada tarea específicas de los usuarios finales, a esta clase pertenecen los programas de uso común y frecuente, tales como, procesadores de texto, hojas de cálculo, administradores de bases de datos y programas de comunicaciones, las aplicaciones se diseñan para operar sobre un determinado tipo de sistema operativo. (PIEDRA, 2009)

El Software es el soporte lógico e inmaterial que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiéndose a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.

Son programas de aplicación y los sistemas operativos, que según las funciones que realizan pueden ser clasificados en:

- **Software de sistema.-** Se encarga de gestionar la complejidad de los dispositivos hardware, esta comunicación es realizada por cada programa que se ejecuta en un ordenador.
- **Software de aplicaciones.-** Son todos los programas diseñados para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en la computadora, como puede ser las aplicaciones de ofimática, o cualquier otro tipo de software.

Por ejemplo: Software médico, educativo, música, simuladores, etc.

- **Software de programación.-** Es el conjunto de herramientas que permite al programador informático escribir programas usando diferentes alternativas y lenguajes de programación.

Tipos de software.- Compiladores, intérpretes, ensambladores, depuradores, entorno de desarrollo integral, etc.

APLICACIONES MULTIMEDIA

Concepto:

“La aplicación multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video, los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente que permite la interacción con el usuario.”
(RODRÍGUEZ, 2013)

Las aplicaciones multimedia se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información, de allí la expresión multimedios, los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonidos y videos.

Características:

Multimedia.- Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente.

Hipertexto.- Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información. (FERREIRA, 2012)

Ventajas:

“Las ventaja es que facilitan elevar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje, en las que se destacan, los estudiantes y los profesores que puede apoyar y complementar el proceso de aprendizaje adecuado a la diversidad de niveles de los estudiantes.”
(MOSQUERA, 2015)

Aplicación multimedia designa todas las posibles combinaciones de las computadoras, las telecomunicaciones y la informática, es el uso combinado de diferentes medios de comunicación como texto, imagen, sonido, animación y video son programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios y permite la interacción con el usuario.

Navegación:

“Pues determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, la sección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionara el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación, las más usuales son lineal, reticular y jerarquizado.” (GIFREU, 2014)

La navegación que utiliza el usuario por el programa viene determinada por la estructura de la aplicación, que debe atender a la finalidad y características de la aplicación multimedia.

Lineal.-El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido.

Reticular.-Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos.

Jerarquizado.-Combina las dos modalidades anteriores, es libertad de sección por parte del usuario y organización de la información entendiendo a su contenido, dificultad.

Componentes:

“Está relacionado con la utilización de los recursos de hardware y software.” (MARCOS, 2016)

Hardware.- Es el conjunto de todos los elementos físicos que componen al ordenador.

Software.- Es la conjunto de programas que dirigen las tareas que ejecutan los circuitos electricos del ordenador.

Beneficiarios:

Docentes.-El adecuado uso de estos sistemas hace que el docente o centros educativos ganen más prestigio al implementar un método de enseñanza que esté dando resultados.

Estudiantes.- El proceso de aprendizaje se hace más dinámico ya que se enseña diversos temas atreves de imágenes con movimiento, sonidos y textos haciendo menos aburridas la clase.

2.4.3 Variable Dependiente

COMUNICACIÓN

Se trata de la forma en que la gente se comunica entre sí, se refiere esencialmente al alcance y a los objetivos de la comunicación, a los factores que intervienen en el proceso y al papel que desempeña el lenguaje en la conducta humana, analiza los comportamientos y la relaciones que se crean entre el interlocutor y el que escucha, entre el escritor y el lector, entre el actor y el auditorio. Explora la naturaleza compleja del proceso de la comunicación. (SIERRA, 2010)

En la que encontramos que la persona humana no se realiza en el aislamiento. Desde que nacen vivimos vinculados a un grupo y en el desarrollamos nuestras capacidades. La comunicación constituye una dimensión clave de la existencia humana. Casi podríamos decir que la totalidad de nuestras actividades o son comunicación directa o se asientan sobre algún hecho de comunicación, no la entendemos como un simple fenómeno exterior de intercambio o relación, sino como una capacidad y una actitud básica en el ser del hombre.

La comunicación es un campo de estudio dentro de las ciencias que trata de explicar cómo se realizan los intercambios comunicativos y como estos intercambios afectan a la sociedad y comunicación. Es decir, investiga el conjunto de principios, conceptos y

regularidades que sirven de base al estudio de la comunicación como proceso social. Comunicar significa poner en común e implica compartir. Está en estrecha relación con otras ciencias, de las cuales toma parte de sus contenidos o los integra entre sí, son muchas las discusiones abiertas en el campo académico sobre lo que en realidad constituye la comunicación y de allí que existan numerosas definiciones al respecto, muchas de las cuales se circunscriben a determinados campos o intereses de la ciencia. Pero en su definición más estricta, comunicación consiste en la trasmisión de información de un sujeto a otro.

Canal.- Es el medio por el cual se transmiten las señales que portan la información “mensaje” que pretende intercambiar Emisor y receptor.

Emisor.- Es la persona que transmite algo a los demás.

Receptor.- Es la persona que recibe el mensaje a través del canal y lo interpreta.

LENGUAJE

El lenguaje es un sistema de signos, orales, escritos o textuales, que a través de su significado y la relación permite que las personas puedan expresar para lograr el entendimiento con el resto. (LANDERO, 2007)

Es el medio de comunicación de los seres humanos, quienes utilizamos signos orales y escritos, sonidos y gestos que poseen un significado que les hemos atribuido, el lenguaje puede entenderse también como la capacidad humana que permite conformar el pensamiento, los seres humanos utilizan sucesos de lenguaje de manera cotidiana para poder convivir con otros seres humanos.

La comunicación posee dos sistemas gramaticales independientes (oral y gestual). Es decir, cada una de estas formas de comunicación contiene elementos autónomos y combinaciones de signos diferentes, por lo que pueden ser complementarias entre sí. En la comunicación se distingue entre el contenido (lo que se dice) y la forma (la manera en la que se dice). Además, cada acto de comunicación contiene una intención, transmitida de un emisor (quien dice) hacia un receptor (quien recibe lo que se dice). El lenguaje

permite, con una serie limitada de unidades gramaticales, formar un conjunto infinito de enunciados.

Lenguaje denotativo.- Lenguaje denotativo es el lenguaje objetivo, acorde con la realidad. Esta forma de expresión se utiliza para decir las cosas tal como son o se presentan. Su objetivo es comunicar con toda claridad, por lo que el lenguaje denotativo es usado, con el ánimo de ser entendido por los oyentes, sin utilizar ningún tipo de simbología.

Lenguaje connotativo.- El lenguaje connotativo es aquel que se emplea en forma simbólica o figurada y no sólo comunica información sino sensaciones y sentimientos. Generalmente es utilizado en el lenguaje cotidiano o coloquial y en los textos literarios. El lenguaje connotativo se refiere a las posibilidades sugestivas y a veces ambiguas del lenguaje. Connota; sugiere. Las siguientes son algunas de sus características: Posee una estética definida y un estilo. Expresa emociones (es subjetivo), permite una gran variedad de lecturas.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

Concepto:

Las habilidades lingüísticas son procesos en el que intervienen varios factores: el que habla o escribe, el que escucha o lee y el contexto en que interaccionan; también están involucrados otros aspectos como el código o lengua que utilizan y el canal de comunicación, habilidades lingüísticas orales y escritas que se relacionan entre sí y, a su vez, con la adquisición de la lectura y la escritura convencionales, estas habilidades también reciben el nombre de destrezas o capacidades comunicativas, competencia comunicativa, es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presentan cada día. (PERÉZ, 2013)

Son facilidades que tenemos para comunicarnos, la destreza con que lo hacemos, productoras son: escribir y hablar, y las receptoras son: leer y escuchar.

Habilidades:

Es la factibilidad que tenemos para comunicarnos, la destreza con que lo hacemos.

Medios:

“Los medios de comunicación de masa y le permite familiarizar con ellos, creando en el estudiante una mente abierta y un pensamiento crítico, al comprender lo que sucede en su entorno social y cultural, fomenta el hábito de lectura, y favorece la capacidad de escuchar, hablar y leer, al menos respecto a la adquisición de las habilidades sintácticas y la comprensión escrita.” (NIEVES, 2015)

Escuchar.- La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla.

El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo. La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo.

Hablar.- Piense en su hijo cuando era un bebé y recuerde sus arrullos, cómo gorjeaba y gorgoteaba, aún antes de haber dicho su primera palabra. Su hijo practicaba para comunicarse más adelante, pero ni su cerebro ni su aparato vocal estaban todavía desarrollados como para que usara las palabras para transmitir sus necesidades. Sin embargo, a medida que los niños crecen, llegan a darse cuenta de que un conjunto de sonidos específicos, organizados de determinada manera, tiene un significado. Poco a poco, también aprenden que las palabras se combinan de muchas formas y que sirven para transmitir sus ideas a otras personas. La mayoría desarrolla estas habilidades lingüísticas automáticamente escuchando a sus familiares y hablando regularmente con ellos.

Leer.- Cuando uno no comprende lo que lee, naturalmente se desmotiva, y disminuye o en ocasiones pierde el gusto por la lectura.

El desarrollo de la competencia lectora es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, tanto en la escuela como fuera de ésta.

La práctica de la lectura desarrolla la capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo.

Lectura.- Corresponde al acto de leer propiamente dicho, tanto en los aspectos mecánicos como de comprensión. El nivel de comprensión que se alcance dependerá en gran medida de la importancia que se dé a las destrezas de esta etapa. Este es el momento para poner énfasis en la visualización global de las palabras, frases y oraciones evitando los problemas de lectura silábica, así como los de la lectura en voz alta.

Nivel Cultural:

“Los resultados de sus investigaciones indican que las habilidades lingüísticas y pre académicas desarrolladas durante los años preescolares son menores en niños cuyos padres tienen un bajo nivel cultural.” (VARGAS, 2014)

Los alumnos pertenecientes a un estrato sociocultural bajo muestran deficiencias en habilidades lingüísticas que se asocian con dificultades para la comprensión del lenguaje que los profesores emplean en el discurso académico, con dificultades para buscar relaciones causales entre eventos, e incluso con deficiencias en el proceso educativo, alfabetización y concientización.

Educativo.- Se consideran parte de la formación de una persona, los parámetros con los que se miden pueden ser muy diferentes, un nivel educativo tiene más a señalar el grado académico de las personas, el nivel cultural tiende a señalar que tanto el comportamiento de la persona va acorde con su cultura.

Analfabetos.- Existe muchos tipos de analfabetos, el genérico que implica la incapacidad de leer y escribir, el digital que supone el desconocimiento de los métodos de acceso a la cultura en internet.

Concientización.-Es aquella acción cultural por la liberación, propia de una acción educativa, que tiende a desmitificar la realidad y a preparar al hombre a actuar en la praxis histórica.

Destrezas:

“Dado que el presente es un estudio de corte conductual, para elegir el instrumento se consideró que cumpliera los requisitos de la evaluación referida a criterio, diseñado para evaluar destrezas de tipo lingüístico y conceptual que los niños deben dominar antes de iniciar el aprendizaje de la lengua productivas y receptoras.” (MUGA, 2013)

Productivas.-Son expresivas “hablar, escribir”.

Receptoras.- Son interpretativas “escuchar, leer”.

2.5 Hipótesis

Las aplicaciones multimedia inciden en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

2.6 Señalamiento de variables

2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE:

Aplicaciones multimedia.

2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE:

Habilidades lingüísticas del idioma kichwa.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativo, cualitativo porque analiza una problemática socio educativa, como es la utilización de aplicaciones multimedia y el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa, por parte de los niños de la escuela de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

Es cuantitativa, porque se trabajará con datos numéricos que se obtendrán a partir de la observación realizada a los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba, los mismos que serán tratados estadísticamente para la comprobación de la hipótesis del trabajo de investigación.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Documental bibliográfico

Porque se consultará en libros, textos, revistas, periódicos e Internet sobre la utilización de las aplicaciones multimedia y el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma Kichwa.

De Campo

Se realizará en el lugar de los hechos, se aplicará las encuestas a los niños/as y a los docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

De Intervención Social

La investigación, será de intervención social, muy favorable para todos los miembros que integran el plantel educativo objeto de estudio, porque después de analizar el problema detectado se procederá a proyectar una propuesta como alternativa de solución en beneficio de todo el clima institucional.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION

Exploratorio

La Investigación es de tipo Exploratoria porque se realiza un diagnóstico para conocer las aplicaciones multimedia que se emplean en el centro educativo. Para el desarrollo del idioma kichwa, a través de la recopilación de información y con los resultados de la observación se podrá conocer mejor el problema, observar el comportamiento de las personas involucradas y así describir, analizar y relacionar dicho problema con las dos variables planteadas y encontrar posibles soluciones.

Descriptivo

Es descriptiva porque se llegará a conocer la situación, costumbres y actitudes predominantes de los niños de la comunidad educativa de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba, a través de la descripción de las actividades del uso de las tecnologías, así como del lenguaje kichwa de la manera que permitirá identificar las relaciones que existe entre las variables para proponer una hipótesis analizar minuciosamente los resultados, los mismos que contribuirán al conocimiento.

Explicativo

La presente investigación es de tipo explicativo puesto que busca el porqué de los hechos, mediante la determinación de las causas y efectos que generaron el problema, mediante la comprobación de una hipótesis, análisis de resultados que permitirán a llegar conclusiones para posteriormente generar una propuesta.

Asociación de variables

Por cuanto en la investigación se establece la relación entre las aplicaciones multimedia y el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

En la presente investigación participaron los niños/as y docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua, en el cuadro que se presenta a continuación se explica el número de niños/as y docentes, se trabajó con c la población por ser un número pequeño para obtener una muestra.

POBLACIÓN	
Estudiantes	47
Docentes	16
Total	63

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Aplicaciones multimedia

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Aplicaciones multimedia son programas informáticos que hace referencias al uso combinado de diferentes medios de comunicación; texto, imágenes, sonido, animación y videos que permiten la interacción con el usuario en el proceso de entrenamiento y capacitaciones.	Programas Informáticos Medios de comunicación Interactividad	Software educativo Software de aplicación Texto Imágenes Sonidos Videos Usuario	¿Te gustaría que tus clases sean interactivas utilizando un software educativo? Si () No () ¿Te gustaría aprender utilizando imágenes, sonidos y videos? Si () No () ¿Dispones de un computador en casa para realizar tareas? Si () No () ¿Utilizas el computador en tu escuela para aprender nuevas cosas? Si () No () ¿Te gustaría aprender utilizando la computadora? Si () No ()	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta estructurada

Cuadro N° 1: Variable Independiente

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Variable Dependiente: Desarrollo de Habilidades lingüísticas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS ^E
<p>La adquisición y desarrollo del lenguaje en su conjunto, escuchar, hablar, leer y escribir, también están involucrados otros aspectos como el código o lengua que utilizan y el canal de comunicación.</p>	<p>Adquisición y desarrollo</p> <p>Lenguaje</p> <p>Comunicación</p> <p>Código</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Escuchar, hablar, leer y escribir</p> <p>Emisor Receptor</p> <p>Oral Escrita</p>	<p>¿Habla Usted, El idioma Kichwa de forma correcta? Si () No ()</p> <p>¿Aprendes de mejor manera el idioma Kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo? Si () No ()</p> <p>¿Tu profesor utiliza algún software educativo para la enseñanza del idioma Kichwa? Si () No ()</p> <p>¿Te gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente? Si () No ()</p> <p>¿Considera usted que es importante la aplicación de herramientas multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje? Si () No ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta estructurada

Cuadro N° 2: Variable Dependiente

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

3.6 Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis.
2. ¿De qué persona u objeto?	Niños/as y docentes, de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.
3. ¿Sobre qué aspecto?	Sobre, Aplicaciones multimedia y su relación con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa
4. ¿Quién, Quienes?	Investigador: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
5. ¿Cuándo?	Período Septiembre 2015 a febrero de 2016.
6. ¿Dónde?	En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez.
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta estructurada
9. ¿Con qué?	Encuesta
10. ¿En qué situación?	En un ambiente favorable.

Cuadro N° 3: Plan de Recolección de la Información

Elaborado por: Santiago Jeres

3.7 Plan de Procesamiento de la Información

Con los datos recogidos se seguirá las siguientes tácticas:

- Diagnosticar la información recogida, es decir eliminar la indagación inconclusa, contradictoria, incompleta, no pertinente.

- Presentación de los datos: tabulación.

- Cuadros de frecuencias.

- Representación gráfica.

- Análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación

Análisis e interpretación de las encuestas estructuradas realizadas a los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba, y docentes de la misma.

1. ¿Te gustaría que tus clases sean interactivas utilizando un software educativo?

Cuadro N° 4: Software educativos

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	100
NO	0	0
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 5: Software educativos



Análisis: El 100% de los niños/as encuestados manifiestan que les gustaría que sus clases sean interactivas utilizando un software educativo.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría les gustaría que sus clases sean interactivas utilizando un software educativo en el proceso de formación académica ya que esto les ayudaría a motivar su propio aprendizaje.

2. ¿Dispones de un computador en casa para realizar tareas?

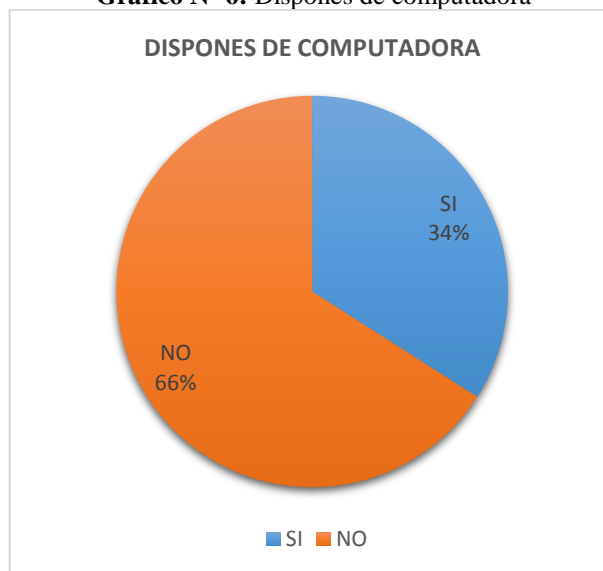
Cuadro N° 5: Dispones de computadora

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	34
NO	31	66
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 6: Dispones de computadora



Análisis: El 34% de los niños/as encuestados manifiestan que disponen de un computador en casa para realizar tareas, y el restante que es el 66%, no disponen de un computador en casa para realizar tareas durante el proceso de aprendizaje.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría no disponen de un computador en casa para realizar tareas, lo cual dificulta generar procesos educativos innovadores.

3. ¿Utilizas el computador en tu escuela para aprender nuevas cosas?

Cuadro N° 6: Aprender nuevas cosas

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	47
NO	25	53
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 7: Aprender nuevas cosas



Análisis: El 47% de los niños/as encuestados manifiestan que utilizan el computador en la escuela para aprender nuevas cosas, y el restante que es el 53%, responde que no utilizan el computador en la escuela para aprender nuevas cosas.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría no utilizan el computador en la escuela para aprender nuevas cosas ya que no tienen interés o no están motivados, mientras que un porcentaje pequeño manifiesta que si aprende nuevas cosas en la escuela lo cual es fundamental en el proceso de formación académica.

4. ¿Te gustaría aprender utilizando la computadora?

Cuadro N° 7: Te gustaría aprender utilizando la computadora

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	41	87
NO	6	13
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 8: Te gustaría aprender utilizando la computadora



Análisis: El 87% de los niños/as encuestados manifiestan que, si les gustaría aprender utilizando la computadora y el restante 13%, responden que no.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría les gustaría aprender utilizando la computadora es para ellos una herramienta que motiva su cambio de actitud en la asimilación de conocimientos, en el proceso de formación académica, por el contrario, un porcentaje mínimo contestó que no por temor de dañar, o el desconocimiento del manejo de la computadora.

5. ¿Te gustaría aprender utilizando imágenes, sonidos y videos?

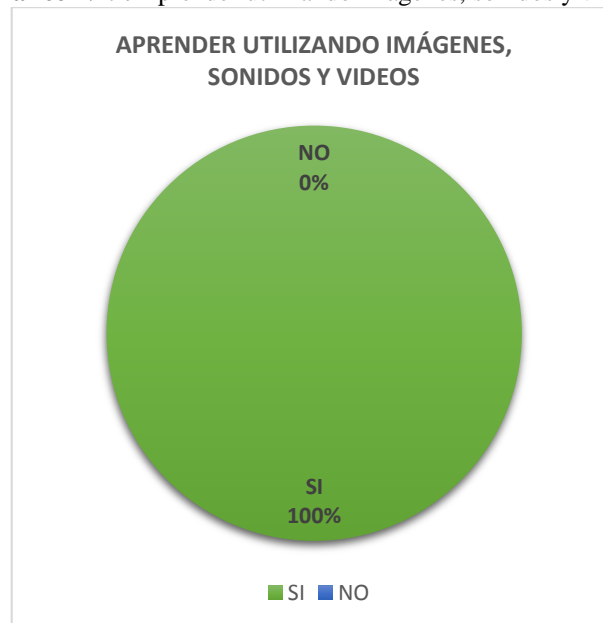
Cuadro N° 8: Aprender utilizando imágenes, sonidos y videos

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	100
NO	0	0
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 9: Aprender utilizando imágenes, sonidos y videos



Análisis: El 100% de los niños/as encuestados manifiestan que le gustaría aprender utilizando imágenes, sonidos y videos.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría les gustaría aprender utilizando imágenes, sonidos y videos en el proceso de formación académica, lo cual facilitara el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

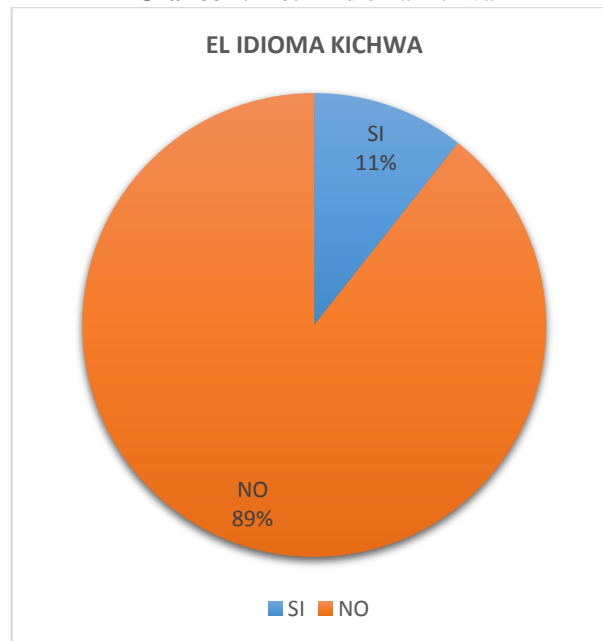
6. ¿Habla Usted, El idioma kichwa de forma correcta?

Cuadro N° 9: El idioma kichwa

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	11
NO	42	89
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 10: El idioma kichwa



Análisis: El 11% de los niños/as encuestados manifiestan que hablan el idioma kichwa de forma correcta y el restante que es el 89% no Hablan el idioma kichwa de forma correcta.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños en su mayoría no Hablan el idioma kichwa de forma correcta por la insuficiente práctica, lo cual dificulta generar procesos educativos innovadores.

7. ¿Aprendes de mejor manera el idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo?

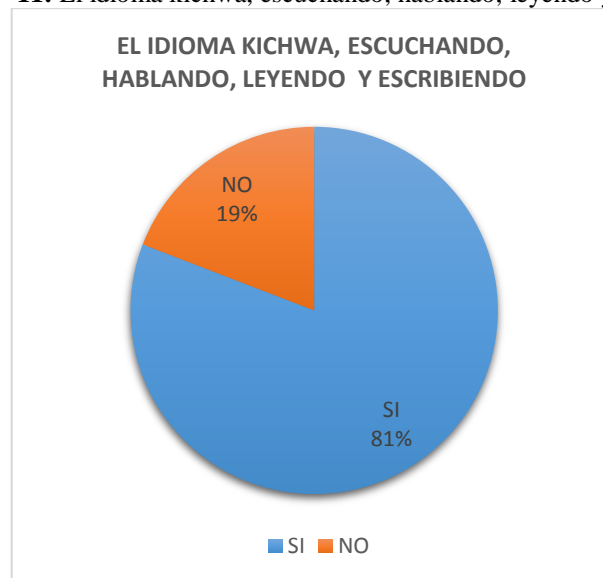
Cuadro N° 10: El idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	81
NO	9	19
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 11: El idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo



Análisis: El 81% de los niños/as encuestados manifiestan que aprenden de mejor manera el idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo y el restante que es el 19%, no aprenden de mejor manera el idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños en su mayoría aprenden de mejor manera el idioma kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo en el proceso de formación académica, tenemos un mínimo porcentaje que contestó en forma negativa por lo que resulta un poco difícil poder manejar el idioma de forma técnica el kichwa.

8. ¿Tu profesor utiliza algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa?

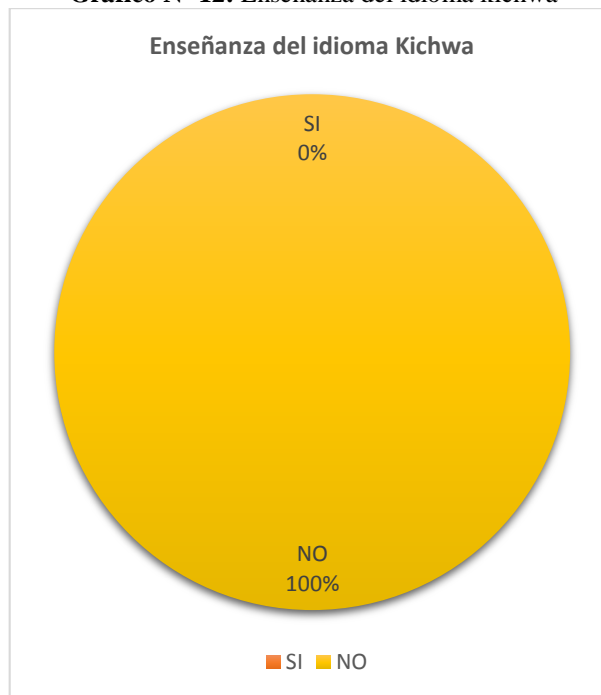
Cuadro N° 11: Enseñanza del idioma kichwa

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	47	100
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 12: Enseñanza del idioma kichwa



Análisis: El 100% de los niños/as encuestados manifiestan que el profesor no utiliza algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que el profesor no utiliza algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as, para que ellos se sientan motivados y despierten el interés en aprender.

9. ¿Te gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente?

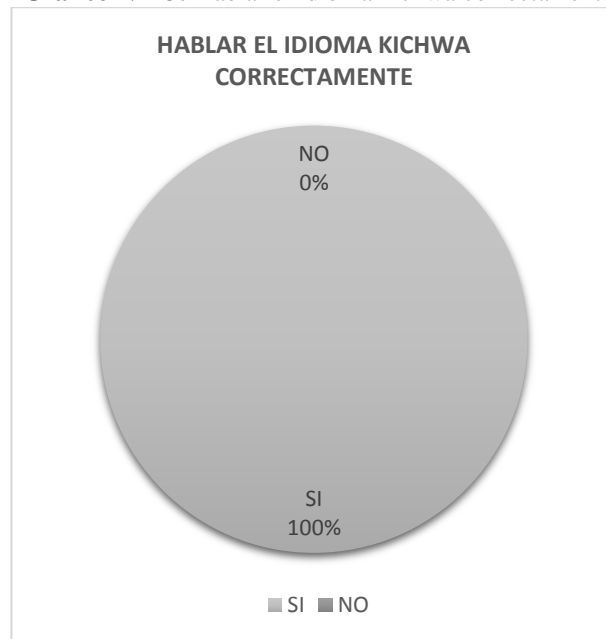
Cuadro N° 12: Hablar el idioma kichwa correctamente

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	100
NO	0	0
TOTAL	47	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 13: Hablar el idioma kichwa correctamente



Análisis: El 100% de los niños/as encuestados manifiestan que le gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los niños/as en su mayoría le gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente, lo cual despiertan el interés por su identidad cultural.

Análisis e interpretación de las encuestas estructuradas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

1. ¿Considera usted que es importante la aplicación de herramientas multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje?

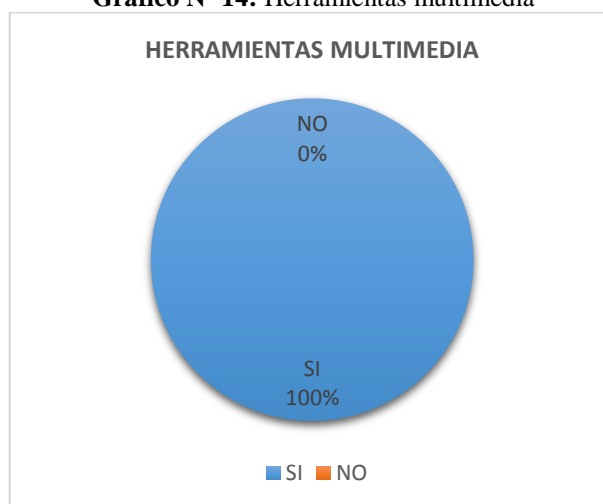
Cuadro N° 13: Herramientas multimedia

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 14: Herramientas multimedia



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante la aplicación de herramientas multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría consideran que es importante la aplicación de herramientas multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje, lo cual mejorara su rendimiento y de esta manera podrán fortalecer en gran parte su conocimiento.

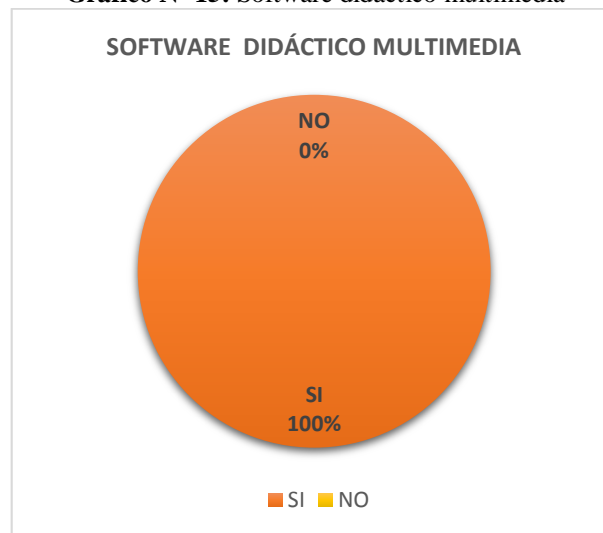
2. ¿Le gustaría disponer de un software didáctico multimedia para la enseñanza de idioma kichwa?

Cuadro N° 14: Software didáctico multimedia

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 15: Software didáctico multimedia



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante disponer de un software didáctico multimedia para la enseñanza de idioma kichwa.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría les gustaría disponer de un software didáctico multimedia para la enseñanza de idioma kichwa, lo cual nos conlleva a que los niños/as pongan interés en aprender.

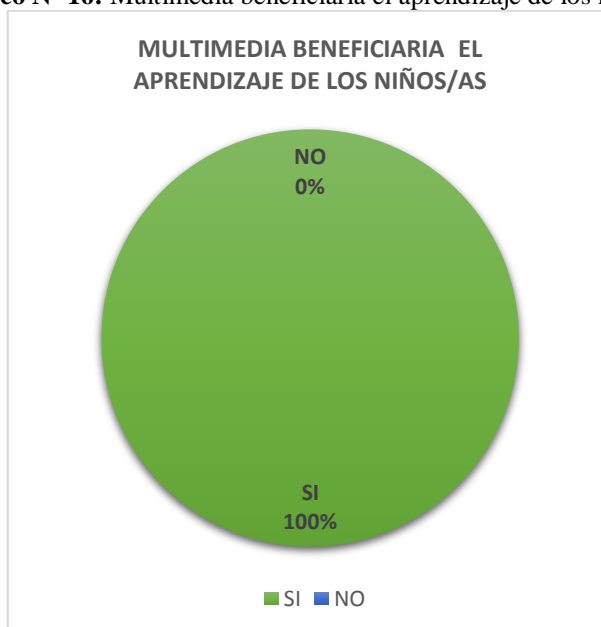
3. **¿Considera usted que la utilización de aplicaciones multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños y niñas?**

Cuadro N° 15: Multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños/as

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 16: Multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños/as



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante la utilización de aplicaciones multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños y niñas.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que el docente en su mayoría considera que la utilización de aplicaciones multimedia beneficiaria el aprendizaje de los niños y niñas, lo cual potencializara el aprendizaje significativo, el interés del estudiante en aprender.

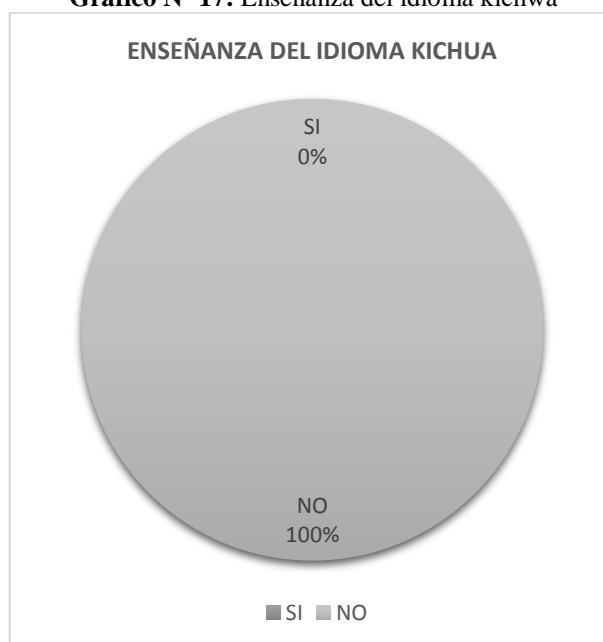
4. ¿Utiliza Usted algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa?

Cuadro N° 16: Enseñanza del idioma kichwa

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	16	100
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 17: Enseñanza del idioma kichwa



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que no utilizan algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría no utilizan algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa, lo cual perjudica el proceso de enseñanza aprendizaje.

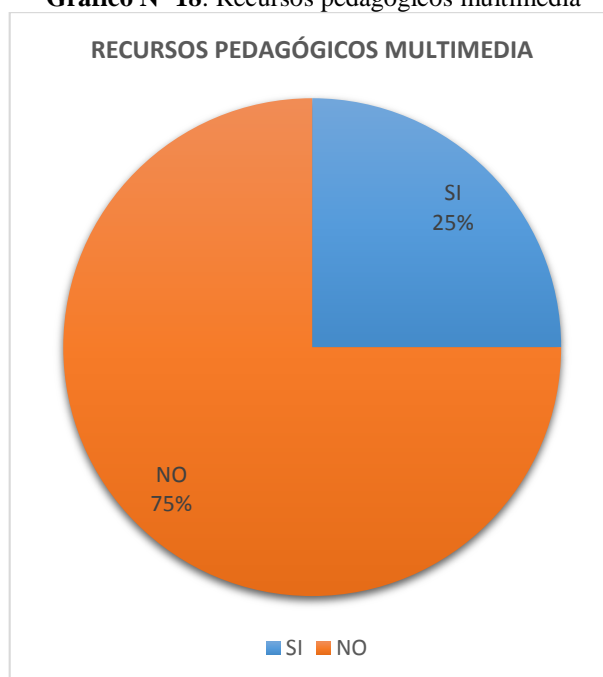
5. ¿Utiliza recursos pedagógicos multimedia basando en las tecnologías para fomentar el aprendizaje?

Cuadro N° 17: Recursos pedagógicos multimedia

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	25
NO	12	75
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 18: Recursos pedagógicos multimedia



Análisis: El 25% de los docentes encuestados manifiestan que, si utilizan recursos pedagógicos multimedia basados en las tecnologías para fomentar el aprendizaje y el restante que es el 75%, no utilizan recursos pedagógicos multimedia basando en las tecnologías para fomentar el aprendizaje.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría no utilizan recursos pedagógicos multimedia basados en las tecnologías para fomentar el aprendizaje, con lo cual ayudan a los niño/as a crear un espacio de aprendizaje menos monótono.

6. ¿Maneja Usted, el computador de manera apropiada para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Institución?

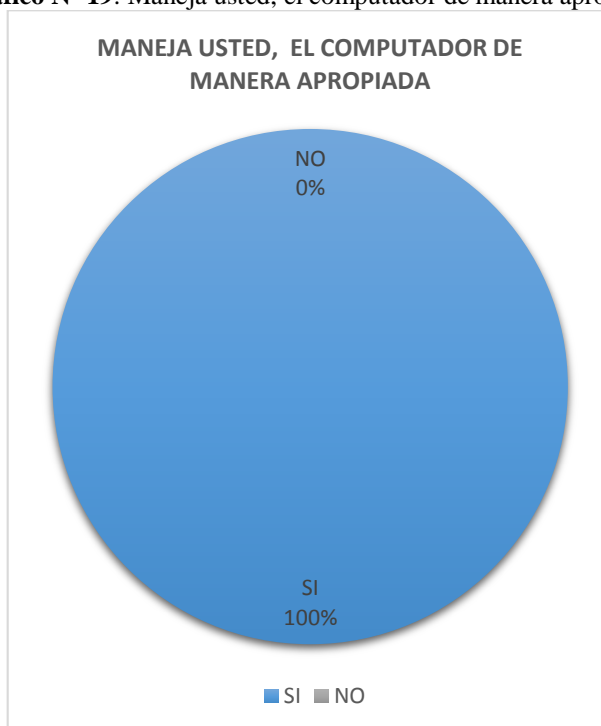
Cuadro N° 18: Maneja usted, el computador de manera apropiada

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 19: Maneja usted, el computador de manera apropiada



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que manejan el computador de manera apropiada para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Institución y el restante que es el 75%, no manejan el computador de manera apropiada para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Institución.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría si manejan el computador de manera apropiada para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Institución, lo cual ayudan a los niño/as a mejorar el desarrollo pedagógico.

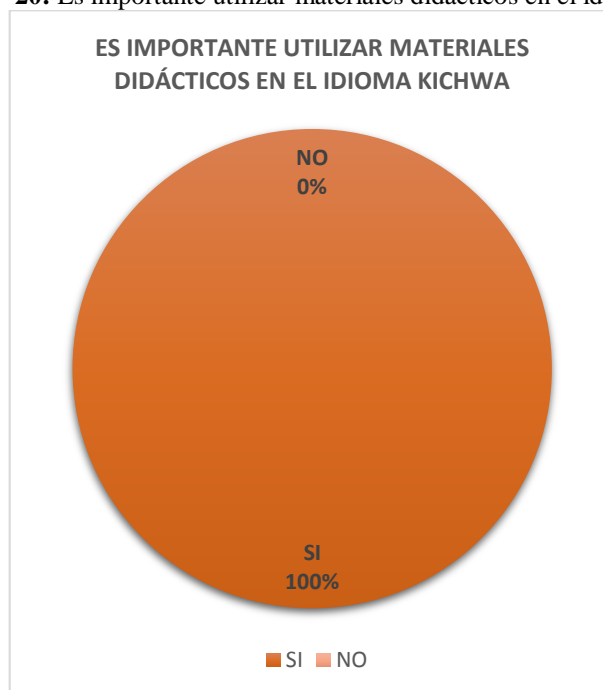
7. ¿Usted como docente cree que es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa?

Cuadro N° 19: Es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 20: Es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría consideran que es importante utilizar materiales didácticos en el idioma kichwa, pueden ser cualquier tipo de dispositivos diseñados y elaborados con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje.

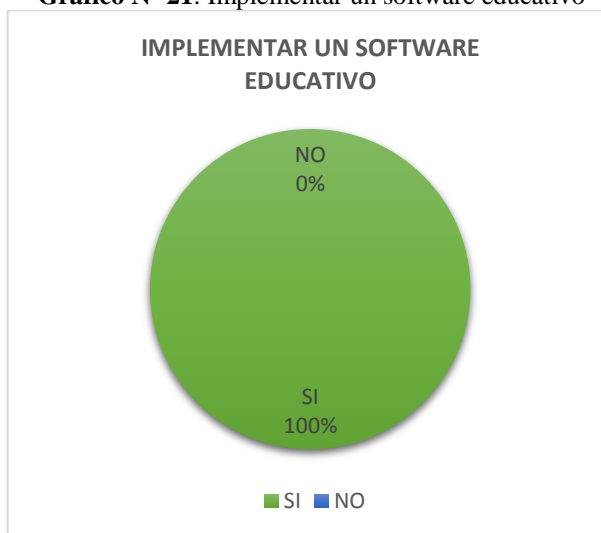
8. **¿Considera usted que la Institución dispone de recursos tecnológicos apropiados para implementar un software educativo?**

Cuadro N° 20: Implementar un software educativo

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 21: Implementar un software educativo



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante que la Institución disponga de recursos tecnológicos apropiados para implementar un software educativo.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría consideran que la Institución dispone de recursos tecnológicos apropiados para implementar un software educativo y así mejorar el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los niños/as, como también el maestro pueda impartir los conocimientos de forma sencilla, fácil y adecuada.

9. **¿Considera Usted, que los niños y niñas aprenden mejor utilizando herramientas tecnológicas?**

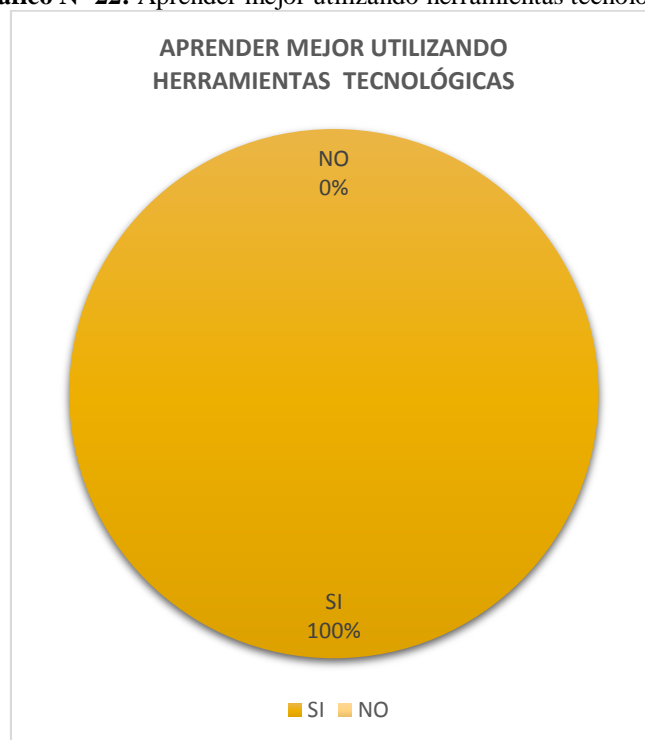
Cuadro N° 21: Aprender mejor utilizando herramientas tecnológicas

ALTERNATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	100
NO	0	0
TOTAL	16	100

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico N° 22: Aprender mejor utilizando herramientas tecnológicas



Análisis: El 100% de los docentes encuestados manifiestan que es importante que los niños y niñas aprenden de mejor manera utilizando las herramientas tecnológicas.

Interpretación: Al observar los resultados obtenidos se pudo interpretar que los docentes en su mayoría consideran que los niños y niñas aprenden de mejor manera utilizando las herramientas tecnológicas, lo cual es beneficioso ya que el estudiante muestra el interés por superarse y mejorar cada día.

4.2 Verificación de hipótesis

Para verificar la hipótesis se utiliza el estadígrafo Chi-cuadrado.

La prueba de independencia Chi-cuadrado, nos permite determinar si existe una relación entre dos variables categóricas.

Es necesario resaltar que esta prueba nos indica si existe o no una relación entre las variables.

Para ello necesitamos trabajar con las preguntas más relevantes de la encuesta estructurada que nos permita verificar la hipótesis, estas preguntas deben ser del mismo tipo, para poder armar las tablas respectivas y necesitamos partir de la hipótesis de nuestra investigación.

A través del análisis e interpretación de la información obtenida y del sustento teórico presentado en el presente trabajo investigativo permite aceptar una de las hipótesis formuladas:

Hipótesis alternativa (H_1)

Las aplicaciones multimedia inciden en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua

Hipótesis nula (H_0)

Las aplicaciones multimedia no inciden en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua

Selección del nivel de significación

Para la verificación hipotética se utilizó el nivel de $\alpha = 0.05$

Descripción de la población

En la sección primaria de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba tiene una población de 47 niños/as del segundo año de educación básica y 16 docentes de aula.

Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 3 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

Las filas hacen referencia a las preguntas en este caso se han tomado 3 preguntas del total de las encuestas estructuradas, y las columnas hace referencia a la alternativa de la pregunta, en este caso cada pregunta tiene 2 alternativas (Sí, No).

Fórmula del Chi-cuadrado

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

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

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

Fórmula para obtener los grados de libertad

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

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

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

$$gl = 2$$

Por lo tanto, con 2 grado de libertad y un nivel de 0,05 la tabla.

$$x^2 t = 5.99$$

Por lo tanto, $x^2 t \leq x^2 c$ se aceptará de H1 caso contrario se la rechazará.

Frecuencias Observadas de la encuesta estructurada

No.	Detalles	CATEGORÍAS		
		Si	No	Total
1	¿Te gustaría que tus clases sean interactivas utilizando un software educativo?	47	0	47
3	¿Utilizas el computador en tu escuela para aprender nuevas cosas?	22	25	47
9	¿Te gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente?	47	0	47
Sub total:		116	25	141

Cuadro N° 22: Frecuencia Esperada de la Encuesta Estructurada

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

No.	Detalles	CATEGORÍAS		
		Si	No	Total
1	¿Te gustaría que tus clases sean interactivas utilizando un software educativo?	38,7	8,3	47
3	¿Utilizas el computador en tu escuela para aprender nuevas cosas?	38,7	8,3	47
9	¿Te gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente?	38,6	8,4	47
Sub total:		116	25	141

Cuadro N° 23: Frecuencia Observada de las encuestas estructuradas.

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

O	E	(O - E)	(O - E) ²	(O - E) ² / E
47	38,7	8,3	68,9	1,8
0	8,3	-8,3	68,9	8,3
22	38,7	-16,7	278,9	7,2
25	8,3	16,7	278,9	33,6
47	38,7	8,3	68,9	1,8
0	8,3	-8,3	68,9	8,3
Total:				60,97

Cuadro N° 24: Campana de Gauss de Resultado
Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Representación grafica

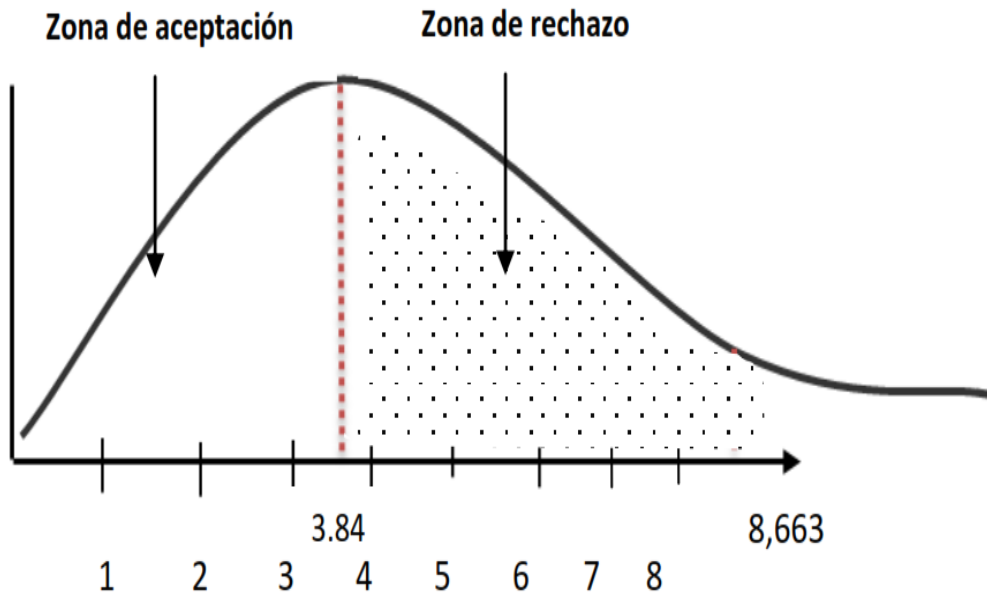


Gráfico N° 23: Representación grafica
Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

DECISIÓN

Según los resultados de la tabulación de la hipótesis observada y la hipótesis esperada, el valor de χ^2 calculado es superior al valor de la tabla, entonces está dentro de la región de Rechazo de la Hipótesis Nula, por consiguiente se ACEPTA la Hipótesis alterna. Que dice:

Las aplicaciones multimedia inciden en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- ❖ A los niños/as de segundo año de Educación Básica les motiva las clases interactivas. Ellos manifiestan que aprende el idioma kichwa mediante el uso de imágenes, sonidos y videos, estos elementos mejoran el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.
- ❖ Los niños/as aprenden el idioma kichwa, hablando, leyendo y escribiendo, pero de ello el más importante es la comunicación mediante el hablar. Los estudiantes deben comunicarse con su entorno (docentes, compañeros de clase, padres y hermanos) utilizando este idioma durante un tiempo determinado en el día, para mejorar sus habilidades lingüísticas.
- ❖ Ninguno de los docentes utiliza herramientas multimedia para enseñar el idioma kichwa. Solo utilizan material del medio como libros de lectura y escritura para enseñar este idioma. A pesar que la Institución Educativa cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para modernizar el proceso de enseñanza aprendizaje de este idioma.

5.2 Recomendaciones

- ❖ Desarrollar software didáctico con contenido multimedia (imágenes, sonidos y videos) que permitan desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

- ❖ Sugerir la implementación de un determinado tiempo durante el desarrollo de la clase para que los niños/as puedan comunicarse con sus maestros y compañeros de clase solamente utilizando el idioma kichwa.

- ❖ Desarrollar un plan de capacitación para los docentes en el uso de herramientas multimedia que ayuden a mejorar, el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma kichwa.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA:

Software didáctico multimedia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa de los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

6.1 Datos informativos

6.1.1 Institución ejecutora

Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba de la Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

6.1.2 Beneficiarios

Los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

6.1.3 Ubicación

Parroquia Salasaka del Cantón San Pedro de Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

6.1.4 Responsable

Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Costo: \$971.30 Dólares americanos

6.2 Antecedentes de la propuesta

La propuesta que se muestra en este documento es producto de un proceso esmerado y extenso del diagnóstico, evaluación y elaboración en el que han participado, los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Mansanapamba.

Para la inicialización de este proyecto se realizó una amplia investigación que permitió identificar los principales problemas educativos de la “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Mansanapamba”, en el cual se precisó las prioridades y se define estrategias para su atención.

El objetivo anhelado de esta propuesta es el desarrollo de habilidades lingüísticas que son pertinentes para el auto-aprendizaje efectivo de la lengua nativa, es un método de inducción de conocimientos del idioma kichwa, como modo de vivir de esta institución y como tal, merece una atención especial a la aplicación del Software Didáctico Multimediaen la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Mansanapamba. Frente a esta dificultad, se considera necesario la elaboración de estrategias alternativas de solución, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

El propósito es que los avances tecnológicos puedan ayudar a los estudiantes para que su aprovechamiento sea cada vez más auténtico, dinámico y confiable, para el pleno desarrollo de su personalidad y la adaptación sea más fácil a los nuevos avances tecnológicos.

6.3 Justificación

La propuesta genera **interés** tanto en los Docentes y niños/as ya que la tecnología hoy en día está en cada momento de nuestra vida y por ende capta fácilmente la atención y esta se le debe aprovechar como herramientas para aprender.

La alternativa planteada es **innovadora** debido a que no existe ninguna aplicación multimedia en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba haciendo de la propuesta algo nueva y útil para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los principales **beneficiarios** de la aplicación multimedia son los niños/as de segundo año de educación básica ya que podrán crear un conocimiento en base a la experimentación de la tecnología.

La propuesta es **factible** porque se cuenta con los conocimientos y recursos para elaborar la aplicación multimedia y con el apoyo de las autoridades poniendo a disposición el laboratorio de cómputo donde se puede desarrollar la aplicación multimedia para mejorar la percepción visual.

La utilización de las herramientas multimedia genera un **impacto** debido a que los niños/as han desarrollado la percepción visual y a la par han trabajado contenidos necesarios para el segundo año de educación básica.

El aporte académico es de vital importancia considerando que las aplicaciones multimedia desarrollaran el aprendizaje de los niños/as, y así mejorara la calidad de educación que proporciona la escuela en beneficio de los estudiantes.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

Desarrollar un Software didáctico multimedia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa de los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

6.4.2 Específico

- Seleccionar los recursos multimedia necesarios para el diseño del software didáctico multimedia
- Seleccionar los contenidos cognitivos necesarios para fomentar las habilidades lingüísticas del idioma kichwa de los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.
- Socializar el Software didáctico multimedia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa con los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba y los docentes de la misma.

6.5 Análisis de Factibilidad

Es factible la propuesta porque hoy en día es primordial el uso de la tecnología y muchos más en la educación siendo un requisito importante para trabajar con los niños/as, además de contar con los conocimientos necesarios para realizar la aplicación multimedia.

El siguiente trabajo está basado en leyes, reglamentales y artículos de la educación general básica que sustentan la importancia del mismo.

Factibilidad Operativa

Al diseñar un Software didáctico multimedia, es una herramienta que apoyara tanto al docente como a los niños/as de segundo año de educación básica.

Los docentes pueden ejecutar la aplicación didáctica multimedia puesto que es un programa sencillo, fácil de manejar y entender a pesar de no tener grandes conocimientos de tecnología.

Los niños/as tienen un conocimiento innato al manejar el computador, pues el gran interés de los niños/as por estas herramientas y por la curiosidad de que los caracteriza harán que ellos indaguen y manejen exitosamente la aplicación.

Factibilidad técnica

Es factible pues la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba cuenta con un laboratorio de 25 computadoras, las aulas cuentan con radio, tv, dvd, infocus y una computadora portátil lo que ayudara a desarrollar los objetivos de la propuesta.

Factibilidad Social

Es factible además porque todos tanto como docentes y autoridades están de acuerdo en poner en practica la propuesta para mejorar el aprendizaje de los niños/as.

Factibilidad Organizacional

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba está organizado por el director general, y docentes responsables del aula los mismos que apoyan a cumplir los objetivos de la propuesta.

Factibilidad Económica

Las utilizaciones de los recursos mencionados anteriormente implican un costo, los mismos que son cuantificados estimando valores promedios del mercado y tiempos de trabajo.

Estimación de costos del trabajo de investigación.

Recursos humanos

RECURSOS HUMANOS			
	Costo hora (\$)	Trabajo (horas)	Total (\$)
Investigador	0,80	50	40,00
Tutor	0,00	24	0,00
Suman			40,00

Cuadro N° 25: Recursos humanos

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Recursos materiales

RECURSOS MATERIALES			
Descripción	Cantidad	Valor unitario (\$)	Valor total(\$)
Materiales de oficina	1 kit	8,00	8,00
Impresiones	100 u	0,5	50,00
Copias	100 u	0,2	20,00
Internet	50 h	0,80	40,00
Suman			118,00

Cuadro N° 26: Recursos materiales

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Recursos de equipos

RECURSOS DE EQUIPOS			
Descripción	Cantidad	Valor unitario (\$)	Valor total (\$)
Computadora	1	650,00	650,00
Cámara digital	1	60,00	60,00
Dispositivos de almacenamiento	1	15,00	15,00
Suman			725,00

Cuadro N° 27: Recursos de equipos

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Resumen

RESUMEN	
Descripción	Valor total (\$)
Recursos humanos	40,00
Recursos materiales	118,00
Recursos de equipos	725,00
subtotal	883.00
Imprevistos (10%)	88.30
Total	971.30

Cuadro N° 28: Resumen

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

6.6 Fundamentación Científica

Software didáctico multimedia

El uso de los software didáctico educativos desarrolla cuatro funciones propias de todo recurso tecnológico: técnica, académica, organizativa y orientadora, lo que ayuda a que el docente universitario pueda desarrollar en sus alumnos capacidades tales como saber comunicarse a través de las tecnologías, aplicarlas para mejorar el rendimiento de las tareas y descubrir información y las comunicaciones, al utilizar la computadora como herramienta y el software como medio de enseñanza, además por las ventajas didácticas que ofrece, contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina Historia de Cuba. (PÉREZ J. A., 12)

Consiste en cualquier tipo de software elaborado para facilitar un proceso enseñanza-aprendizaje específico, que además de proporcionar información relativa a una temática de algún curso, unidad de conocimientos o actividad currículo, ofrecerá posibilidades de exploración e interactividad con fines didácticos claramente identificados y justificados.

Exelearning

Es un programa de edición de sitios web educativos de código abierto único por la sencillez de su manejo y por las herramientas que incorpora.

Permite

- Crear un sitio web con un menú lateral dinámico que asegura una navegación sencilla e intuitiva al usuario, con 6 plantillas. Por ejemplo, la página web del centro que administro o mi página web personal están realizadas con exelearning.
- Editar páginas con contenido multimedia (imágenes, vídeo, audio, animaciones, expresiones matemáticas.) gracias al repertorio de herramientas de eXe Learning.
- Permite realizar actividades interactivas: preguntas verdadero / falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos, exámenes SCORM. En todos los casos se puede poner una retroalimentación o feedback por el alumno y una nota o score. (GARCÍA, 2011)

Es una herramienta de autor creado para facilitar la construcción de contenidos exeelearning, unidad didáctica y actividades interactivas, es un editor XHTML de código abierto (open source), cuyo proceso no necesitamos entenderlo para usarlo, podemos utilizar dichos contenidos de forma independiente o dentro de plataformas LMS como Moodle, la versatilidad de uso, la aceptación de archivos y formatos para generar contenido, junto con la posibilidad de trabajar individualmente, sin necesidad de hacerlo conectado al internet, así como exportar el trabajo directamente a la web, documentos de texto o en paquetes de contenido estándar IMS y SCORM 1.2, colocan a exeelearning como la mejor herramienta que podemos usar para ir confeccionando unidades didácticas y cursos dentro de Moodle.

Multimedia

La Multimedia forman parte del software educativo y muchos lo definen como un objeto o producto que usa una combinación de medios: texto, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo entorno, donde el alumno interactúa con los recursos para mejorar el proceso enseñanza–aprendizaje. (LEDO, 11)

Sus características básicas son:

- Versatilidad (adaptación a diversos contextos).
- Originalidad y uso de la tecnología avanzada.
- Capacidad de motivación.
- Calidad del entorno audiovisual.
- Calidad de los contenidos.
- Navegación e interacción.
- Adecuación a los usuarios y a su ritmo de trabajo.
- Potencialidad de los recursos didácticos.
- Incentiva la auto iniciativa y el autoaprendizaje.

Es el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información, como textos, sonido, graficas, audio y videos para informar o entretener al usuario.

Habilidades lingüísticas

Las habilidades lingüísticas y pre académicas desarrolladas durante los años preescolares son menores en niños cuyos padres tienen un bajo nivel cultural, los alumnos pertenecientes a un estrato sociocultural bajo muestran deficiencias en habilidades lingüísticas que se asocian con dificultades para la comprensión del lenguaje que los profesores emplean en el discurso académico, con dificultades para buscar relaciones causales entre eventos, e incluso con deficiencias en habilidades descriptivas, narrativas y gramaticales. (BENÍTEZ Y. G., 2007)

Es una acción que llevamos a cabo desde el momento en el que nacemos hasta que termine nuestra vida, para aprender necesitamos cuatro habilidades principales las cuales son: hablar, escuchar, leer y escribir.

6.7 Desarrollo de la propuesta

Ciclo de vida de un software educativo

Metodología

El termino ciclo de vida del software describe el desarrollo del software, desde la fase inicial hasta la fase final.

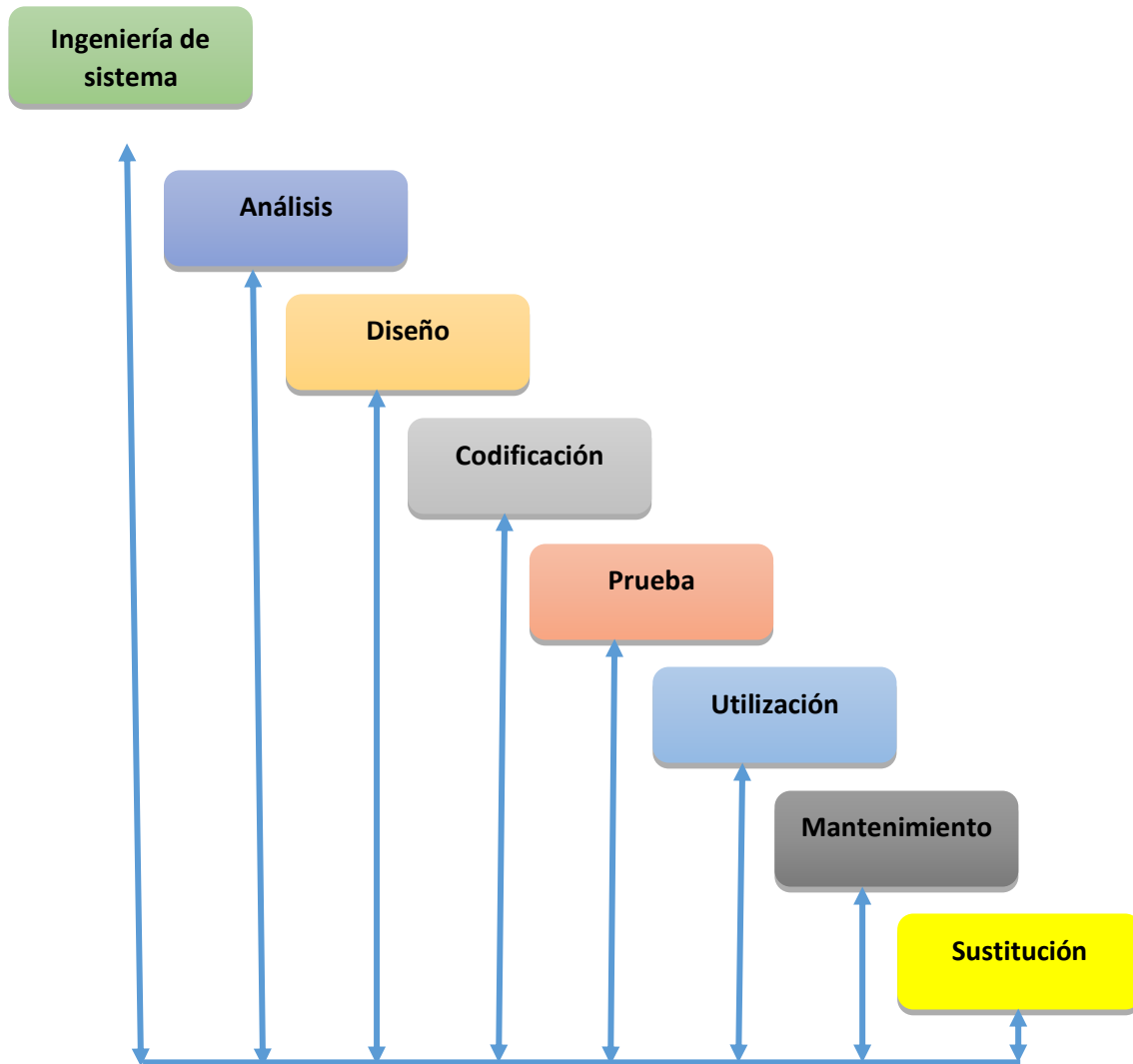


Gráfico N° 24: Representación grafica
Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

Ingeniería de sistema: En esta etapa el analista luego de un minucioso y detallado estudio de los sistemas de una organización, detecta un problema o una necesidad que para su solución.

Análisis: En esta etapa se debe entender y comprender de forma detallada cual es la problemática a resolver, verificando el entorno en el cual se encuentra dicho problema, de tal manera que se obtenga la información necesaria y suficiente para afrontar su respectiva solución.

Se analizará el problema, se identifica la fuente del problema y se determinan las posibles soluciones. En esta fase se utilizan diferentes métodos de investigación, tal como el análisis de necesidades, el producto de esta fase se compone de las metas, en este caso el diseño de un software educativo en el idioma kichwa para que sean utilizados por los niños/as de segundo año de educación básica con sus diferentes tareas. Los recursos utilizados son como Exelearning, Daypo, Paint, Adobe Fireworks CS3, FormatFactori.

Diseño: Es importante determinar la estrategia que se va a utilizar para resolver el problema.

Exelearning es un programa para la creación de contenidos web didácticos sin necesidad de grandes conocimientos en edición web, ni en lenguaje HTML, ni en ningún otro lenguaje de programación, los materiales creados pueden incluir textos, imágenes, videos, presentaciones, animaciones, actividades interactivas.

Exelearning es una herramienta de código abierto, multiplataforma disponible para Windows, Linux y Mac, que permite exportar el contenido generado, además de a formato web, a paquetes SCORM o IMS, los cuales pueden ser integrados en plataformas de aprendizaje como Moodle.

Desarrollo o codificación: Una vez descargado el programa de instalación desde la web del proyecto según el sistema operativo usado, habría que instalarlo en nuestro equipo, aunque para Windows se puede conseguir una versión que no necesita instalación, es necesario que tengamos instalado Mozilla Firefox.

Implementación: Partiendo del análisis y diseño de la solución, en esta etapa se procede a desarrollar el correspondiente programa que solucione el problema mediante el uso de una herramienta computacional determinada.

Se implementará en la institución la misma puede ser implantada en diferentes ambientes: en el salón de clases, en laboratorios o en escenarios donde se utilicen las tecnologías relacionadas a la computadora, en esta fase se propicia la comprensión del material, y el dominio de destrezas y objetivos y la transferencia de conocimiento del ambiente instrucciones al ambiente de trabajo.

Prueba: los errores humanos dentro de la programación de los computadores son muchos y aumentan considerablemente con la complejidad del problema.

Este software educativo parte del desafío de pensar nuevas formas de acceso al conocimiento, y consolidar el uso de la informática en propuestas que planteen distintas concepciones sobre la enseñanza y sobre el rol del docente y los niños en todo su contexto, el uso del software reduce considerablemente el tiempo dedicado al aprendizaje del tema, permitiendo mayor cantidad de información en menos tiempo, el propósito de este trabajo es crear una Guía interactiva de software educativo en el aprendizaje en la materia de computación en los niños/as de segundo año de educación básica, gracias a la tecnología que avanza en todos los aspectos de la vida.

Documentación: Es la guía o comunicación escrita en sus diferentes formas, ya sea en enunciados, procedimientos, dibujos o diagramas que se hace sobre el desarrollo de un programa. La importancia de la documentación radica en que a menudo un programa escrito por una persona, es modificado por otra. Por ello la documentación sirve para ayudar a comprender o usar un programa o para facilitar futuras modificaciones y mantenimiento.

La documentación se compone de tres partes:

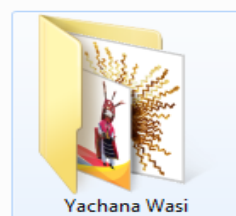
Documentación Interna: Son los comentarios o mensajes que se añaden al código fuente para hacer más claro el entendimiento de los procesos que lo conforman, incluyendo las precondiciones y las pos condiciones de cada función.

Documentación Externa: Se define en un documento escrito con los siguientes puntos:

- Descripción del Problema
- Datos del Autor
- Algoritmo (diagrama de flujo o Pseudocódigo)
- Diccionario de Datos
- Código Fuente (programa)

Manual de Usuario: Describe paso a paso la manera cómo funciona el programa, con el fin de que el usuario lo pueda manejar para que obtenga el resultado deseado.

1. Nos dirigimos a la carpeta auto-contenida que se guardó con el nombre de “Yachana Wasi”



2. Dentro de la carpeta “Yachana Wasi” nos dirigimos a un formato de html que se guardó con el nombre de index.html



3. Como podemos ver se nos abrirá una página en un navegador es recomendable que se abra en el Mozilla Firefox



4. Menú principal, dispone de cinco temas o unidades de aprendizaje interactivo
- Kallari "Inicio"
 - Kichwa "El idioma Kichwa"
 - Shukniki yachay 1, 2, 3, 4, 5 "Unidades 1, 2, 3, 4, 5"



5. En la unidad 1 “SHUKNIKI YACHAY 1” cuenta con los siguientes tema
- LLIKA “El alfabeto “
 - UYARIKUNA “Las Vocales “
 - SHIMIKUNA “Palabras “

Yachana Wasi

KALLARI

KICHWA

SHUKNIKI YACHAY - 1

Unidad 1 **NIKI SHUK**

SHUKNIKI YACHAY - 2

SHUKNIKI YACHAY - 3

SHUKNIKI YACHAY - 4

SHUKNIKI YACHAY - 5

Meu Anterior Sigiente

A U I

6. En la unidad 2 “SHUKNIKI YACHAY 2” cuenta con los siguientes tema
- YUPAYKUNA “Números “
 - TULLPUKUNA “Colores “

Yachana Wasi

KALLARI

KICHWA

SHUKNIKI YACHAY - 1

SHUKNIKI YACHAY - 2

Yupaykuna

Unidad 2 **UPAYKUNA**

SHUKNIKI YACHAY - 3

SHUKNIKI YACHAY - 4

SHUKNIKI YACHAY - 5

Meu Anterior Sigiente

YUPAYKUNA

NUMERALES CARDINALES: Son los que determinan al sustantivo indicando número fijo. En KICHWA hay dos términos que expresan todos los números.

0	illak	1	shuk
2	ishkay	3	kimsa
4	chusku	5	pichka
6	sukta	7	kanchis

Cero

7. En la unidad 3 “SHUKNIKI YACHAY 3” cuenta con los siguientes temas
- NAPAYKUNA “Saludos “
 - ISHKAYNIKI SHIKRA “Las grafías “
 - MISHKI SHIMI RIMAY “Cortesía “

Unidad 3

NAPAYKUNA

El pronombre desempeña una función esencial dentro de la oración que designa persona, animal o cosa sin nombrarla y denota a la vez las personas Gramaticales.

imanalla
hola

alli puncha
buenos días

8. En la unidad 4 “SHUKNIKI YACHAY 4” cuenta con los siguientes temas
- AYLLU “Familia “
 - AYCHA UKKUNPAK SHIMIKUNA “Las partes del cuerpo humano “
 - KARIWARMİYACHIK “Género “

Unidad 4

AYCHA UKKUNPAK SHIMIKUNA

Uma
Akcha
Ñawi
Sinka
Shimi
Kasku
Rikra
Wiksa
Ruka
Maki
Raka
Ullu
Chanka
Rinri
Kunka
Pupu

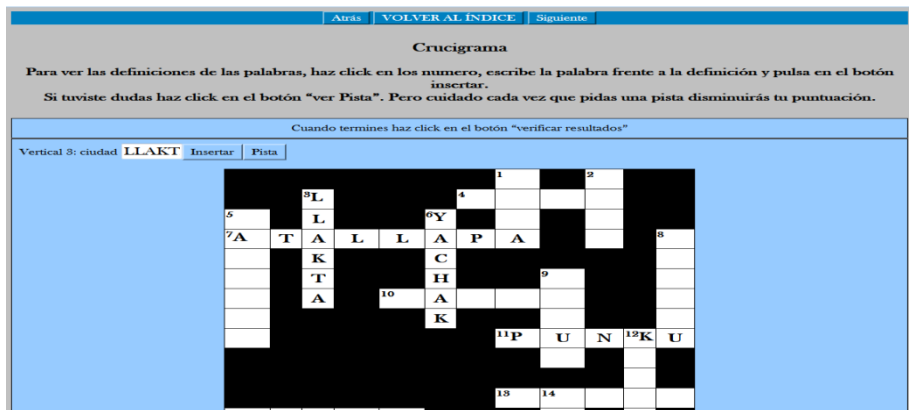
9. En la unidad 5 “SHUKNIKI YACHAY 5” cuenta con los siguientes temas
- WIWAKUNA “Los animales “
 - WASIPI IMAKUNAMANTA “Las cosas de la casa “



10. Finalmente al seleccionar la opción “Yachakushkata Tuparina “, autoevaluaciones interactivas, al estudiantes podrás medir su conocimiento de lo que ha aprendido, mediante la manipulación del software multimedia “Yachana Wasi”.
- Asociación de imágenes



➤ **Crucigrama**



➤ **Asociación de imágenes con sus nombres**



➤ **Competición en los cuadros que están vacíos según corresponda**



6.8 Modelo operacional

Cuadro N° 29: Modelo operacional

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Socialización	Socializar a los docentes instructores sobre la necesidad de aplicar el Software didáctico multimedia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa	Socialización el uso del Software didáctico multimedia	Proyector Computadora Guía	8 y 9 de Marzo del 2016	Investigador	Comunidad educativa conoce sobre la propuesta.
Capacitación	Capacitar a los docentes sobre el uso del software didáctico multimedia en el idioma kichwa.	Realizar talleres demostrativos sobre la utilización del software didáctico multimedia.	Investigador Humanos Proyector Laboratorio	4 horas	Investigador	Docentes capacitados en el uso correcto del software didáctico multimedia en el idioma kichwa.
Ejecución	Aprovechar los conocimientos adquiridos sobre el manejo del software didáctico multimedia en el idioma kichwa	Manejo de un software didáctico multimedia con los niños/as de segundo año de educación básica.	Humanos Laboratorio Proyector	6 meses	Docente	Docentes participativos con la aplicación del software didáctico multimedia orientada a potencializar el aprendizaje significativo del idioma kichwa.
Evaluación	Evaluar los avances y la práctica del idioma kichwa de acuerdo al software didáctico multimedia.	Reunión con los docentes y niños/as hablan correctamente el idioma kichwa,	Cuaderno Lápiz	Dos horas cada 20 días	Docentes	Los niños/as se sienten orgullosos por su lengua materna que es el idioma kichwa.

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

6.9 Previsión de la Evaluación

A la siguiente propuesta se le realizara un seguimiento y una evaluación permanente para verificar su asertividad alcances y logros funcionamiento para obtener conclusiones finales o parámetros reales o para verificar la potencialidad del material dentro del proceso enseñanza aprendizaje y para tomar las decisiones pertinentes luego de esta aplicación.

Cuadro N° 30: Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	Talleres practicas si son aplicables
2. ¿Por qué evaluar?	Porque se debe conocer si la propuesta fue algo que lleno las expectativas
3. ¿Paraqué evaluar?	Para comprobar la realización de la propuesta
4. ¿Con que criterios?	Socio critico propositivo
5. ¿Indicadores?	Aprendizaje, practica y valor
6. ¿Quién evaluar?	A los niños/as de segundo año, del centro educativo
7. ¿Cuándo evaluar?	Se examinará de acuerdo a los resultados que estén reflejado tanto en aprendizaje y en la practica
8. ¿Cómo evaluar?	Realizando visitas cada mes al establecimiento educativo
9. ¿Fuentes de información?	Ficha de seguimientos o entrevistas
10. ¿Con que evaluar?	Los avances y conocimientos obtenidos de la guía didáctica

Elaborado por: Santiago Xavier Jeres Masaquiza

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- BENÍTEZ, I. Y. (11 de JULIO de 2014). *SCIELO*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552007000200002
- BENÍTEZ, Y. G. (4 de 11 de 2007). *Scielo*. Obtenido de HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552007000200002
- CAGUANA, M. J. (17 de JULIO de 2013). *REPOSITORIO DIGITAL UTA*. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4678>
- CASAMIQUELA, J. C.-R. (15 de FEBRERO de 2006). *SCIELO*. Obtenido de SOFTWARE: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-31232005000100012&script=sci_arttext
- FERREIRA, E. C. (01 de FEBRERO de 2012). *Scielo*. Obtenido de Aplicación multimedia: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0080-62342012000700016&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- GARCÍA, D. F. (24 de Febrero de 2011). *GOOGLE ACADÉMICO*. Obtenido de ALFABETIZACIÓN DIGITAL DEL PROFESORADO: HERRAMIENTAS EDUCATIVAS: http://clic.xtec.cat/docs/alfabetizacion_digital.pdf
- GIFREU, A. (01 de MARZO de 2014). *Google Academico*. Obtenido de <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
- GUANDINANGO, D. M. (21 de JUNIO de 2009). *UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE*. Obtenido de FACULTAD DE INGENIERIA EN CIENCIAS APLICADAS: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1103/5/04%20ISC%20033%20TESIS.pdf>
- LANDERO, S. C. (23 de JULIO de 2007). *SCIELO*. Obtenido de LENGUAJE : http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132007000100001
- LEDO, M. V. (19 de Abril de 11). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000300013
- MANOBANDA, L. S. (21 de MARZO de 2013). *REPOSITORIO DIGITAL UTA*. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7593>
- MARCOS, S. V. (01 de SEPTIEMBRE de 2016). *SCIELO*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362016000300006
- MÁRMOL, M. A. (Enero de 2010). *ESCUELA POLITECNICA DEL EJÉRCITO*. Obtenido de CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMATICA: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/846/1/T-ESPE-021841.pdf>

- MORALES, F. M. (23 de JULIO de 2013). *REPOSITORIO DIGITAL UTA*. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4885>
- MOSQUERA, F. M. (24 de AGOSTO de 2015). *SCIELO*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/calj/v13n1/v13n1a07.pdf>
- MUGA, I. P. (21 de OCTUBRE de 2013). *SCIELO*. Obtenido de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832006000200005
- NIEVES, Y. M. (09 de DICIEMBRE de 2015). *SCIELO*. Obtenido de MEDIOS: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202015000300010
- NOLASCO, C. C. (Octubre de 2006). *UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN*. Obtenido de <http://www.academia.edu/1062263/PRODUCCION%20DE%20TEXTOS%20ESCRITOS%20EN%20QUECHUA%20COMO%20L1>
- ORTIZ, A. Y. (20 de NOVIEMBRE de 2013). *REPOSITORIO DIGITAL UTA*. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5905>
- PÉREZ, E. G.-L. (02 de JULIO de 2013). *SCIELO*. Obtenido de HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a03>
- PÉREZ, J. A. (5 de Mayo de 12). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742012000300008&script=sci_arttext
- PERÉZ, L. V. (02 de JULIO de 2013). *SCIELO*. Obtenido de HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a03>
- PIEDRA, F. G.-A. (25 de NOVIEMBRE de 2009). *SCIELO*. Obtenido de SOFTWARE EDUCATIVOS: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012
- RODRÍGUEZ, J. S. (21 de JULIO de 2013). *GOOGLE ACADEMICO*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/368/36802109.pdf>
- SIERRA, L. I. (01 de DICIEMBRE de 2010). *SCIELO*. Obtenido de LENGUAJE: <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v29n57/v29n57a39.pdf>
- URRUTIA, L. E. (06 de FEBRERO de 2012). *SCIELO*. Obtenido de CURSOS MULTIMEDIA EN LÍNEA: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0325-00752012000100004&script=sci_arttext
- VARGAS, G. G. (30 de JULIO de 2014). *SCIELO*. Obtenido de NIVEL CULTURAL: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552007000200002
- VELÁZQUEZ, M. R.-V.-F.-P. (17 de JUNIO de 2013). *SCIELO*. Obtenido de TIC'S: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062014000100005&script=sci_arttext

Anekos

Anexos

Anexo 1: Encuesta estructurada



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA



ENCUESTAS ESTRUCTURADAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS

OBJETIVO: Determinar la incidencia de las Aplicaciones multimedia y su relación con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Te gustaría que tus clases sean interactivas utilizando un software educativo?	Si () No ()
2. ¿Dispones de un computador en casa para realizar tareas?	Si () No ()
3. ¿Utilizas el computador en tu escuela para aprender nuevas cosas?	Si () No ()
4. ¿Te gustaría aprender utilizando la computadora?	Si () No ()
5. ¿Te gustaría aprender utilizando imágenes, sonidos y videos?	Si () No ()

<p>6. ¿Habla Usted, El idioma Kichwa de forma correcta?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>7. ¿Aprendes de mejor manera el idioma Kichwa, escuchando, hablando, leyendo y escribiendo?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>8. ¿Tu profesor utiliza algún software educativo para la enseñanza del idioma Kichwa?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>9. ¿Te gustaría aprender a hablar el idioma kichwa correctamente?</p>	<p>Si () No ()</p>

Elaborado por: Santiago Jeres

Anexo 2: Encuestas docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA



ENCUESTAS ESTRUCTURADAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MANZANAPAMBA DE LA PARROQUIA SALASAKA DEL CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

OBJETIVO: Determinar la incidencia de las Aplicaciones multimedia y su relación con el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma kichwa en los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Considera usted que es importante la aplicación de herramientas multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje?	Si () No ()
2. ¿Le gustaría disponer de un software didáctico multimedia para la enseñanza de idioma kichwa?	Si () No ()
3. ¿Considera usted que la utilización de aplicaciones multimedia beneficiaría el aprendizaje de los niños y niñas?	Si () No ()
4. ¿Utiliza Usted algún software educativo para la enseñanza del idioma kichwa?	Si () No ()

<p>5. ¿Utiliza recursos pedagógicos multimedia basando en las tecnologías para fomentar el aprendizaje?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>6. ¿Maneja Usted, el computador de manera apropiada para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Institución?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>7. ¿Usted como docentes cree que es importante utilizar materiales didácticos en el idioma Kichwa?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>8. ¿Considera usted que la Institución dispone de recursos tecnológicos apropiados para implementar un software educativo?</p>	<p>Si () No ()</p>
<p>9. ¿Considera Usted, que los niños y niñas aprender mejor utilizando herramientas tecnológicas?</p>	<p>Si () No ()</p>

Elaborado por: Santiago Jeres

Anexo 3: Fotografías de aplicación de encuesta a los niños/as de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Manzanapamba.







Anexo 4: Reporte Urkund

URKUND	
Documento	Santiago Jeres.docx (D29548282)
Presentado	2017-07-03 18:20 (-05:00)
Presentado por	xavis11@hotmail.es
Recibido	wilmalgavilanesl.uta@analysis.orkund.com
Mensaje	Tesis Mostrar el mensaje completo 8% de estas 36 páginas, se componen de texto presente en 17 fuentes.