



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa.

**AUTORA:**

MARÍA ELIZABETH ORDÓÑEZ GUAMÁN

**DIRECTOR:**

Mgs. VICENTE RUÍZ ORDÓÑEZ

LOJA-ECUADOR

2014



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

**CERTIFICACIÓN**

Mg.Sc. Vicente Ruiz O.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE  
LOJA**

**CERTIFICA:**

Haber asesorado y revisado durante su desarrollo el trabajo de tesis titulado:  
**SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY  
CRISTÓBAL ZAMBRANO”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA,  
PERIODO LECTIVO 2013-2014**, de autoría de la postulante **María Elizabeth  
Ordóñez Guamán**. Por lo tanto, autorizo proseguir con los trámites legales  
pertinentes para su respectiva calificación y sustentación.

Loja, 24 de febrero del 2014

Mgs. Vicente Ruiz O.  
**DIRECTOR DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, María Elizabeth Ordóñez Guamán declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Así mismo acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional - Biblioteca Virtual.

**Autora:** María Elizabeth Ordóñez Guamán

F:  \_\_\_\_\_

CI: 1104039647

Fecha: Loja, abril de 2014

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, **María Elizabeth Ordóñez Guamán** declaro ser autora del presente trabajo de tesis titulada : **“Software Educativo para contribuir al proceso enseñanza-aprendizaje del área de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación General Básica de la unidad educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del cantón Saraguro, provincia de Loja, periodo lectivo 2013-2014”**, como requisito para optar al grado de: Lic. En Informática Educativa, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para con fines académicos; muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio con la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a 01 del mes de Abril del 2014, firma el autor.

Firma: 

**Autor: María Elizabeth Ordóñez Guamán**

**Cédula: 1104039647**

**Dirección: Saraguro**

**Correo electrónico: maryeli82@hotmail.com**

**Teléfono: 0985223516**

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de Tesis: Mg Vicente Ruiz Ordóñez Mg. Sc**

**Presidente del Tribunal: Dr. Ángel Cabrera Achupallas Mg.Sc**

**Miembro del Tribunal: Dr. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc**

**Miembro del Tribunal Dr. Carmen Alicia Aguirre Mg. Sc**

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades a la Universidad Nacional de Loja, institución que supo abrir sus puertas para brindarme la oportunidad de obtener mi título profesional, que es muy importante para el desarrollo en la sociedad y poder servirla con total profesionalismo. A la Carrera de Informática Educativa y a todos quienes forman parte de ella.

Agradezco al Director de tesis, Mg. Vicente Ruiz Ordóñez quien con su paciencia y orientación hizo posible llevar adelante el presente trabajo de investigación.

A la Unidad Educativa FRAY CRISTOBAL ZAMBRANO “FRAY CRISTOBAL ZAMBRANO” del cantón Saraguro, provincia de Loja, en la persona de su Director, Docentes, como a sus estudiantes, quienes supieron brindarme la información necesaria para la ejecución de esta investigación.

**La autora**

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo en primer lugar a Dios, a mis padres, por todo lo que me han dado por el apoyo incondicional, especialmente por sus sabios consejos y por estar a mi lado en los momentos más difíciles.

A mis hijas Madelis y Paola, quienes supieron darme mucho valor para culminar con esta etapa más en mi vida por estar siempre conmigo dándome aliento para seguir adelante.

María Elizabeth

## **ESQUEMA DE CONTENIDOS**

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

ESQUEMA DE CONTENIDOS

a. Título

b. Resumen

c. Introducción

d. Revisión de literatura

e. Materiales y métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

Índice

**a. TÍTULO**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS  
SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL  
ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA,  
PERIODO LECTIVO 2013-2014



## **b. RESUMEN**

El presente proceso investigativo que se denomina, **“SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”** dio como resultado un Software Educativo para la asignatura de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Franciscana “Fray Cristóbal Zambrano” del cantón Saraguro, el cual será usado como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de las temáticas contempladas en el libro guía del Ministerio de Educación del Ecuador, que sirvió de base fundamental acerca de la información que conllevó a identificar qué tipo de contenidos debían ser implementados en la aplicación.

El objetivo general que se planteó fue: Diseñar e implementar un software educativo como medio didáctico de apoyo al proceso enseñanza aprendizaje del Área de Estudios Sociales de los Alumnos del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del Cantón Saraguro, Provincia Loja, periodo lectivo 2013-2014.

La metodología empleada en el desarrollo del software educativo fue la denominada metodología en cascada, que permitió de forma ordenada realizar actividades (obtención de información, determinación de requerimientos, desarrollo de la aplicación, pruebas e implementación). En la fase de pruebas se consideró aspectos técnicos, estéticos, y pedagógicos que a través de una ficha de evaluación, validó el cumplimiento de los requerimientos de los usuarios, con el propósito de garantizar el funcionamiento y eficacia didáctica.

Las herramientas de software usadas fueron Adobe Flash CS4, Illustrator, Photoshop en la misma versión, las cuales permitieron la construcción y edición de los distintos recursos multimedia como imágenes, sonidos, videos, que luego fueron implementados para obtener el software educativo en su versión final.

Se realizó la aplicación y la evaluación del software con el docente a cargo de la materia de Estudios Sociales del octavo año de educación básica.

Finalmente se realizó la entrega de un CD interactivo con la aplicación multimedia a la institución educativa para que de esta forma se proceda a la

implementación en el proceso educativo de la asignatura de Estudios Sociales.

## **SUMMARY**

This research process is called , " EDUCATIONAL SOFTWARE TO CONTRIBUTE TO LEARNING PROCESS AREA SOCIAL STUDIES THE EIGHTH YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL EDUCATION UNIT " FRAY CRISTOBAL ZAMBRANO" SARAGURO CANTON , Loja Province , semester 2013 -2014 " resulted Educational Software for the subject of Social Studies Eighth Year Education Unidad Educativa Franciscana " Fray Cristobal Zambrano " Saraguro canton , which will be used as a teaching resource in the teaching-learning process of the topics covered in the guide book of the Ministry of Education of Ecuador , which was the fundamental basis on the information that led to identify what type of content should be implemented in the application.

The overall objective raised was : Design and implement an educational software as a teaching tool to support learning teaching process area of Social Studies Student of the Eighth Year of Basic General Education "Fray Cristóbal Zambrano " Canton Educational Unit Saraguro , Loja Province , school 2013-2014 .

The methodology used in the development of educational software was called waterfall methodology , which allowed for orderly activities ( obtaining information, requirements determination , application development , testing and implementation ) . In the test phase was considered technical, aesthetic , and pedagogical aspects through an evaluation form , validated compliance with the requirements of the users , in order to ensure the operation and teaching effectiveness.

Tools used software was Adobe Flash CS4 , Illustrator , Photoshop on the same version , which allowed the construction and editing of various

multimedia resources such as images , sounds , videos , which were then implemented for educational software in its final version .

Implementation and evaluation of the software with the teacher in charge of the subject of Social Studies of the eighth year of basic education was conducted.

Finally the delivery of an interactive CD was made with the multimedia application to the school to proceed in this way to

### **c. INTRODUCCIÓN**

**El presente “SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”**

La sociedad actual contempla el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), casi como una necesidad, donde se encuentra inmersa la educación, esto conlleva a una renovación de la forma de educar, lo cual implica una transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje. La integración de las TIC al campo de la educación, no solamente facilita el acceso a la información; sino que, aporta significativamente al mejoramiento de la calidad de los procesos educativos, desarrollando alternativas pedagógicas y metodológicas que sustituyan o al menos enriquezcan las actuales prácticas educativas tradicionales y generalmente obsoletas.

Ante este nuevo escenario el software educativo se establece como un recurso educativo innovador que debe ser implementado en el proceso de enseñanza aprendizaje, para con ello aprovechar su potencial didáctico.

En este contexto el Ministerio de Educación del Ecuador se encuentra realizando la implementación de infraestructura tecnológica a las instituciones educativas del país, poniendo como ejemplo las escuelas del milenio, los infocentros y otros recursos tecnológicos. Sin embargo estos recursos e infraestructura no son empleados didácticamente por las instituciones educativas, pues no se cuenta con los medios didácticos que les permitan desarrollar sus clases a través de las pizarras digitales, proyectores y demás recursos implementados.

Entonces este proceso investigativo se presenta con el propósito de promover el empleo de recursos tecnológicos y con ello nuevos medios didácticos como el software educativo desarrollado, que fortalezcan las

actividades efectuadas en clases para que los estudiantes sean protagonistas y constructores de su propio conocimiento. Así mismo a través de la utilización del software educativo, se mejoraran las estrategias metodológicas enfocadas a desarrollar las destrezas con criterio de desempeño que en la actual reforma educativa se demanda para una educación de calidad.

Por lo antes mencionado y considerando la falta de actualización en las metodologías y medios didácticos empleados dentro del proceso educativo de la asignatura de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Franciscana “Fray Cristóbal Zambrano” del cantón Saraguro, se establecieron los siguientes objetivos:

Y como objetivos específicos se planteó: Determinar los principales temas y contenidos para el diseño del software educativo, teniendo en cuenta los problemas que se evidencien en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Diseñar un software educativo de Estudios Sociales acorde a las necesidades de los alumnos del Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del Cantón Saraguro, Provincia Loja. Validar el software educativo, considerando aspectos funcionales, técnicos, estéticos y pedagógicos para asegurar su validez.

El marco teórico está estructurado así:

#### EDUCACIÓN.

¿Qué es aprendizaje?

¿Qué es enseñanza?

Proceso de enseñanza aprendizaje.

Didáctica.

Recursos didácticos.

#### SOFTWARE EDUCATIVO.

Características del Software Educativo.

Ventajas del Software Educativo.

#### HERRAMIENTAS PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE.

Photoshop.

Adobe Flash.

Edilim.

#### ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales.

#### CONTENIDO DEL LIBRO DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **EDUCACIÓN.**

UNESCO (2012), en su escrito sobre el derecho a la educación manifiesta lo siguiente: “La educación es un proceso complejo y multifacético, en el que se transmiten conocimientos, habilidades, valores y costumbres de todo tipo ya que es un derecho y la base principal para poder ejercitar el resto de derechos. El propósito de la educación es promover la libertad, ayudar al desarrollo de una sociedad, de tal forma que sea incluyente, y de calidad”.

Molina (2001), hace referencia a la educación social, afirmando que se debe promover una práctica social diversa, enmarcada en las demandas de los contextos sociales y culturales; dando como concepto que “La educación es el proceso por el cual una sociedad le garantiza a sus ciudadanos la evolución: desarrollo de la creatividad, autonomía, sensibilidad, creatividad, asimilación, adaptación, lo que quiere decir que la educación implica el ser humano de la práctica que se realiza en un proceso educativo”.

En el Ecuador actualmente se habla de educación inclusiva e intercultural, que garantice el acceso a todos los ciudadanos a una educación equitativa y de calidad, por lo cual algo imprescindible para el desarrollo de una educación para todos y todas es la participación del alumnado y su presencia en el proceso de aprendizaje, como lo menciona (Calvo, 2009), la inclusión en educación significa fundamentalmente participación en la comunidad, y en este sentido “implica cambiar la estructura, funcionamiento y propuesta pedagógica de los centros para dar respuesta a las necesidades educativas de todos de forma que todos tengan éxito en su aprendizaje y participen en igualdad de condiciones”.



La educación tiene tan importante papel que desempeñar en relación con el desarrollo que, por extensión, a la institución escolar le corresponde ponerlo en práctica. De esto mejorar la calidad de educación se convierte en el gran reto para este tercer milenio y la educación inclusiva. Dentro de este marco los educadores deben ser conscientes de ello y educar teniendo siempre como principal objetivo el fomentar la autonomía, la responsabilidad, la libertad, la capacidad de decidir y participar activamente en el desarrollo del país.

### **¿Qué es aprendizaje?**

Caballero (2009), establece que el aprendizaje puede ser interpretado como el condicionamiento o adquisición de información, cambio actitudinal, y el uso del conocimiento en la resolución de problemas para construir nuevos significados, de nuevas estructuras cognitivas. Todos estos procesos permiten a las personas alcanzar su formación intelectual, profesional y personal, desarrollando actitudes, y aptitudes para desenvolverse en una sociedad globalizada como la que se vive actualmente.

Del mismo autor se desprende que “El conocimiento organizado en la memoria del que aprende es conocido como estructura cognitiva”. La construcción del conocimiento, como atribución de significados, demanda del pensamiento reflexivo, como lo expresa Ausbel en su teoría del aprendizaje significativo, el mismo que comprende un mecanismo humano con el cual se construye, elabora y asimila información.

Entonces para lograr aprendizajes significativos, Ausbel considera que se deben cumplir dos condiciones, que el sujeto manifieste una predisposición para relacionar el nuevo material que se va a aprender con su estructura de conocimiento; y que el material de instrucción sea potencialmente significativo para él, es decir que el estudiante se encuentre motivado por los contenidos.

## **¿Qué es enseñanza?**

Desde la perspectiva sociohistórica, se entiende que la enseñanza es una práctica cultural y, por tanto, se arraiga en costumbres y hábitos, de los docentes y de los estudiantes, intensa y profundamente establecidos a lo largo de varias generaciones.

La enseñanza como proceso comunicativo ha sido recogido por diferentes autores como Heineman, Moles, y dicha comunicación se presenta condicionada por múltiples factores externos que influyen en los procesos interactivos del aula. (Tenutto, 2007.) En su libro *Escuela para Maestros* plantea que: “enseñar es una palabra de raíces muy hondas y de larga historia. Conlleva un sinnúmero de aplicaciones idiomáticas, imposibles de resumir en una definición que aclare la esencia o el significado real de enseñar”.

## **Proceso de enseñanza aprendizaje**

El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) se desarrolla a través de la acción didáctica, y se enfoca al logro de conocimientos, habilidades y destrezas en el estudiante para desenvolverse adecuadamente en las distintas situaciones de aprendizaje. (Rodríguez, 2011)

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como objetivo la formación de las personas, como lo expresa Meneses (2007), donde se hace mención al proceso enseñanza-aprendizaje como un sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje.

En la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están inmersas en el proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo

cotidianamente múltiples posibilidades como consultar en línea, o acceder y publicar recursos. Además las TIC en la actualidad se ha transformado en un nuevo modelo de educación, para las instituciones de vanguardia, es decir una nueva forma de enseñanza, aprendizaje, innovación y emprendimiento, pues gracias a estas podemos tener participación directa, interactiva, equitativa y de igualdad en el tiempo y espacio con libertad.

## **Didáctica**

“La calidad de la educación depende, en gran medida, de la formación docente y de cómo dirige y orienta el proceso de enseñanza – aprendizaje. La teoría la proporciona la pedagogía que es la ciencia de la educación y la práctica es decir, el cómo hacerlo, lo proporciona la didáctica. La didáctica, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña”. (Torres, 2009)

(Carvajal, 2009), describe a la didáctica como la ciencia de la educación que tiene como objeto de estudio a la educación, e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir la formación intelectual de los estudiantes. En este contexto también la didáctica es definida como el arte de enseñar, y que organiza y orienta situaciones de enseñanza aprendizaje de carácter instructivo.

“La didáctica como parte de la pedagogía se interesa por el saber, y tiene como fin la formación dentro de un contexto determinado, por medio de la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje, a través del desarrollo de instrumentos teóricos-

prácticos, que sirvan para la investigación, formación y desarrollo integral del estudiante”.

### **Recursos didácticos**

Marqués (2011), sobre los medios didácticos formula que, un medio didáctico es el material elaborado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes. Los medios didácticos están compuestos por:

- El sistema de símbolos: textuales, irónicos, sonoros.
- El contenido material (software): los elementos semánticos del contenido, su estructuración, los recursos didácticos, la forma de presentación y el estilo.
- La plataforma tecnológica (hardware): sirve de soporte y facilita el acceso al material.
- El entorno de comunicación con el usuario, proporciona determinados sistemas de mediación.

Se puede asimilar como recursos didáctico a cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. También distingue entre recursos, materiales, o medios educativos, siendo estos últimos los empleados con una finalidad didáctica para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Teniendo en cuenta la plataforma tecnológica y la funcionalidad de los recursos didácticos, en base a (Marquès, 2011), se puede establecer la siguiente clasificación:

<b>Tipologías de los recursos didácticos</b>		
<b>Según:</b>		
<b>Su funcionalidad</b>	Organizar la información	Resúmenes, síntesis ... Mapas conceptuales. Organizadores gráficos.
	Relacionar información, crear conocimiento y desarrollar habilidades.	Organizadores previos: analogías... Preguntas y ejercicios que relacionen los nuevos conocimientos. Aplicación de conocimientos. Entornos para la creación y expresión.
<b>Según:</b>		
<b>Su plataforma tecnológica</b>	Materiales convencionales	Impresos: libros, periódicos, documentos...  Tableros didácticos: pizarra, cartelera...  Materiales manipulativos. Juegos educativos.
	Materiales audiovisuales	Imágenes fijas proyectables: fotografías, diapositivas.  Materiales sonoros: cd, cassettes, programas de radio.  Materiales audiovisuales: montajes, películas, videos, televisión.
	Nuevas tecnologías	Programas informáticos educativos (CD o en línea): videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias...  Servicios telemáticos: páginas Web, Weblogs, WebQuest, chats, foros...

## **SOFTWARE EDUCATIVO**

Los Software Educativos (SE), se enmarcan en el contexto de la Informática Educativa, la cual está relacionada con la aplicación de las técnicas multimedia con el fin de potenciar los procesos educativos.

Ramos (2008), en su estudio define como software educativo a cualquier aplicación multimedia cuyas características estructurales y funciones sirven para apoyar el proceso de enseñar, aprender y administrar. Este concepto concuerda también con el de (Software Educativos, 2010), donde se afirma que los SE son aplicaciones destinadas a la enseñanza, autoaprendizaje y que además permiten el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

### **Características del Software Educativo**

Las características más generalizadas en los SE son:

- Finalidad: orientados a la enseñanza-aprendizaje en todas sus formas.
- Utilización del computador: el medio utilizado como soporte es el computador.
- Facilidad de uso: son intuitivos y aplica reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el ambiente virtual.
- Interactividad: permite un intercambio efectivo de información con el estudiante.

## **Ventajas del Software Educativo**

Vidal (2010), Establece las siguientes características de un Software Educativo:

- Los estudiantes pueden complementar su aprendizaje particularmente sobre procesos cuyas características y complejidad dificulta otro tipo de conocimiento.
- Es una solución excelente de autoestudio.
- El profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes.
- Proporciona un acceso rápido y económico a fuentes de información importantes como son: enciclopedias, atlas, bases de datos.
- Posibilita el acceso a minilaboratorios virtuales independientes.
- Es un medio eficiente de difusión del conocimiento que propicia el trabajo interdisciplinario.
- Contribuye a la formación de recursos humanos al conformarse, por entidad propia, en materia de estudio fundamental e indispensable de los centros educativos, debido a la evolución social que las nuevas tecnologías están teniendo.

## **HERRAMIENTAS PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE**

El software educativo comprende varias etapas de desarrollo, por lo cual se requiere de varias herramientas informáticas para llevar a efecto el análisis,

diseño y construcción de los distintos elementos organizativos y multimedia, para lo cual se emplearan el siguiente software de aplicación:

## **Photoshop**

El software Adobe Photoshop ofrece la posibilidad de editar y crear imágenes digitales de última generación; retoque profesional, con las nuevas funciones basadas en el contenido; esta aplicación potencia la productividad gracias a su principal función que es el manejo de las capas que se ubican de manera especial como imágenes una tras otra.

Es por lo expuesto que se empleara esta herramienta como la mejor elección para el diseño y edición de fotografías, que permitirá dotar un aspecto profesional, a la interfaz del SE que se desarrollara.

## **Adobe Flash**

(Rodriguez, 2010) Adobe Flash Professional es la herramienta perfecta para los diseñadores de páginas web, profesionales de **medios interactivos** o personas especializadas que desarrollen **contenidos multimedia**, como también para programadores digitales. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, video, mapas de bits, vectores, texto, datos.) Las funciones de Adobe Flash Professional ofrecen mayor productividad, mejor soporte para multimedia y publicación optimizada.

Adobe Flash Professional se dispone como uno de los programas de animación digital que permite crear desde animaciones simples, hasta modelos muy avanzados, creados en su interfaz gráfica, se puede crear desde juegos hasta aplicaciones para dispositivos inteligentes, gracias al repunte de la tecnología digital. Además permite la creación de contenido interactivo a través de su lenguaje de programación ActionScript, lo cual



puede ser aplicado para generar aplicaciones educativas donde se implementan distintitos tipos de contenidos multimedia.

## **Edilim**

El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, que presenta entre sus grandes ventajas la facilidad de uso, puesto que no necesita instalación, se presenta como una aplicación ejecutable.

Además tomando como referencia el sitio web de esta aplicación se puede mencionar otras ventajas como:

- ✓ Accesibilidad inmediata desde internet.
- ✓ Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.
- ✓ Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- ✓ Entorno abierto, basado en el formato XML.
- ✓ Entorno atractivo.
- ✓ Incluye un pequeño editor de imágenes.
- ✓ Prepara los libros para su publicación y distribución.

Desde el punto de vista educativo:

- ✓ Entorno agradable.
- ✓ facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.

- ✓ Actividades atractivas.
- ✓ Posibilidad de control de progresos.
- ✓ Evaluación de los ejercicios.
- ✓ No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar.
- ✓ Posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales Interactivas.
- ✓ Creación de actividades de forma sencilla.

Cabe mencionar que LIM requiere para su funcionamiento el plug-in flash.

## **ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

La importancia de enseñar estudios sociales y aprender estudios sociales. “El conjunto de los estudios sociales en la educación básica tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; economía, sociedad, derechos, democracia, organización del estado, la cultura histórica; su papel en el mercado de la geografía y la historia del mundo”, especialmente de América Latina. También se orienta a desarrollar destrezas que le permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación con Ecuador, su país, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la tolerancia.

En la educación de nuestro país hay una larga tradición de enseñanza de contenidos que podemos llamar “sociales”, que antes contaban en la primaria y la secundaria, y después en la educación básica y el bachillerato. Siempre se consideró que los estudios de “lugar natal”, Geografía, Historia la llamada “Educación Social” y la cívica eran fundamentales para desarrollar

la personalidad, una conciencia de patria, y una ubicación de las personas en su país y en el mundo. Por ello, una vez que se han enunciado sus objetivos fundamentales, no hace falta justificar las razones por las que se debe mantener esta tradición en el currículo de la actual Educación General Básica. Lo que se requiere, en cambio, es enfatizar en algunas de la fortalezas y limitaciones que se puedan detectar, al igual que en los rasgos significativos sobre los que se asienta el reajuste curricular que se ha llevado adelante. No cabe duda de que la principal fortaleza de la tradición de los Estudios Sociales es la importancia que les han dado tanto la sociedad en su conjunto como el propio sistema educativo. Entre sus principales debilidades esta, sin embargo, cierta desvalorización que se ha desarrollado sobre todo entre quienes han pensado que son “inútiles”, frente a lo “práctico” de las matemáticas o las disciplinas técnicas.

También ha sido un grave problema la práctica, que se inició en los años setenta, de incluir en una sola asignatura dictada anual mente Historia, Geografía y Cívica. Lo que pretendió ser una aproximación integral al sujeto social, termino siendo una confusa mezcla que impide profundizar en el contenido de las diversas disciplinas. Esa alternativa, como lo han constatado varias generaciones de maestros y maestras, fue un retroceso que se debe corregir para el futuro.

El contenido curricular de los Estudios Sociales va desde el reconocimiento de la identidad propia, personal y familiar del niño y de la niña, con una ampliación progresiva del ámbito temático, hasta el estudio de los problemas mundiales; enfrentan cuestiones básicas que tiene que ver con el entorno, para luego tomar separadamente Historia y Geografía, que se ofrece alternadamente, sin mezclarse, pero en forma coordinada. Lo que se podría denominar Cívica O Democracia, en cambio, se inserta como una dimensión valorativa de los propios contenidos Geográficos e Históricos, concretándose solo en algunos casos con temas específicos, como el conocimiento de la realidad actual del Ecuador.

## **Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales.**

En el Octavo año se estudia la Vida Económica. De este modo, complementa y concluye la visión general de la economía de nuestro país que se ofrece a los estudiantes. Su objetivo fundamental es el análisis del establecimiento y desarrollo de la Vida económica.

De acuerdo a lo que consta en nuestra constitución el sistema económico ecuatoriano es social y solidario. Esto quiere decir que reconoce al ser humano como sujeto y fin de la actividad económica Propicia una relación dinámica y equilibrada entre sociedad.

“El contenido curricular de este año se centra en caracterizar la vida económica del Ecuador por sectores, a través de las actividades y los actores de la economía, con el fin de comprender las relaciones sociales generadas a partir de la producción. Identificar las necesidades fundamentales de nuestra sociedad a través del conocimiento de los servicios que se presentan, con el fin de analizar el grado de desarrollo económico del Ecuador.

## **CONTENIDO DEL LIBRO DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### **I. La vida económica**

Economía y sociedad

Recursos naturales

Actividades económicas

Sector financiero

Estado y economía

Trabajo y progreso

Importancia de la economía

Los procesos de humanización de la naturaleza  
Relevancia económica de los recursos naturales  
Relación armónica con la naturaleza  
Sectores de la economía  
Características de los sectores. (sector primario, secundario, terciario.)  
Sector Agropecuario  
Agrícola, ganadero, pesquero  
Sector comercio  
Comercio local regional  
  
Comercio exterior  
*La Iglesia católica.*  
Sector de servicios  
Trasporte y telecomunicaciones  
Educación salud  
Problemas económicos de Ecuador  
*¿Principal problema?* Pobreza, desempleo, Acceso a la canasta básica

## II. La sociedad Ecuatoriana

Un país pobre y desunido  
Predominio oligárquico. La representación. Organización del Estado.  
Los gobiernos seccionales. *Caudillos militares.*  
Fundación de la República 30  
La primera Constitución. Gobierno “floreano”.  
Rocafuerte, el organizador.  
Caída del floreanismo. *La deuda externa.*  
Gobiernos “marcistas”  
Los gobiernos civilistas. El urvinismo. Fin de la esclavitud.  
La crisis. *Las guerras y la desunión.*  
Consolidación del Estado

Un esfuerzo por unir al Ecuador. El polémico constructor.  
El garcianismo.  
La Carta Negra. *La Politécnica*.  
Últimas décadas del siglo XIX  
Inicio del auge cacaotero. Lucha política. La dictadura.  
Partidos políticos.  
El progresismo. *La venta de la bandera*.  
Pensando la patria  
Cultura nacional. De la Ilustración al Romanticismo.  
Historiadores y geógrafos. Emergencia cultural.  
La prensa. *El valor de la unidad nacional*.

### III. Derechos Fundamentales

El mundo a inicios del siglo XX  
Un nuevo siglo. Avance de la industrialización. El reparto colonial.  
América Latina. *El Panamericanismo*.  
El gran auge del cacao  
Una sociedad en expansión. Terratenientes y campesinos.  
*El mercado mundial*. La burguesía. Actores sociales.  
La Revolución Liberal  
El 5 de junio. Primer gobierno alfarista.  
Alfarismo vs. Placismo. Segundo gobierno alfarista.  
Fin de la revolución.  
El Estado laico  
Triunfo político de la burguesía. Iglesia vs. Estado. El programa liberal.  
Reacción conservadora. *Libertad de conciencia*.  
Cambios de la sociedad  
La vida de las ciudades. La vida cotidiana.  
La cultura. *Influencia liberal*.  
Los años de la plutocracia

Predominio de la burguesía. Placismo y montonera.  
*La aviación*. La crisis del cacao. Reacción popular.

#### IV. Democracia deberes y derechos

Una dura crisis

La recesión económica. Economía diversificada.

Desarrollo industrial.

Insurgencia social

El quiebre oligárquico. Protesta popular.

Acción artesanal. La nueva clase obrera. *Los empleados públicos*.

Años de inestabilidad y pobreza

La Revolución juliana. Reforma del Estado.

Efectos de la crisis internacional.

Aparecimiento del velasquismo. Un dictador progresista.

Lucha por la justicia social

Los partidos políticos. Una cultura militante.

*El arte comprometido, la generación de los treinta*.

La vida de la gente

Los rápidos cambios. Los vestidos.

*Las diversiones*.

El Ecuador mutilado

Vuelta de la oligarquía liberal. La guerra con Perú.

*Los héroes de la guerra*. El 28 de mayo. Fin de una etapa.

Una etapa de estabilidad

El auge bananero. Nuevas condiciones. Recuento de tres gobiernos.

*El papel del Estado*.

Cultura, educación y derechos

La cultura. Crecimiento de la educación. Las culturas populares.

*Los derechos políticos y los derechos sociales*.

## V. Organización del estado

El mundo desde los años sesenta

Años definitivos. La Guerra Fría. Avances científicos.

Vientos revolucionarios.

La reacción. *Neoliberalismo en América Latina*.

Cambios agrarios e industria

Crisis del banano. Reforma agraria. La industria.

*El alcance de los cambios*.

Explotación del petróleo

Las exportaciones petroleras. Ampliación del Estado.

Crecimiento del comercio.

El sistema financiero. *Inversión pública*.

Crecimiento de las ciudades

Explosión demográfica.

*Migraciones internas*. La colonización interna. Las ciudades.

Cambios en la sociedad

Nuevos actores sociales. Élités y sectores medios.

Los sectores populares.

*Sabemos que somos diversos*.

Cambios en la vida de la gente

La sociedad. Los medios de comunicación.

Crecimiento de la educación.

Cultura comprometida. *El deporte*.

Secuencia de la etapa 1960-1979

Inicios de los sesenta. La Junta Militar. Paréntesis constitucional.

Nacionalismo revolucionario.

La transición. *El reformismo*.

## VI. La Cultura

La recesión económica. *Agotamiento del reformismo*.



Políticas de ajuste.

Efectos sociales. La deuda impagable.

Ecuador en el mundo

El mapa mundial. América Latina.

Nuestro país y el mundo. La integración.

*La migración.*

De las dictaduras al régimen constitucional

La transición en Latinoamérica. La transición ecuatoriana.

Un eje definitorio.

Las fuerzas políticas. *Valorar la democracia.*

Una larga crisis

La fuerza del cambio. La derecha al poder. El cambio frustrado.

De nuevo la derecha. Inestabilidad y crisis.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MÉTODOS**

#### **MÉTODO CIENTÍFICO**

Este método fue la base de la presente investigación, el cual permitió la verificación de hechos y fenómenos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, de lo cual se recopiló, organizó y analizó la información obtenida que permitió cumplir con los objetivos planteados.

#### **MÉTODO INDUCTIVO**

A través de este método se observó las particularidades en cuanto a las necesidades de desarrollo de la aplicación, para lo cual se realizó una entrevista con las autoridades y una encuesta a los docentes de la institución. Además permitió el desarrollo de las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

#### **MÉTODO DEDUCTIVO**

Con este método se establecieron los criterios y lineamientos que se debían seguir para desarrollar el software educativo, en base a las necesidades de los usuarios.

#### **MÉTODO ANALÍTICO**

Se empleó para realizar el análisis de la información obtenido a través de la aplicación de las encuestas a Docentes y Alumnos, que sirvieron de base para la elaboración de la investigación.

## **MÉTODO ESTADÍSTICO**

Se utilizó para realizar la representación gráfica además del análisis e interpretación cada uno de los resultados obtenidos en las preguntas planteadas tanto a Docentes, como Alumnos de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano”.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**Observación:** Mediante esta técnica se procedió a realizar una observación directa del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura, evidenciando la necesidad del software educativo como herramienta de apoyo.

**ENCUESTA:** La encuesta fue dirigida a docentes y alumnos de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” que consistió en la presentación de un cuestionario con varias interrogantes, con el propósito de obtener la información necesaria y adecuada para el desarrollo del software educativo, tanto como los requerimientos de usuario.

## **METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA.**

El modelo en cascada es también conocido como ciclo de vida clásico ofrece una óptima y rápida organización de las distintas fases, motivo por el cual fue la seleccionada para el desarrollo del software educativo. Las fases con sus respectivos resultados se describen así:

## ANÁLISIS DEL SISTEMA.

Esta fase se efectuó mediante un acercamiento directo con los usuarios (docentes y estudiantes) los cuales dieron contestación a una encuesta (ver anexo 2) que brindó la información necesaria para determinar las temáticas y tipos contenidos que se deberían implementar en la software educativo.

Por lo mencionado se estableció el esquema de temas y tipos de contenido que deberían implementarse los mismos que se muestran en el cuadro 1.

**Tabla 1.** Temáticas del software educativo.

<b>CONTENIDOS</b>		
<b>Bloque 1: La vida económica</b>	<b>Bloque 2: La sociedad ecuatoriana</b>	<b>Bloque 3: Derechos fundamentales</b>
Sectores de la economía Sector agropecuario Sector industrial Sector comercio Sector de servicios Sector financiero	Vivir en sociedad Organizaciones Sociales del Ecuador Organizaciones Políticas Diversidad social e identidad	Aprendiendo sobre los derechos Derechos civiles y políticos Derechos económicos, sociales y culturales El estado: garante de los derechos
<b>Bloque 4: Organización del estado</b>	<b>Bloque 5: La cultura</b>	<b>Bloque 6: Derechos fundamentales</b>
Normas de convivencia Tipos de democracia Los deberes de la niñez y la adolescencia La constitución, un acuerdo democrático Los derechos de la niñez y la adolescencia	El Estado El Estado ecuatoriano y sus funciones Servicio público La participación política La influencia de la política en la vida diaria	Qué es la cultura Las culturas de Ecuador La interculturalidad Plástica, danza y cine Literatura, música y otras expresiones artísticas de Ecuador

**Tabla 2:** Tipos de contenidos del software educativo

<b>TIPOS DE CONTENIDOS</b>
----------------------------

Videos
Animaciones
Texto
Imágenes
Sonidos
Actividades

## ANÁLISIS DE LOS REQUERIMIENTOS.

Con estas premisas se elaboraron los requerimientos funcionales y no funcionales que debía cumplir la aplicación:

### *Requerimientos Funcionales.*

**Tabla 3:** Requerimientos Funcionales.

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN
RF01	Presentar un INTRO incluyendo el título del software educativo, datos institucionales, del proyecto y autor además de un botón para entrar y cerrar.
RF02	Presentar un menú de los bloques
RF03	Mostrar botón de cerrar
RF04	Mostrar botón de regreso al menú principal
RF05	Mostrar botón de acceso a actividades por cada temática
RF06	Presentar el contenido de cada temática
RF07	Ejecuta animaciones al pasar el mouse por los botones
RF08	Mostrar la destreza con criterio de desempeño en cada tema

### **Requerimientos No Funcionales.**

**Tabla 4:** Requerimientos No Funcionales.

<b>CÓDIGO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
RNF01	Presentar una interfaz intuitiva que permita una fácil navegación
RNF02	Presentar elementos gráficos relacionados con la temática y los colores del libro guía.
RNF03	Emplear lineamientos de usabilidad para la ubicación de botones, imágenes, títulos y otros elementos
RNF04	Permitir ser portable
RNF05	Ocupar el tamaño completo de la pantalla
RNF06	Permitir la ejecución en entornos de Windows XP, Vista, 7, 8
RNF07	El sistema funciona con hardware mínimo de 512 MB de memoria RAM, y procesador Pentium 4, resolución de pantalla de 1024 x 768 pixeles, parlantes y navegador web

### **Diseño.**

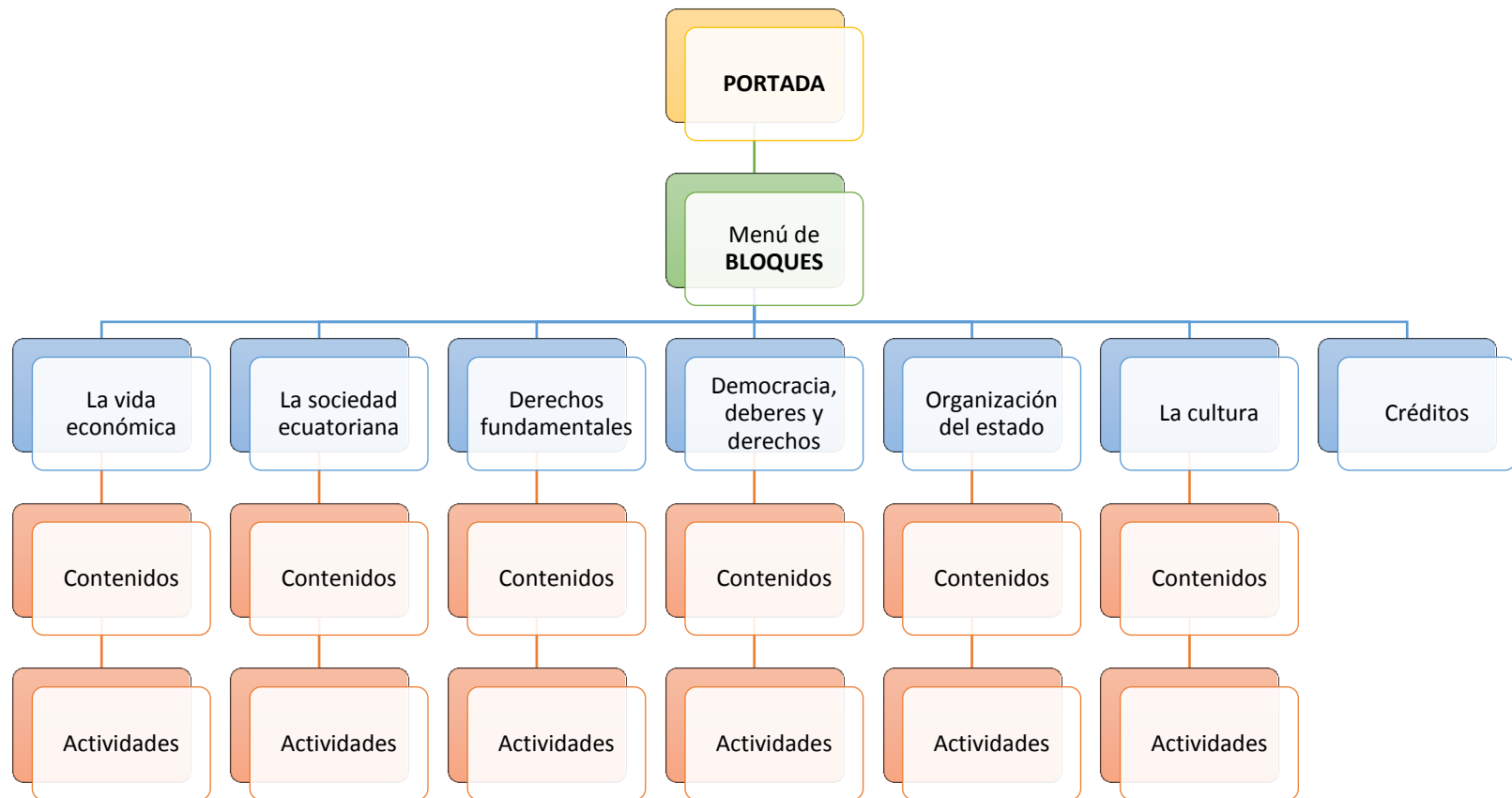
Esta fase comprendió la realización de las tareas necesarias para obtener el producto final como es el Software Educativo, en base a los requisitos, creando una representación gráfica, donde se muestre las estructuras de la interfaz con los diferentes temas y cualidades que van a ser implementadas en la aplicación, como son: Imágenes, videos, sonidos y actividades, etc. para el reforzamiento del aprendizaje de las temáticas a tratar.

En base a los requerimientos establecidos se elaboró el esquema de navegación y el diseño de la interfaz, que luego permitiría la implementación

de contenidos y los distintos elementos multimedia, para lograr cubrir las necesidades técnicas, didácticas y pedagógicas del software educativo.

Es por esto que como primera instancia se diseñó el mapa de navegación, como se muestra en la figura 1, con el propósito de tener una idea clara y precisa de la forma en que la aplicación deberá ser estructurada en su fase de desarrollo, es decir de cómo organizar cada una de las pantallas, botones y contenidos.

**Figura 1.** Mapa de navegación.





A partir del mapa de navegación se procedió a diseñar las distintas pantallas del software educativo, con cada uno de sus recursos multimedia los mismos que se elaboraron a través de herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator, y Flash, en su versión CS4, que fue la herramienta desde donde se agruparon estos recursos que dieron representación a cada pantalla.

Para el fondo de la portada y menú de unidades se empleó una imagen vectorizada y editada en Illustrator, a la cual se le hizo las modificaciones necesarias para adaptarla a las dimensiones requeridas para el software educativo.

**Imagen 1.** Fondo de portada del software educativo.



Imagen 2. Interfaz de la portada.



Con el propósito de hacer y cumplir los requerimientos, se elaboró por proyectos separados cada pantalla, permitiendo así la fácil implementación y edición de contenidos; además de ser portable y eficiente, ya que hará uso de los mínimos recursos de hardware y software.

Imagen 3. Archivos de proyectos de cada pantalla

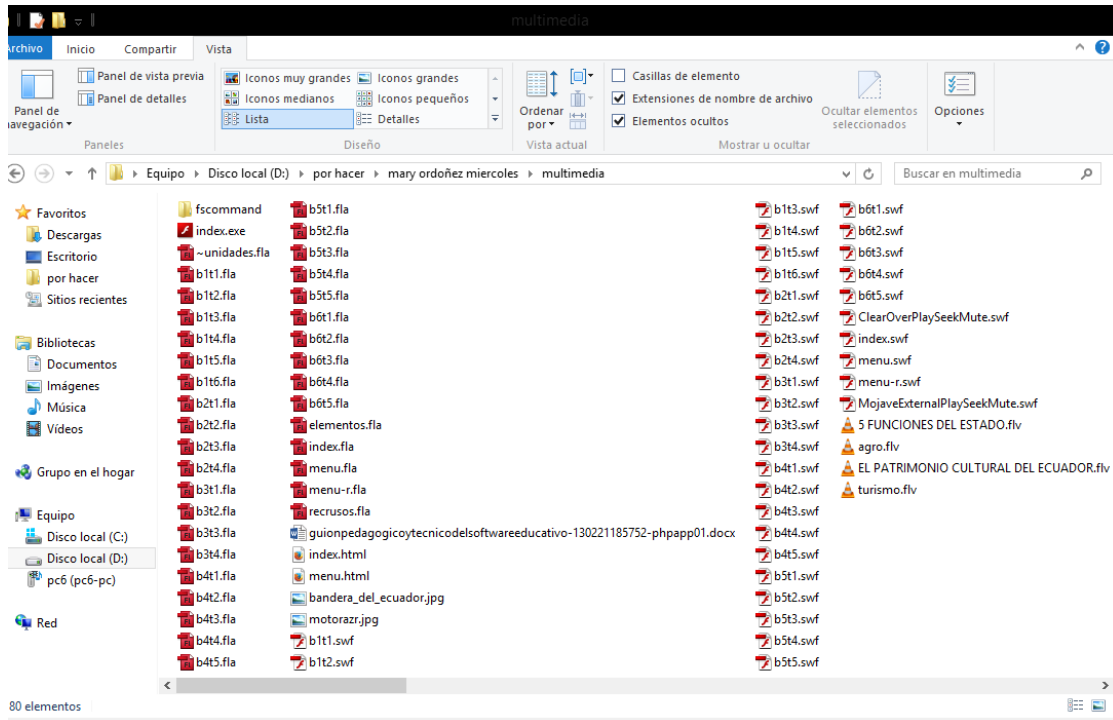


Imagen 4. Interfaz del menú de temas.



**Imagen 5.** Interfaz para implementación de contenidos.



## **DESARROLLO Y CODIFICACIÓN.**

Edilim y Adobe Flash CS4 fueron las herramientas empleadas para esta fase de desarrollo, conjuntamente con el lenguaje de programación ActionScript 2.0, los cuales facilitaron la creación e implementación de los contenidos como imágenes, simulaciones, vídeos y actividades.

**Imagen 6. Interfaz de los contenidos.**

**La estructura económica**

Es el conjunto de relaciones económicas estables que surgen entre los miembros de una sociedad en el ámbito de su actividad económica. En una estructura económica se pueden observar tres tipos de relaciones sociales.

- **Relaciones de producción.** Son aquellas referidas a la producción o generación de productos. En la producción son factores relevantes: los medios de producción, que son los instrumentos de trabajo, y la fuerza de trabajo, que son las personas que trabajan de forma directa.
- **Relaciones de distribución.** Su función es relacionar la fase de producción con la fase de consumo. A partir de la distribución se establecen relaciones de propiedad y apropiación de la riqueza social.
- **Relaciones de consumo.** Consisten en la utilización del producto para satisfacer tanto las necesidades de la producción como las necesidades personales de los individuos.

**Sector Primario      Sector Secundario      Sector Terciario**

De estos contenidos se construyeron actividades con la herramienta Edilim, donde el estudiante tendrá realizar diversas tareas como contestar preguntas, identificar imágenes y conceptos, entre otro tipo de acciones que permitirán retroalimentar conocimientos y evaluar lo aprendido.

**Imagen 7. Interfaz de actividades**

**Sectores Económicos**

**Estudios Sociales 8**

**Ordene los pasos de acuerdo a las actividades que se realiza en los sectores económicos (primario, secundario y terciario):**



Arrastre las imágenes a los cuadros según el proceso que se realice.




✓
1
▶

Estas actividades contienen botones para verificar respuesta, pasara la siguiente y anterior actividad, ampliar a modo completo la pantalla.


Como se lo menciono la codificación se la realizó empleando el lenguaje de programación ActionScript 2.0, lo cual permitió enlazar las distintas pantallas y ejecutar las acciones necesarias para el correcto funcionamiento del software educativo.

A continuación se describirán los principales códigos usados en el desarrollo del software educativo:

BOTONES	FUNCIÓN	CÓDIGO
<p data-bbox="427 244 689 276"><b>BOTÓN ENTRAR</b></p> 	<p data-bbox="882 172 1366 352">Este botón cumple con la tarea de cargar un archivo externo con formato .swf llamado menú y a su vez descargar la película que está en ejecución actualmente.</p>	<pre data-bbox="1393 172 1989 684"> on (release) {     if(_root == Number(_root)){         unloadMovieNum(_root);     } else {         _root.unloadMovie();     }     if(_root == Number(_root)){         loadMovieNum("menu.swf",_root);     } else {         _root.loadMovie("menu.swf");     } } </pre>
<p data-bbox="450 691 683 722"><b>BOTÓN SALIR</b></p> 	<p data-bbox="882 726 1366 906">Su función al ser presionado, es mostrar una ventana emergente donde el usuario podrá seleccionar si desea salir o no de la aplicación:</p>	<pre data-bbox="1393 691 1989 1236"> on(release){     stop();     import mx.controls.Alert;     // Definir la acción tras confirmación de alerta.     var myClickHandler:Function = function (evt_obj:Object) {     if (evt_obj.detail == Alert.YES) {         fscommand("quit");     } }; Alert.yesLabel = "Sí"; Alert.cancelLabel = "No"; Alert.show("¿Desea salir del Software Educativo?", "ESTUDIOS </pre>

		<pre> SOCIALES 8", Alert.YES   Alert.CANCEL, this, myClickHandler, "stockIcon", Alert.YES); } </pre>
<p><b>BOTÓN MENÚ</b></p> 	<p>Direcciona a la escena de <b>menú</b> y al fotograma donde se enlistan los temas.</p>	<pre> on(release){     gotoAndStop("inicio"); }  on(release){     gotoAndStop("menu","uno"); } </pre>
<p><b>BOTÓN MAXIMIZAR</b></p> 	<p>Permite poner en tamaño completo la pantalla del software educativo y a la vez oculta el botón de maximizar y muestra el de restaurar</p>	<pre> on(release){     Stage.scaleMode = "noScale";     Stage.displayState = "normal"     full._visible=true;     res._visible=false; } </pre>
<p><b>BOTÓN RESTAURAR</b></p> 	<p>Permite poner en modo normal la pantalla del software educativo y a la vez oculta el botón de restaurar y muestra el de maximizar</p>	<pre> on(release){     Stage.scaleMode = "noScale";     Stage.displayState = "fullscreen";     res._visible=true;     full._visible=false; } </pre>
<p><b>BOTÓN ACTIVIDADES</b></p>	<p>Su función es abrir un archivo (<b>uno</b>) con extensión <b>.bat</b> almacenado en la carpeta <code>fscommand</code> el cual a su vez abre</p>	<pre> on(release){     fscommand("exec","uno.bat"); } </pre>



	en un navegador web la actividad.	Archivo.bat:  @echo off start sectoresec_onomicos.html
---	-----------------------------------	---

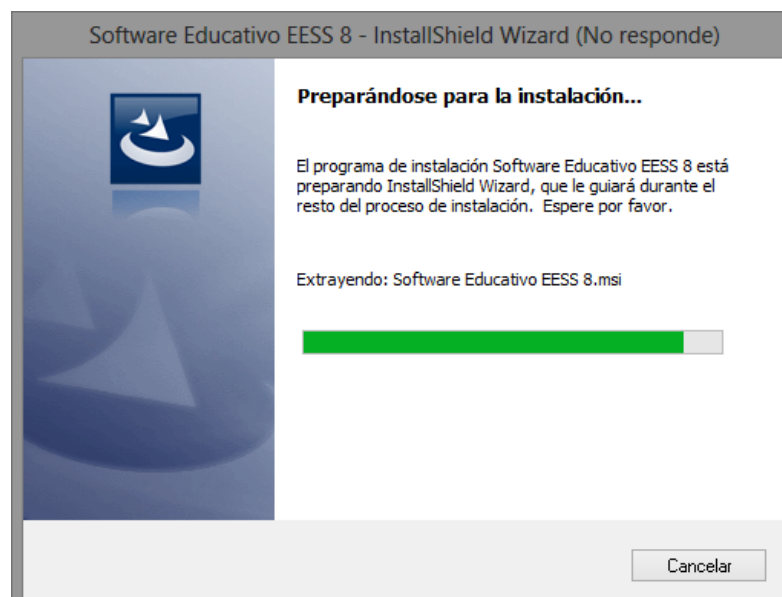
## Pruebas

Esta fase se efectuó a través de una ficha de valoración (ver anexo 2), la cual fue aplicada al docente de la institución educativa. Se consideraron aspectos funcionales, técnicos, estéticos y pedagógicos, los cuales fueron valorados con calificación alta.

## Implementación

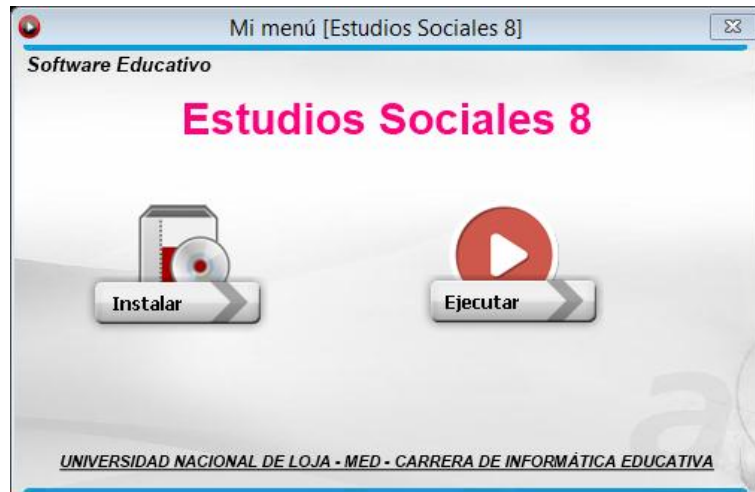
Consistió en crear un instalador del software educativo, lo cual permitirá al usuario hacer una instalación en su computador y crear un acceso directo en el escritorio, de tal forma que no tenga que usar siempre el CD de la aplicación.

**Imagen 8.** Interfaz instalador



Luego se creó un menú interactivo, que al iniciar el CD aparecerá en la pantalla, donde el usuario podrá seleccionar entre instalar o solamente abrir la aplicación.

**Imagen 9.** Interfaz menú interactivo



## **f. RESULTADOS**

### **ENTREVISTA APLICADA A LAS AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN**

Esta entrevista se aplicó al rector de la institución educativa de lo cual se obtuvo los siguientes resultados.

**Pregunta 1:** ¿Las actividades computacionales en su establecimiento responden a un proyecto pedagógico?

#### **Análisis e interpretación**

Las dos autoridades entrevistadas consideran que las computadoras del establecimiento si son empleadas como instrumento de enseñanza, y el desarrollo de conocimientos; aunque estos equipos se encuentran un poco obsoletos en cuanto a la tecnología actual

**Pregunta 2:** ¿Cuáles fueron las razones que impulsaron la incorporación de la tecnología informática en su establecimiento?

#### **Análisis e interpretación**

Las tecnologías que se han implementado en la institución educativa corresponden a las necesidades por satisfacer y complementar el proceso de enseñanza aprendizaje, y por estar enmarcados en la nueva reforma educativa que exige que se haga uso de las mismas para una educación de calidad.

**Pregunta 3:** ¿Sugiere usted que sus Docentes empleen los recursos tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje de EE.SS?

### **Análisis e interpretación**

Los entrevistados piensan que es una necesidad y obligación el usar estos recursos, ya que adaptan a las planificaciones curriculares de la asignatura.

**Pregunta 4:** ¿El Personal Docente se ha capacitado en el empleo de las nuevas tecnologías?

### **Análisis e interpretación**

Las autoridades manifiestan que no todos los docentes Han sido capacitados en el uso de las TIC, pero que existe un interés general por implementar estas herramientas al proceso de enseñanza aprendizaje.

**Pregunta 5:** ¿Los programas computacionales que dispone la institución para la enseñanza de la Asignatura de EE.SS son?

### **Análisis e interpretación**

No existen programas computacionales dirigidos a esta asignatura, solamente software de ofimática como PowerPoint, es lo que expresan los entrevistados.

**Pregunta 6:** Cree usted que es importante desarrollar un Software Educativo de EE.SS. para la Enseñanza Aprendizaje de los niños del octavo año de Educación Básica?

### **Análisis e interpretación**

Los entrevistados afirman que es pertinente la creación del software educativo para esta asignatura, que les permita conocer y profundizar más los temas tratados en clase.

**Pregunta 7:** Existen recursos pedagógicos en la Escuela que facilite el proceso de Enseñanza Aprendizaje de EE.SS?

### **Análisis e interpretación**

No existen este tipo de recursos, expresan los entrevistados, entre los motivos dicen que el Ministerio de Educación no brinda capacitaciones para elaborarlos.

**Pregunta 8:** ¿Se ha capacitado usted en el uso de software educativo para el proceso de enseñanza aprendizaje?

### **Análisis e interpretación**

Este tipo de capacitación no ha sido parte de los talleres o cursos recibidos por uno de las autoridades, mientras otro expresa al menos conocer de ellos y haber recibido algún tipo de información sobre su uso.

## ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES A CARGO DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

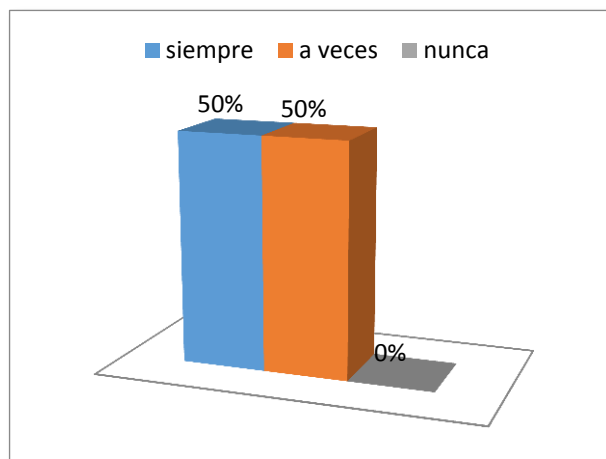
### 1. ¿Con qué regularidad emplea los Software Educativos en el proceso Enseñanza Aprendizaje?

**Cuadro 1:** Aplicación de los Software Educativos en el PEA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 1:** Aplicación de los Software Educativos en el PEA



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Software Educativo se puede considerar como cualquier aplicación multimedia cuyas características estructurales y funciones sirven para apoyar el proceso de enseñar, aprender y administrar.

En el cuadro 1, se observa que el 50% de docentes encuestados a veces emplea software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje; mientras el otro 50% dice que siempre lo usa para la asignatura de Estudios Sociales, del octavo año de Educación General Básica.

Los docentes de la asignatura de Estudios Sociales, utilizan mediamente el software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual evidencia la falta de innovación en cuanto al uso de medios didácticos computarizados. Además dicen que no existen los suficientes medios tecnológicos para hacer uso de este medio didáctico.

### 2. Emplea software educativo en la enseñanza de un tema de clase de EE.SS

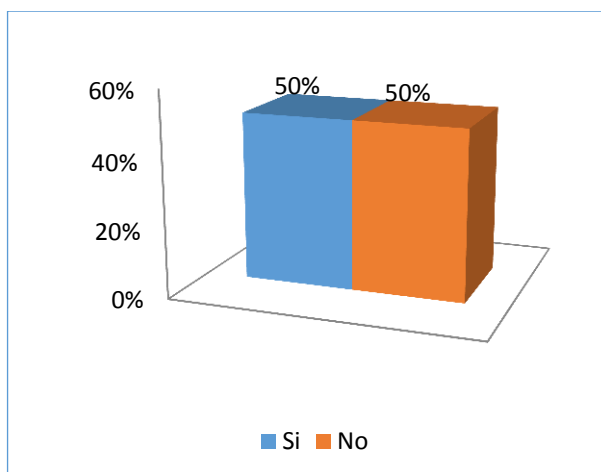
**Cuadro 2:** Uso de recursos multimedia en el PEA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	50%
No	1	50%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador



**Gráfico 2:** Uso de recursos multimedia en el PEA



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes, a través del software educativo

En el cuadro 2 de las encuestas aplicadas a los Docentes, se determinó que uno de los docentes, 50%, al menos en un tema clase ha empleado software educativo; mientras el 50% de diferencia no emplean estos medios didácticos en los temas de clase de EE.SS.

El uso de recursos multimedia como imágenes, videos, animaciones u otros elementos que son parte del software educativo, no son parte fundamental del proceso educativo, y de la planificación llevada por los docentes encargados de la asignatura.

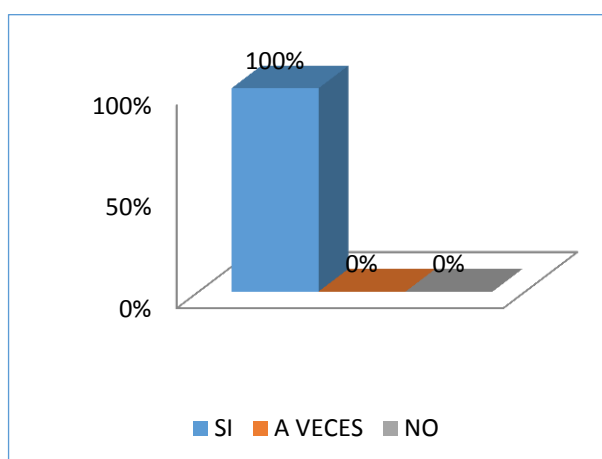
### 3. Cree que la utilización de un software educativo mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de EE.SS

**Cuadro 3:** Utilización del Software Educativo para mejorar el PEA en EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	100%
A veces	0	0%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 3:** Utilización del Software Educativo para mejorar el PEA en EE.SS



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Entre las características del software educativo se puede encontrar que están orientados a la enseñanza aprendizaje en todas sus formas, que son intuitivos y permiten la interactividad.

En el cuadro 3 de la encuesta aplicada a los Docentes, se evidencia que el 100% consideran importante utilizar el software educativo en el proceso de

enseñanza aprendizaje para la asignatura de EE.SS, aunque en la realidad no lo pongan en práctica.

En base a los resultados obtenidos, ninguno de los encuestados contradice a la interrogante de la importancia del Software Educativo en la materia de EE.SS.

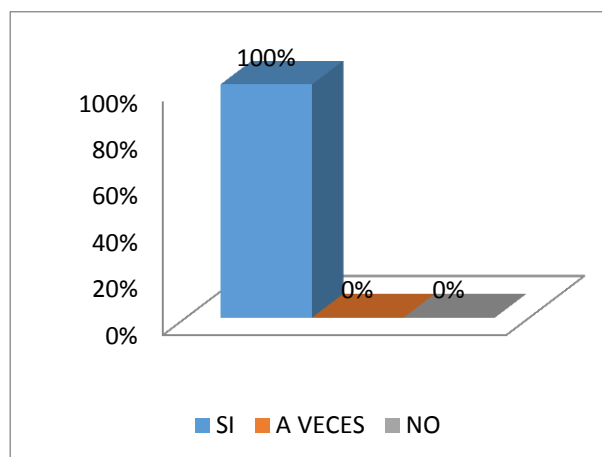
#### 4. Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo (programa computacional) en la clase de EE.SS.

**Cuadro 4:** Disposición para usar Software Educativo en EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	100%
A veces	0	0%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 4:** Disposición para usar Software Educativo en EE.SS



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La actualización e innovación pedagógica debe ser una característica esencial de la práctica docente, ya que en la actualidad frente a las nuevas exigencias de una educación de calidad, se sitúa la aceptación para implementar el software educativo al proceso de enseñanza aprendizaje.

Del cuadro 4 de la encuesta aplicada a los Docentes, se muestra que el 100% de maestros están dispuestos a utilizar dicho recurso para efectuar las clases de Estudios Sociales.

De los resultados obtenidos se puede establecer que los docentes están de acuerdo en utilizar el software educativo dentro de proceso de enseñanza aprendizaje para la asignatura de EE.SS, el mismo que mejoraría su labor pedagógica.

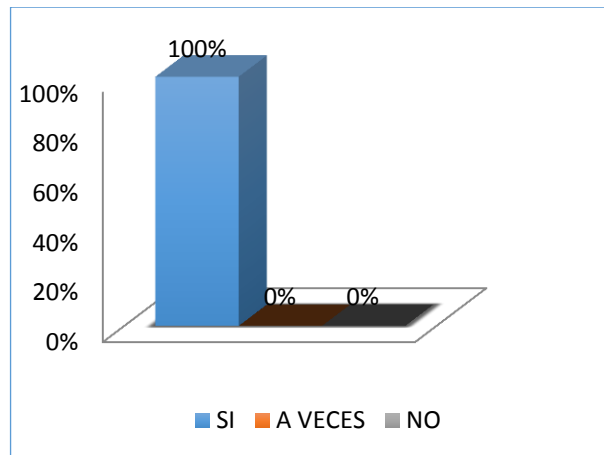
**5. Si se implementase un software educativo, de EE.SS. cree usted que le serviría de apoyo para la materia que usted imparte.**

**Cuadro 5:** Software Educativo como apoyo de EE.SS

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	2	100%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>No</b>	0	0%
<b>Total</b>	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 5: Software Educativo como apoyo de EE.SS**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El software educativo permite al estudiante complementar su aprendizaje particularmente sobre procesos cuyas características y complejidad dificulta otro tipo de conocimiento.

Del cuadro 5 de la encuesta aplicada a Docentes, se evidencia que el 100% ven al software educativo como una alternativa necesaria para apoyar la materia que imparten.

Se puede observar que todos los Docentes manifiestan que si les serviría de apoyo dicho Software educativo para la materia que dicten, logrando si poseer una herramienta didáctica innovadora para su labor docente.

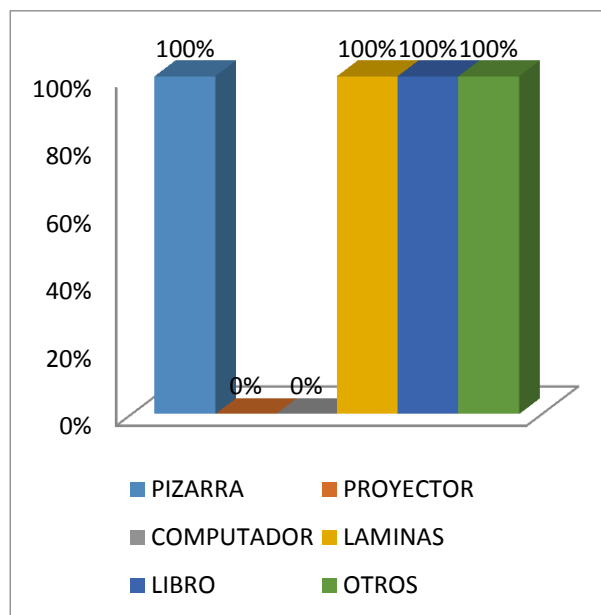
**6. Que recurso pedagógico utiliza usted para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de EE.SS.**

**Cuadro 6:** Recurso pedagógico usados en EE.SS.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Pizarra	2	100%
Proyector	0	0%
Computador	0	0%
Laminas	2	100%
Libro	2	100%
Otros	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 6:** Recursos pedagógicos usados en EE.SS.



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los materiales didácticos tradicionales como pizarra, libros son los más empleados aun por los docentes, dando muestra de la innovación en cuanto al uso de recursos didácticos tecnológicos.

De acuerdo al cuadro 6 de la encuesta aplicada a docentes, se observa que el 100% utilizan el recurso pedagógico de Pizarra, Láminas, libros y otros, excluyendo al computador y proyector como herramienta didáctica aplicado al proceso de enseñanza aprendizaje.

Con estos resultados obtenidos se deduce que los docentes utilizan solamente material didáctico tradicional para impartir clases y los materiales que no utilizan son los equipos tecnológicos como computador y proyector.

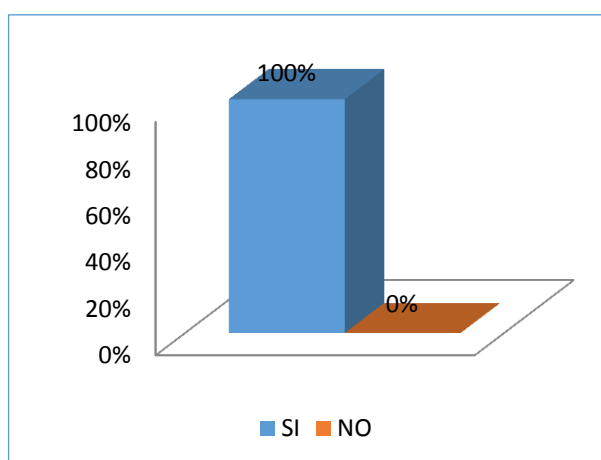
**7. Cree usted que las Tecnologías de la Información y la Comunicación se debe emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Estudios Sociales.**

**Cuadro 7:** Empleo de las TIC en el PEA para EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>Total</b>	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 7:** Empleo de las TIC en el PEA para EE.SS



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los Docentes deben hacer uso Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en la educación de calidad y actual demanda de estas necesidades, que además presentan muchas ventajas.

Del cuadro 7 de la encuesta aplicada a docentes se observa que el 100% de los maestros están de acuerdo en emplear este recurso, el mismo que ayudaría a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo al estudiante reforzar sus conocimientos y una mejor retención de la información.

Con estos resultados se pudo determinar que los docentes si están conscientes en que debe tomar en cuenta a las TIC para tener un mejor desempeño pedagógico con el propósito de mejorar el proceso de aprendizaje.

### 8. Cree usted que se debe hacer un Software Educativo sobre la Historia del Ecuador II, Época Republicana.

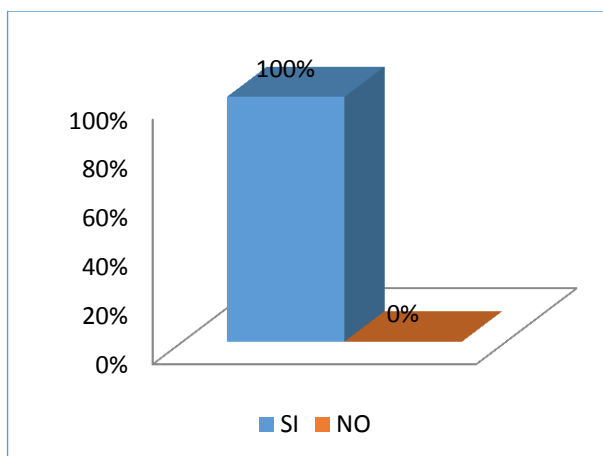
**Cuadro 8:** Software Educativo para la historia del Ecuador

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>Total</b>	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes  
Elaboración: El investigador



**Gráfico 8:** Software Educativo para la historia del Ecuador



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El software Educativo se define como cualquier aplicación multimedia cuyas características estructurales y funciones sirven para apoyar el proceso de enseñar, aprender y administrar.

En el cuadro 8 de la encuesta aplicada a los docentes se evidencia que el 100% están de acuerdo en que se elabore el software en el área de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación Básica.

Es así que se establece que todos los docentes están de acuerdo con la propuesta de hacer un Software Educativo sobre los contenidos del libro guía proporcionado por el Ministerio de Educación del Ecuador.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

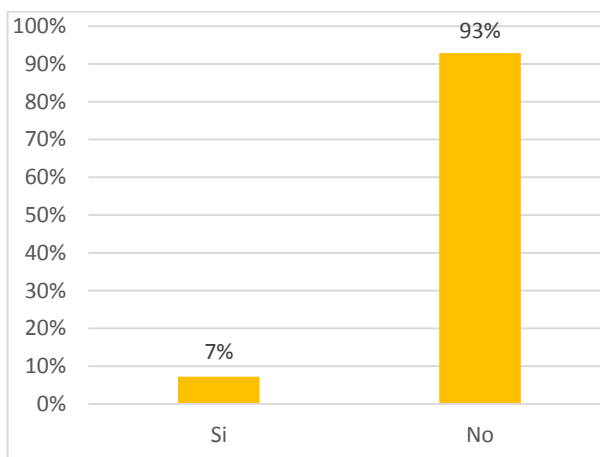
### 1. ¿La clase de Estudios Sociales le resulta interesante?

**Cuadro 9:** Interés por la clase de EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	7%
No	26	93%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 9:** Interés por la clase de EE.SS



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL interés por los contenidos de una asignatura en clase es sumamente importante ya que esto a su vez genera la motivación necesaria por aprender y en consecuencia se genera un aprendizaje significativo.

En el cuadro 9 de la encuesta aplicada a estudiantes se puede observar que solamente al 7% de los estudiantes consideran que la clase de EE.SS es interesante, mientras el 93% expresan lo contrario.

Se puede establecer que la clase de EE.SS por ser una clase donde los contenidos son en su mayoría teóricos no captan el interés en los estudiantes, lo cual provoca aprendizajes incompletos o superficiales.

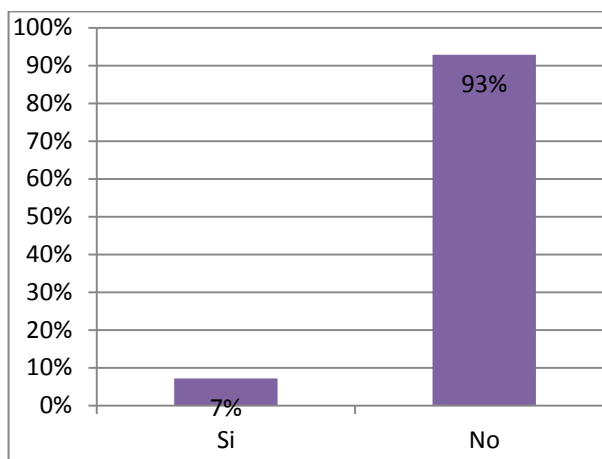
## 2. ¿Utiliza tu maestro de Estudios Sociales recursos tecnológicos para la enseñanza?

**Cuadro 10:** Recursos tecnológicos usados en el PEA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	7%
No	26	93%
<b>TOTAL</b>	28	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 10:** Recursos tecnológicos usados en el PEA



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La aplicación de las TIC en los procesos de aprendizaje es importante y en ciertos casos necesaria en la educación de actual, ya que permite una alternativa positiva de aprender de manera diferente e interactiva.

En el cuadro 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes, se determina que el 7% de los niños manifiestan que el docente si utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de EE.SS, mientras el 93% dicen que no.

En base a los resultados obtenidos se establece que los recursos tecnológicos no son usados constantemente por el docente para impartir la asignatura de EE.SS, lo que evidencia que se sigue usando metodologías y recursos tradicionalistas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

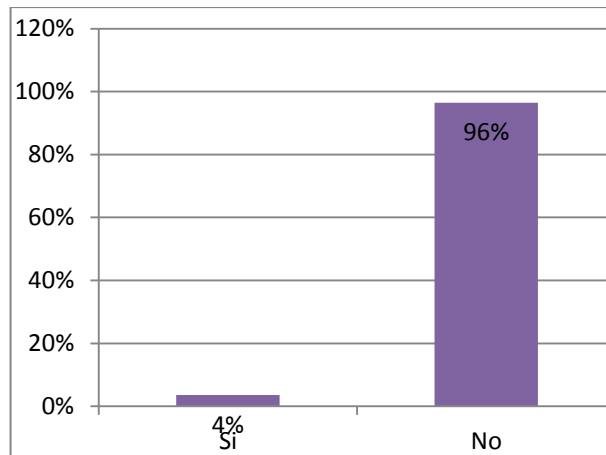
### 3. ¿Tu maestro de Estudios Sociales realiza actividades en el centro de cómputo para la enseñanza de Estudios Sociales.

**Cuadro 11:** Actividades en el centro de cómputo para EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	4%
No	27	96%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 11:** Actividades en el centro de cómputo para EE.SS



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El centro de cómputo no solo debe ser empleado para las clases de computación, sino que debe ser aprovechado al máximo para las demás asignaturas donde se haga uso de medios didácticos computarizados.

De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos el 4% respondieron que los docentes de la asignatura de EESS no realizan actividades en el centro de cómputo para la enseñanza, en tanto el 96% expresa lo contrario.

Es importante hoy en día tener en cuenta que las TIC son un aporte valioso en todos los campos de aprendizaje, y más en el educativo, de ahí que el docente no puede quedarse fuera y tiene que hacer uso de todos los recursos que estén a su alcance con el propósito de mejorar el proceso de aprendizaje, como lo es un centro de cómputo de la institución donde se pueden usar materiales educativos computarizados como el software educativo.

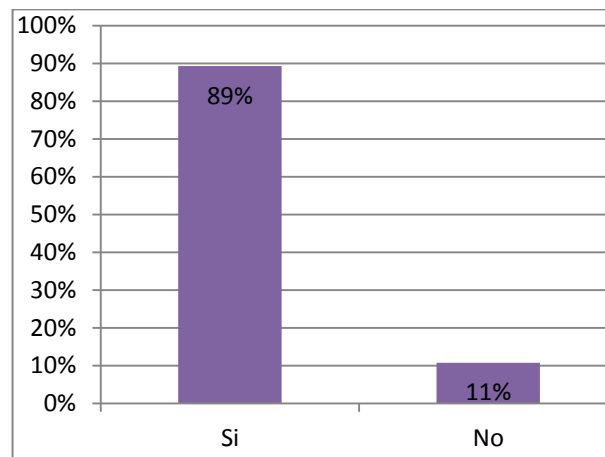
#### 4. ¿Te gustaría aprender la asignatura de Estudios Sociales utilizando un Software Educativo?

**Cuadro 12:** Software Educativo aplicado a EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	89%
No	3	11%
<b>TOTAL</b>	28	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 12:** Software Educativo aplicado a EE.SS



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El software educativo es un recurso que cada día se vuelve más necesario porque permiten un mejor aprendizaje en todos los ámbitos, y los docentes tienen que insertarlas dentro de su planificación para innovar su labor pedagógica y permitir al estudiante alcanzar aprendizajes significativos.

En el cuadro 12 de la encuesta aplicada a estudiantes, se muestra que el 89% de los alumnos apoyan a esta propuesta de utilizar un software educativo en la materia de EE.SS. y el 11% expresan lo contrario.

Existe la predisposición por parte de los estudiantes para emplear un software educativo aplicado a la asignatura de EESS, por lo cual es necesario la creación del mismo.

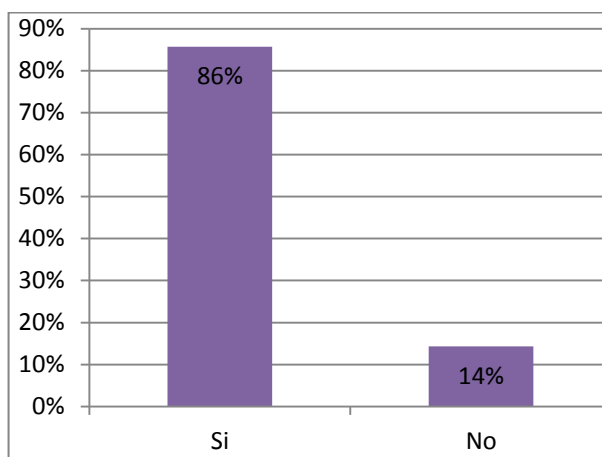
### 5. ¿Crees que con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tú aprendizaje?

**Cuadro 13:** Mejoramiento del aprendizaje con Recursos Tecnológicos

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	86%
No	4	14%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 13:** Mejoramiento del aprendizaje con Recursos Tecnológicos



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debe existir una variedad de recursos didácticos, incluyendo los tecnológicos, para que este sea más eficiente, y que puesto en práctica despierte el interés por los contenidos impartidos.

En el cuadro 13 de la encuesta aplicada a estudiantes, se analiza que el 86% de los alumnos están seguros que con la aplicación del recurso tecnológico mejorarían su aprendizaje y el 14% expresan lo contrario.

Los alumnos consideran de vital importancia la utilización de recursos tecnológicos que les permitan para mejorar el aprendizaje, a través del uso de elementos multimedia como imágenes, videos, animaciones.

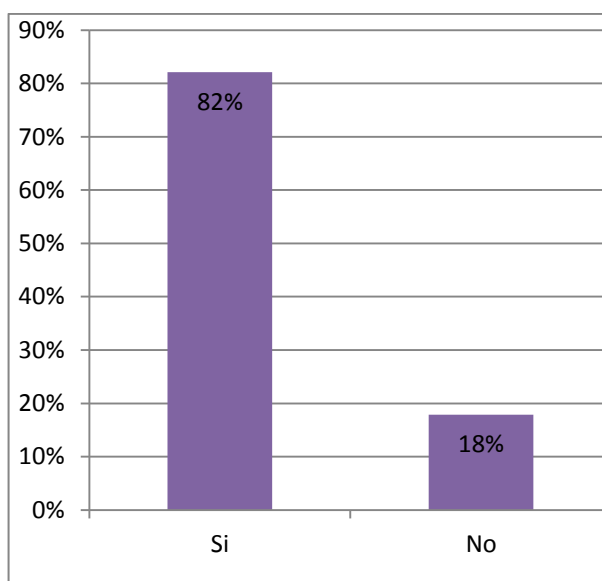
**6. ¿Estarías de acuerdo que tu profesor de Estudios Sociales emplee software educativo en el desarrollo de los tema de clase de EE.SS.**

**Cuadro 14:** Software Educativo en temas de EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	82%
No	5	18%
<b>TOTAL</b>	28	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 14:** Software Educativo en temas de EE.SS





## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La utilización de software educativo es de gran apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje puesto que permite llevar de manera más interactiva el mismo, haciendo que el estudiante sea el protagonista del proceso educativo.

En el cuadro 14 de la encuesta aplicada a los estudiantes, se observa que el 82% de los alumnos encuestados están de acuerdo que su docente utilice software educativo en el desarrollo de temas de la clase de EE.SS y el 18% expresan lo contrario.

Los resultados obtenidos indican que los alumnos si estarían de acuerdo que el profesor de Estudios Sociales empleen software educativo en el desarrollo de los temas de clase de EE.SS.

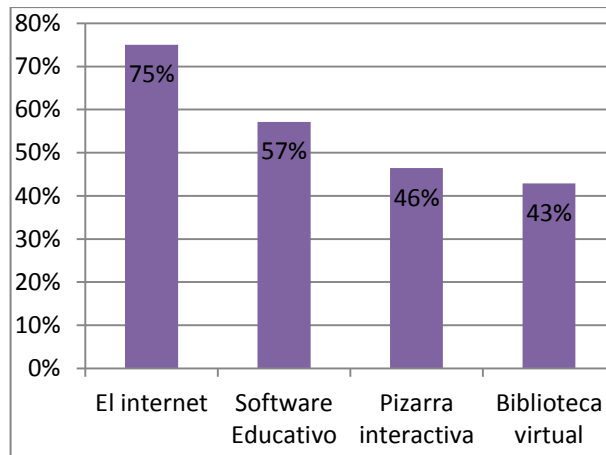
### 7. ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro utilice para la enseñanza de EE.SS?

**Cuadro 15:** Herramientas tecnológicas que se deben usar para EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
El internet	21	75%
Software Educativo	16	57%
Pizarra interactiva	13	46%
Biblioteca virtual	12	43%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 15:** Herramientas tecnológicas que se deben usar para EE.SS



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

La internet, software educativo, bibliotecas virtuales son herramientas que aplicada a la educación son un gran apoyo didáctico donde el docente puede apoyarse para hacer sus clases un sitio interactivo de trabajo.

En el cuadro 15 de la encuesta aplicada a los estudiantes, se observa que herramientas tecnológicas les gustaría que utilicen los maestros son, 75% internet, 57% software educativo, 46% pizarra interactiva y 43% biblioteca virtual para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de EE.SS.

De estos resultados se puede deducir que es una necesidad el uso de, Internet, Pizarra Interactiva, Biblioteca Virtual y software educativo para la asignatura de EE.SS, lo cual proporcionara actividades, y contenidos interactivos que capten la atención de los estudiantes.

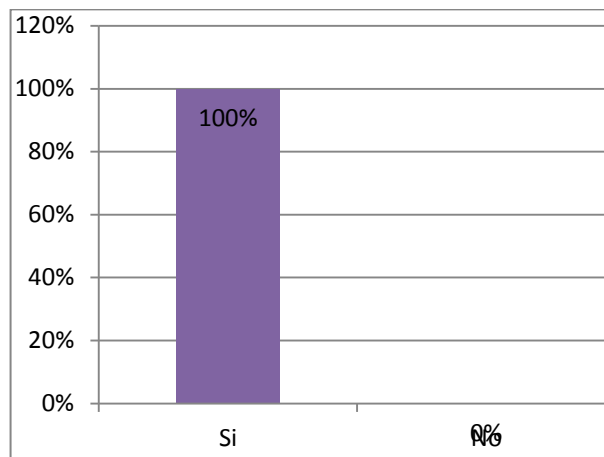
**8. ¿Crees que es importante la asignatura de Estudios Sociales para la Educación en nuestro País, a través de la utilización de nuevas técnicas de enseñanza?**

**Cuadro 16:** Importancia de nuevas técnicas para EE.SS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	28	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes  
Elaboración: El investigador

**Gráfico 16:** Importancia de nuevas técnicas para EE.SS



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Buscar nuevas técnicas de aprendizaje debe ser un acto frecuente por parte de los docentes, con la finalidad de mejorar cada vez más dichos procesos, y en la actualidad existen una infinidad de recursos que pueden ser utilizados para lograr este objetivo.

El cuadro 16 muestra que el 100% de alumnos manifiestan que es de suma importancia la asignatura de EE.SS, y su aprendizaje a través de nuevas técnicas de enseñanza.

Se deduce que los alumnos consideran de importancia la asignatura de EE.SS para la Educación en nuestro País, a través de la utilización de nuevas técnicas de enseñanza.

## **APLICACIÓN DE LA FICHA DE EVALUACIÓN, DEL SOFTWARE EDUCATIVO, A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.**

### **Ítem 1: Aspectos Funcionales. Utilidad (Funcionalidad, utilidad)**

Resultado: Alto

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El docente asignado para impartir clases de Estudios Sociales al Octavo Grado de Educación General Básica, expresó que el software educativo desarrollado para esta asignatura es fácil de usar y sus contenidos son relevantes y adecuados didácticamente a las necesidades de educativas.

### **Ítem 2: Aspectos Técnicos y Estéticos (Calidad Técnica)**

Resultado: Alto

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Esta categoría contempla aspectos sobre el entorno audiovisual, el cual fue valorado con puntaje alto y lo cual evidencia que se acopla a los requerimientos de los usuarios. Además de ser una aplicación que demanda de mínimos requerimientos de software y hardware. Así mismo se cumple con la estructuración y calidad de los contenidos.

### **Ítem 3: Aspectos Pedagógicos (Potencialidad Didáctica)**

Resultado: Alto

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El software educativo desarrollado presenta los objetivos de cada tema y sus contenidos fomentan el autoaprendizaje, por su calidad didáctica y su adaptación a los usuarios; es lo expresado por el docente, demostrando que se cumple con las expectativas y necesidades educativas de los usuarios.

## **g. DISCUSIÓN**

El software educativo para Octavo Año de Educación Básica de la Asignatura de Estudios Sociales, apoya con información acerca de los diferentes temas que contiene el libro guía brindado por el Ministerio de Educación. Esta aplicación permitirá obtener aprendizajes significativos, a través de sus actividades, videos y elementos multimedia implementados.

Para dar cumplimiento a los distintos objetivos se empleó encuestas y entrevistas, las cuales se aplicaron a docentes y estudiantes de la institución con la finalidad de conocer información para poder desarrollar el tema de investigación. La entrevista aplicada al rector de la institución educativa contuvo preguntas orientadas a establecer la necesidad y aceptación del desarrollo de un software educativo para la asignatura de Estudios Sociales.

El primer objetivo específico fue determinar los principales temas y contenidos para el diseño del software educativo, teniendo en cuenta los problemas que se evidencien en el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo cual se realizó un análisis conjuntamente con el docente, teniendo como resultado el esquema de temáticas y tipos de actividades que deberían ser implementadas en la aplicación.

El segundo objetivo se enmarcaba en diseñar el software educativo, el cual se elaboró a través de la metodología en cascada, que en sus dos fases iniciales determinó los requerimientos de los usuarios finales (docentes y estudiantes), que sirvieron de base para el desarrollo de la aplicación multimedia.

Como tercer objetivo se planteó validar el software educativo que se efectuó a través de una ficha de evaluación, que permitió verificar y garantizar el cumplimiento de los requerimientos establecidos en las fases iniciales,

teniendo como resultado valoraciones altas. Así mismo se realizó la implementación del software educativo en la institución educativa, dejando funcional la aplicación en el centro de cómputo de la institución educativa, y la entrega de un CD al docente y rector.

## **h. CONCLUSIONES**

- ✓ Los contenidos y actividades implementadas en el software educativo de Estudios Sociales para el Octavo Año de Educación General Básica, se fundamentan en los lineamientos del Ministerio de Educación, de lo cual se extrajo la información en base al libro guía del docente y estudiante.
  
- ✓ El software educativo fue insertado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Franciscana “Fray Cristóbal Zambrano” del cantón Saraguro.
  
- ✓ El software educativo se desarrolló a través de la metodología en cascada, el mismo que cumplió con los estándares y requerimientos pedagógicos, técnicos y funcionales de los usuarios finales.
  
- ✓ El software educativo fue evaluado e implementado en la institución educativa, afirmando su aceptación y validez.



## **i. RECOMENDACIONES**

- ✓ Que al momento de Impartir las clases de Estudios Sociales se considere el uso de los denominados Recursos Didácticos Digitales (RDD) que proporciona el portal educativo Educar Ecuador ([www.educarecuador.gob.ec](http://www.educarecuador.gob.ec)) que han sido diseñados por el Ministerio de Educación como apoyo didáctico al proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Considerar los requerimientos no funcionales y mantener actualizados los equipos del centro de computación de la institución educativa para que los estudiantes y docentes puedan emplear de forma correcta el software educativo.
- ✓ Emplear software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de las distintas asignaturas impartidas en la institución educativa, el cual permita al docente llevar una metodología dinámica en sus clases; y a los estudiantes una mejor comprensión de los contenidos, a través de los distintos elementos multimedia y actividades implementadas.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- *Aprendizaje por Descubrimiento*. **Zarza, Olga. 2009.** 2009, Innovación y Experiencias Educativas. , pág. 11.
- *¿Qué aprendizaje promueve el desarrollo de competencias?* **Caballero, Concesa. 2009.** 22, s.l. : Currículum: Revista de teoría, investigación y práctica educativa, 2009. 1130-5371.
- *¿Software educativo, hipermedia o entorno educativo?* . **Ramos, Lourdes. 2008.** 4, La Habana : ACIMED , 2008, Vol. 18. 1024-9435.
- **Aparici, Roberto. 2011.** *Conectados en el ciberespacio*. España : UNED, 2011.
- **Beccaria, Luis y Rey, Patricio. 2009.** *LA INSERCIÓN DE LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN Y SUS EFECTOS EN LA RECONVERSIÓN LABORAL*. Argentina : Edulp, 2009. pág. 6. ISBN 978-950-34-0604-5.
- **Calderón, Katia. 2008.** *La Didáctica hoy*. España : EUNED, 2008. ISBN, 9968312533,.
- **Carvajal, Margarita. 2009.** Fundación Academia de Dibujo Profesional. [En línea] 2009. [Citado el: 22 de 05 de 2013.] [http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA\\_DIDACTICA.pdf](http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA_DIDACTICA.pdf).
- **Coll, César y Monereo, Carles. 2008.** *Educación y aprendizaje en el siglo XXI*. Madrid : Morata., 2008.
- *Contextos de actuación de la educación y la pedagogía social*. **Molina, Francy. 2011.** 8, Cali : Plumilla Educativa, 2011. 1657-4672.
- *CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN APLICACIONES MULTIMEDIA EN ENTORNOS DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN A DISTANCIA*. **Araujo, Dory. 2010.** Maracaibo : Revista , 2010, Telematique, Vol. Volumen 6, pág. 17. ISSN:1856-4194.
- *Diseño de Software educativo basado en competencias*. **Caro, Manuel Fernando. 2009.** 1, Cordoba : Ciencia e Ingeniería Neogranadina, 2009, Vol. 19. 0124-8170.

- *El Desarrollo de lo actitudinal y cognitivo en la educación primaria.* **Villafuerte, Rosalba Zamudio. 2010.** 2010, Universidad Autónoma de Barcelona, pág. 20.
- **Espinoza, Francisca. 2009.** EduTecnó. [En línea] 26 de 04 de 2009. [Citado el: 02 de 04 de 2013.] <http://edutecnouc.blogspot.com/2009/04/que-es-didactica.html>.
- **Fernández, Raúl y Delavaut, Martín. 2009.** *Educación y Tecnología.* s.l. : Grupo Editor K, 2009.
- **González, Virginia. 2009.** *Estrategias de la Enseñanza y Aprendizaje.* México : Pax México, Librería Carlos Cesarman, 2009.
- **Herrera, Julian. 2010.** *Métodos de Enseñanza Aprendizaje.* Pinar del Río : Universidad de Ciencias Pedagógicas , 2010.
- **Ibañez, Patricia y García, Gerardo. 2010.** *CENCAGE Learnig con enfoques en competencias.* México : Cengage Learnig Editores, 2010.
- **Ilabaca, Dr. Jaime Sánchez. 2010.** *Usos Educativos de Internet.* Santiago de Chile : Universidad de Chile, 2010.
- *La enseñanza como práctica cultural.* **Rodríguez, Rosa. 2011.** Sevilla : Universidad Pablo de Olavide, 2011. 0212-5374.
- *La Importancia de la Educación .* **Alcántara, María Concepción. 2009.** 2009, Innovación y Experiencias Educativas , pág. 8.
- *La informática en la educación.* **Guzmán, Ángela. 2009.** 2009, VENTANA PEDAGÓGICA, pág. 3.
- *LA SIMULACIÓN CLÍNICA Y EL APRENDIZAJE VIRTUAL. TECNOLOGÍAS COMPLEMENTARIAS PARA LA EDUCACIÓN MÉDICA.* **Universidad Nacional de Colombia . 2009.** 2009, Revista Facultad de Medicina de la Universidad Nacional de Colombia, pág. 9.
- **Marqués, Dr. Pere. 2010.** MULTIMEDIA EDUCATIVO: CLASIFICACIÓN, FUNCIONES, VENTAJAS, DISEÑO DE ACTIVIDADES. [En línea] 2010. [Citado el: 06 de 06 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/funcion.htm>.

- **Marqués, Pere. 2011.** LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. [En línea] 2011. [Citado el: 26 de 06 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>.
- **Marquès, Pere. 2011.** LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. [En línea] 2011. [Citado el: 25 de 05 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/medios.htm#funciones>.
- **Meneses, Gerardo. 2007.** *NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad.* 2007. 978-84-691-0359-3.
- **Ministerio de Educación del Ecuador. 2013.** [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec). [En línea] 2013. [Citado el: 20 de 06 de 2013.] <http://educacion.gob.ec/bachillerato-general-unificado/>.
- **Ministerio de Educación y Deportes. 2006.** *Orientaciones generales para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.* 2006.
- **Mominó, Josep y Sigalés, Carles. 2008.** *La Escuela en la Sociedad Red* . Barcelona : Ariel S.A., 2008.
- *Multimedias educativas.* **Vidal, María. 2010.** 3, La Habana : Educación Médica Superior, 2010, Vol. 24. 0864-2141.
- *Multimedias y Modalidades de lectura.* **Díaz, Javier. 2009.** 2009, Comunicar, pág. 7.
- **Orense, Miguel y Rojas, Octavio. 2010.** *Cómo triunfar en buscadores.* Madrid : ESIC, 2010.
- *Origen y evolución de la Pedagogía Social* . **Pérez, Gloria. 2009.** 2009, Pedagogía Social , pág. 39.
- **PAL, IUIS. 2012.** *LITERATURA.* 2012.
- **Peña, Claudio. 2010.** *Windows 7.* Buenos Aires : Gradi, 2010.
- *Propuesta de una metodología de desarrollo de software educativo bajo un enfoque de calidad sistémica.* **Díaz, María Gabriela. 2006.** Caracas : Universidad Simón Bolívar, 2006.
- **Rodríguez, Abel. 2008.** *Iniciación a la Red Internet.* España : Vigo, 2008.

- **Rodriguez, Denis. 2010.** *ADOBE FLASH CS5.* s.l. : MACRO EIRL, 2010. 978-6124034695.
- **Serrano, Esmeralda. 2009.** *Herramientas para la evaluación de la accesibilidad Web.* Alcalá : Universidad de Alcalá, 2009.
- **Silva, Sonia. 2008.** *Usos Educativos de Internet.* España : Ideaspropias, 2008.
- *Software Educativos.* **vidal, María. 2010.** 1, La Habana : Educación Médica Superior, 2010, Vol. 24. 0864-2141.
- **Torres, Hernán. 2009.** *Didáctica General.* San José : Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, 2009. 978-9968-818-56-8.
- **UNESCO. 2012.** UNESCO. [En línea] 2012. [Citado el: 6 de 21 de 2013.] <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/>.
- **Universidad del Cauca. 2011.** *Crear y Publicar con las TIC en la escuela.* Colombia : Editorial Universidad del Cauca, 2011.
- **—. 2011.** *Crear y Publicar con las TIC en la escuela.* Colombia : Editorial Universidad del Cauca, 2011.
- *Uso de técnicas de Inteligencia Artificial en ambientes distribuidos de enseñanza aprendizaje .* **Jiménez, Jovani y Ovalle., Demetrio. 2008.** 2008, Revista Educación en Ingeniería. , pág. 20.
- **TENUTTO, L. M. (2007.).** ESCUELA PARA MAESTROS: ENCICLOPEDIA PEDAGOGICA. Montevideo: CADIEX, .
- **Marqués, Pere. 2011.** LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. [En línea] 2011. [Citado el: 26 de 06 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>.
- **UNESCO. 2012.** UNESCO. [En línea] 2012. [Citado el: 6 de 21 de 2013.] <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/>.

## k. ANEXOS

### Anexo 1: Proyecto de Tesis



## Universidad Nacional de Loja

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

### TEMA

SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL  
PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL AREA DE  
ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE  
EDUCACION GENERAL BASICA DE LA "UNIDAD  
EDUCATIVA FRAY CRISTOBAL ZAMBRANO" DEL  
CANTON SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO  
LECTIVO 2013-2014.

Proyecto de Tesis, previa a la  
obtención del título de Licenciada en  
Ciencias de la Educación, Mención  
Informática Educativa.

Responsable:

✓ María Elizabeth Ordóñez Guamán

Loja- Ecuador

2013

**a. TEMA**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRAY CRISTÓBAL ZAMBRANO” DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

## **b. PROBLEMÁTICA**

La sociedad actual se ha adaptado al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), donde se encuentra inmersa la educación, esto supone una renovación de la forma de educar, lo cual implica una transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo esto hace necesario que el profesorado y alumnado analice las influencias de los medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, analizar la forma en que percibimos la realidad a través de unos medios que nos conectan con la realidad de manera no lineal, no presencial. Los medios son recursos que tienen una demostrada dimensión comunicativa, más aún los medios derivados de las TIC aplicadas a la educación, como es el software educativo.

La integración de las TIC en el mundo educativo, no solamente permite el acceso a la información; sino que, dicha incorporación puede aportar significativamente al mejoramiento de la calidad de la educación, a la dinamización del proceso educativo, a la aceleración de los procesos que buscan desarrollar alternativas pedagógicas y metodológicas que sustituyan o al menos enriquezcan las actuales prácticas educativas tradicionales y generalmente obsoletas.

Ante esta realidad el software educativo se constituye en un recurso educativo innovador que debe ser insertado en el proceso de enseñanza aprendizaje, para con ello aprovechar su potencial didáctico. Es así que las instituciones deben brindar y sobre todo concientizar a su planta docente sobre el uso del software educativo para impartir sus clases.

Es así que una necesidad de la actualidad es contar con propuestas educativas encaminadas en esta línea propositiva de ir construyendo alternativas que orienten al desarrollo de los nuevos paradigmas educativos,



utilizando los recientes desarrollos de la comunicación, la informática y la multimedia.

En este contexto el Ministerio de Educación del Ecuador se ha preocupado por la implementación de infraestructura tecnológica a las instituciones educativas del país, como lo son las escuelas del milenio, los infocentros y otros recursos tecnológicos. Sin embargo estos instrumentos no son aprovechados en su totalidad ya que no se cuenta con la instrucción necesaria por parte de los docentes, y sobre todo no se cuenta con los medios didácticos que les permitan desarrollar sus clases a través de las pizarras digitales, infocus y demás infraestructura implementada.

Por otro lado, la fusión en diez años de Educación General Básica, de lo que constituía en los niveles pre-escolar, primario y secundario de la denominada Educación Básica, se espera que posibiliten la coordinación y secuencia necesarias en estos cruciales años de la formación del ser humano. Lógicamente, que la sola integración no garantiza el mejoramiento de la calidad educativa, si no existen los recursos necesarios para optimizar la formación de los docentes y si no se vislumbran estrategias para mejorar las prácticas pedagógicas y, sobre todo, metodológicas.

A nivel provincial la realidad ha sido diferente; las inversiones financieras, los esfuerzos y todo el tiempo empleado no han producido los cambios deseados. Es posiblemente la lógica de la integración de esta tecnología en los establecimientos la que no ha sido correcta. Se han hecho grandes esfuerzos económicos para adquirir estas tecnologías y se ha tratado de forzar paradigmas y prácticas, generalmente obsoletas. La realidad ha sido diferente; las inversiones financieras, los esfuerzos y todo el tiempo empleado no han producido los cambios deseados.

La Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” es parte de esta realidad donde aún sus docentes y su planificación no están enmarcadas en lo que

actualmente se requiere para que la educación sea más dinámica, y se desarrolle en un contexto interactivo que lleve a los estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos, y por ende se cumplan con los objetivos educativos propuesto en el currículo de la asignatura, en este caso de Estudios Sociales.

Todo esto ha determinado que la política implementada por los responsables del establecimiento, no sea la más adecuada, especialmente por la formación de los profesores en este campo que es quizá el elemento esencial de todo este proceso.

Estas insuficiencias han permitido que la institución no imparta una educación integral acorde con el desarrollo de la ciencia y tecnología y el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño que hoy en día demanda la educación actual, por lo que el principal problema de la institución es, que no utilizan software educativo en el área de Estudios Sociales como ayuda para reforzar los conocimientos y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje del área citada anteriormente por la inexistencia de una verdadera integración de esta herramienta al proceso pedagógico, especialmente porque los docentes, no han estado preparados para asimilarlos y adaptarlos a su realidad.

Como parte de este problema principal se pueden consecuentemente problemas complementarios como:

- ✓ Falta de capacitación a los docentes de Estudios Sociales en el campo de la utilización de softwares educativos como herramienta pedagógica y metodológica.

- ✓ Metodología empleada obsoleta y poco eficaz en el área de Estudios Sociales, por lo cual no se alcanzan los objetivos propuestos del Octavo Año.

Estas situaciones han hecho que la institución no utilice correctamente los recursos que posee, para impartir una educación integral acorde con el avance de la ciencia y tecnología. A pesar que los alumnos dedican el tiempo suficiente para realizar esta actividad de aprendizaje, por lo que es necesario elaborar una propuesta educativa a la institución para que de esta forma se logre mejorar la utilización de los recursos educativos, que ofrece un software educativo ya que a través de estos los estudiantes, desarrollaran habilidades que implica, decodificar la información y procesarla para su comprensión. Por lo que se considera que el diseño y elaboración del software educativo servirá de mucha utilidad a la niñez y maestros de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del cantón Saraguro, provincia de Loja.

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Las TIC se han convertido en una vía más eficaz de comunicación en el proceso educativo, por los recursos que profesorado y alumnado pueden tener (o no) a la hora de la enseñanza y el aprendizaje. Es así que el software educativo como parte de estos recursos educativos se hacen necesarios para que la educación actual sea más interactiva y eficaz, ya que los mismo apoyan de forma significativa al proceso de enseñanza aprendizaje, brindando acceso a la información, la realización de ejercicios, presentación de videos y otros elementos multimedia que generan interés y motivación en los estudiantes por los contenidos impartidos en clase.

En el campo de la tecnología del software o programas computacionales, desarrollados por el hombre para hacer trabajar y sacar el máximo provecho a las máquinas, se destaca el desarrollo de la tecnología multimedia, donde textos, sonido, gráficos, video y animación son piloteados por el computador y cuyas informaciones son almacenadas en redes de información organizadas de tal manera que permite a los usuarios "navegar" en su estructura con toda comodidad y libertad. Los hipermedios y las enciclopedias multimedia son ejemplos claros de estas realidades.

Este trabajo investigativo se presenta con el motivo de conocer y hacer conocer la importancia de la utilización del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, como estrategia metodológica para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño que en la actual reforma educativa se demanda para una educación de calidad.

El desarrollo de la presente investigación tiene como finalidad generar espacios de reflexión que permitan asumir compromisos entre directivos y docentes de la institución en el empleo de recursos tecnológicos y con ello nuevos medios didácticos como el software educativo, que fortalezcan las

actividades efectuadas en clases para que los estudiantes sean protagonistas y constructores de su propio conocimiento.

En cuanto a la factibilidad de realizar la presente investigación se cuenta con la autorización del Director del establecimiento y de los señores Docentes del octavo año de educación básica, además la institución cuenta con los recursos tecnológicos suficientes para realizar el presente proyecto de acuerdo a los requisitos que solicita la Universidad, ya que la institución dispone de veinte máquinas para el aprendizaje de sus alumnos.

También se cuenta con los recursos económicos disponibles para desarrollar la investigación y poder canalizar la enseñanza-aprendizaje de los alumnos del octavo año, en base al empleo de las nuevas tecnologías de comunicación.

El presente trabajo investigativo además permitirá poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la formación académica como futura profesional en Informática Educativa, obteniendo capacidades y competencias en docencia, que permitan desenvolverse de forma eficaz, a través de la investigación como uno de los pilares fundamentales en el proceso académico, permitiendo estar en contacto con la sociedad y dando solución a los problemas educativos.

## **d. OBJETIVOS**

### **General**

- ✓ Diseñar e implementar un software educativo como medio didáctico de apoyo al proceso enseñanza aprendizaje del Área de Estudios Sociales de los Alumnos del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del Cantón Saraguro, Provincia Loja, periodo lectivo 2013-2014.

### **Específicos**

- ✓ Determinar los principales temas y contenidos para el diseño del software educativo, teniendo en cuenta los problemas que se evidencien en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Diseñar un software educativo de Estudios Sociales acorde a las necesidades de los alumnos del Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” del Cantón Saraguro, Provincia Loja,
- ✓ Validar el software educativo, considerando aspectos funcionales, técnicos, estéticos y pedagógicos para asegurar su validez.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### Esquema de Contenidos

#### EDUCACIÓN.

¿Qué es aprendizaje?

¿Qué es enseñanza?

Proceso de enseñanza aprendizaje.

Didáctica.

Recursos didácticos.

#### SOFTWARE EDUCATIVO.

Características del Software Educativo.

Ventajas del Software Educativo.

#### HERRAMIENTAS PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE.

Photoshop.

Adobe Flash.

Edilim.

#### ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales.

CONTENIDO DEL LIBRO DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

## **EDUCACIÓN.**

UNESCO (2012), en su escrito sobre el derecho a la educación manifiesta lo siguiente: “La educación es un proceso complejo y multifacético, en el que se transmiten conocimientos, habilidades, valores y costumbres de todo tipo ya que es un derecho y la base principal para poder ejercitar el resto de derechos. El propósito de la educación es promover la libertad, ayudar al desarrollo de una sociedad, de tal forma que sea incluyente, y de calidad”.

Molina (2001), hace referencia a la educación social, afirmando que se debe promover una práctica social diversa, enmarcada en las demandas de los contextos sociales y culturales; dando como concepto que “La educación es el proceso por el cual una sociedad le garantiza a sus ciudadanos la evolución: desarrollo de la creatividad, autonomía, sensibilidad, creatividad, asimilación, adaptación, lo que quiere decir que la educación implica el ser humano de la práctica que se realiza en un proceso educativo”.

En el Ecuador actualmente se habla de educación inclusiva e intercultural, que garantice el acceso a todos los ciudadanos a una educación equitativa y de calidad, por lo cual algo imprescindible para el desarrollo de una educación para todos y todas es la participación del alumnado y su presencia en el proceso de aprendizaje, como lo menciona (Calvo, 2009), la inclusión en educación significa fundamentalmente participación en la comunidad, y en este sentido “implica cambiar la estructura, funcionamiento y propuesta pedagógica de los centros para dar respuesta a las necesidades educativas de todos de forma que todos tengan éxito en su aprendizaje y participen en igualdad de condiciones”.

La educación tiene tan importante papel que desempeñar en relación con el desarrollo que, por extensión, a la institución escolar le corresponde ponerlo en práctica. De esto mejorar la calidad de educación se convierte en el gran reto para este tercer milenio y la educación inclusiva. Dentro de este marco



los educadores deben ser conscientes de ello y educar teniendo siempre como principal objetivo el fomentar la autonomía, la responsabilidad, la libertad, la capacidad de decidir y participar activamente en el desarrollo del país.

### **¿Qué es aprendizaje?**

Caballero (2009), establece que el aprendizaje puede ser interpretado como el condicionamiento o adquisición de información, cambio actitudinal, y el uso del conocimiento en la resolución de problemas para construir nuevos significados, de nuevas estructuras cognitivas. Todos estos procesos permiten a las personas alcanzar su formación intelectual, profesional y personal, desarrollando actitudes, y aptitudes para desenvolverse en una sociedad globalizada como la que se vive actualmente.

Del mismo autor se desprende que “El conocimiento organizado en la memoria del que aprende es conocido como estructura cognitiva”. La construcción del conocimiento, como atribución de significados, demanda del pensamiento reflexivo, como lo expresa Ausbel en su teoría del aprendizaje significativo, el mismo que comprende un mecanismo humano con el cual se construye, elabora y asimila información.

Entonces para lograr aprendizajes significativos, Ausbel considera que se deben cumplir dos condiciones, que el sujeto manifieste una predisposición para relacionar el nuevo material que se va a aprender con su estructura de conocimiento; y que el material de instrucción sea potencialmente significativo para él, es decir que el estudiante se encuentre motivado por los contenidos.

## **¿Qué es enseñanza?**

Desde la perspectiva sociohistórica, se entiende que la enseñanza es una práctica cultural y, por tanto, se arraiga en costumbres y hábitos, de los docentes y de los estudiantes, intensa y profundamente establecidos a lo largo de varias generaciones.

La enseñanza como proceso comunicativo ha sido recogido por diferentes autores como Heineman, Moles, y dicha comunicación se presenta condicionada por múltiples factores externos que influyen en los procesos interactivos del aula. (Tenutto, 2007.) En su libro *Escuela para Maestros* plantea que: “enseñar es una palabra de raíces muy hondas y de larga historia. Conlleva un sinnúmero de aplicaciones idiomáticas, imposibles de resumir en una definición que aclare la esencia o el significado real de enseñar”.

## **Proceso de enseñanza aprendizaje**

El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) se desarrolla a través de la acción didáctica, y se enfoca al logro de conocimientos, habilidades y destrezas en el estudiante para desenvolverse adecuadamente en las distintas situaciones de aprendizaje. (Rodríguez, 2011)

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como objetivo la formación de las personas, como lo expresa Meneses (2007), donde se hace mención al proceso enseñanza-aprendizaje como un sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje.

En la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están inmersas en el proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo cotidianamente múltiples posibilidades como consultar en línea, o acceder y

publicar recursos. Además las TIC en la actualidad se ha transformado en un nuevo modelo de educación, para las instituciones de vanguardia, es decir una nueva forma de enseñanza, aprendizaje, innovación y emprendimiento, pues gracias a estas podemos tener participación directa, interactiva, equitativa y de igualdad en el tiempo y espacio con libertad.

## **Didáctica**

“La calidad de la educación depende, en gran medida, de la formación docente y de cómo dirige y orienta el proceso de enseñanza – aprendizaje. La teoría la proporciona la pedagogía que es la ciencia de la educación y la práctica es decir, el cómo hacerlo, lo proporciona la didáctica. La didáctica, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña”. (Torres, 2009)

(Carvajal, 2009), describe a la didáctica como la ciencia de la educación que tiene como objeto de estudio a la educación, e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir la formación intelectual de los estudiantes. En este contexto también la didáctica es definida como el arte de enseñar, y que organiza y orienta situaciones de enseñanza aprendizaje de carácter instructivo.

“La didáctica como parte de la pedagogía se interesa por el saber, y tiene como fin la formación dentro de un contexto determinado, por medio de la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje, a través del desarrollo de instrumentos teóricos-

prácticos, que sirvan para la investigación, formación y desarrollo integral del estudiante”.

### **Recursos didácticos**

Marqués (2011), sobre los medios didácticos formula que, un medio didáctico es el material elaborado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes. Los medios didácticos están compuestos por:

- El sistema de símbolos: textuales, irónicos, sonoros.
- El contenido material (software): los elementos semánticos del contenido, su estructuración, los recursos didácticos, la forma de presentación y el estilo.
- La plataforma tecnológica (hardware): sirve de soporte y facilita el acceso al material.
- El entorno de comunicación con el usuario, proporciona determinados sistemas de mediación.

Se puede asimilar como recursos didáctico a cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. También distingue entre recursos, materiales, o medios educativos, siendo estos últimos los empleados con una finalidad didáctica para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Teniendo en cuenta la plataforma tecnológica y la funcionalidad de los recursos didácticos, en base a (Marquès, 2011), se puede establecer la siguiente clasificación:

<b>Tipologías de los recursos didácticos</b>		
<b>Según:</b>		
<b>Su funcionalidad</b>	Organizar la información	Resúmenes, síntesis ... Mapas conceptuales. Organizadores gráficos.
	Relacionar información, crear conocimiento y desarrollar habilidades.	Organizadores previos: analogías... Preguntas y ejercicios que relacionen los nuevos conocimientos. Aplicación de conocimientos. Entornos para la creación y expresión.
<b>Según:</b>		
<b>Su plataforma tecnológica</b>	Materiales convencionales	Impresos: libros, periódicos, documentos...  Tableros didácticos: pizarra, cartelera...  Materiales manipulativos.
		Juegos educativos.
	Materiales audiovisuales	Imágenes fijas proyectables: fotografías, diapositivas.  Materiales sonoros: cd, cassettes, programas de radio.  Materiales audiovisuales: montajes, películas, videos, televisión.
	Nuevas tecnologías	Programas informáticos educativos (CD o en línea): videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias...  Servicios telemáticos: páginas Web, Weblogs, WebQuest, chats, foros...

## **SOFTWARE EDUCATIVO**

Los Software Educativos (SE), se enmarcan en el contexto de la Informática Educativa, la cual está relacionada con la aplicación de las técnicas multimedia con el fin de potenciar los procesos educativos.

Ramos (2008), en su estudio define como software educativo a cualquier aplicación multimedia cuyas características estructurales y funciones sirven para apoyar el proceso de enseñar, aprender y administrar. Este concepto concuerda también con el de (Software Educativos, 2010), donde se afirma que los SE son aplicaciones destinadas a la enseñanza, autoaprendizaje y que además permiten el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

### **Características del Software Educativo**

Las características más generalizadas en los SE son:

- Finalidad: orientados a la enseñanza-aprendizaje en todas sus formas.
- Utilización del computador: el medio utilizado como soporte es el computador.
- Facilidad de uso: son intuitivos y aplica reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el ambiente virtual.
- Interactividad: permite un intercambio efectivo de información con el estudiante.

## **Ventajas del Software Educativo**

Vidal (2010), Establece las siguientes características de un Software Educativo:

- Los estudiantes pueden complementar su aprendizaje particularmente sobre procesos cuyas características y complejidad dificulta otro tipo de conocimiento.
- Es una solución excelente de autoestudio.
- El profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes.
- Proporciona un acceso rápido y económico a fuentes de información importantes como son: enciclopedias, atlas, bases de datos.
- Posibilita el acceso a minilaboratorios virtuales independientes.
- Es un medio eficiente de difusión del conocimiento que propicia el trabajo interdisciplinario.
- Contribuye a la formación de recursos humanos al conformarse, por entidad propia, en materia de estudio fundamental e indispensable de los centros educativos, debido a la evolución social que las nuevas tecnologías están teniendo.

## **HERRAMIENTAS PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE**

El software educativo comprende varias etapas de desarrollo, como se lo describe en los capítulos anteriores, por lo cual se requiere de varias

herramientas informáticas para llevar a efecto el análisis, diseño y construcción de los distintos elementos organizativos y multimedia, para lo cual se emplearan el siguiente software de aplicación:

### **Photoshop**

El software Adobe Photoshop ofrece la posibilidad de editar y crear imágenes digitales de última generación; retoque profesional, con las nuevas funciones basadas en el contenido; esta aplicación potencia la productividad gracias a su principal función que es el manejo de las capas que se ubican de manera especial como imágenes una tras otra.

Es por lo expuesto que se empleara esta herramienta como la mejor elección para el diseño y edición de fotografías, que permitirá dotar un aspecto profesional, a la interfaz del SE que se desarrollara.

### **Adobe Flash**

(Rodriguez, 2010) Adobe Flash Professional es la herramienta perfecta para los diseñadores de páginas web, profesionales de **medios interactivos** o personas especializadas que desarrollen **contenidos multimedia**, como también para programadores digitales. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, video, mapas de bits, vectores, texto, datos.) Las funciones de Adobe Flash Professional ofrecen mayor productividad, mejor soporte para multimedia y publicación optimizada.

Adobe Flash Professional se dispone como uno de los programas de animación digital que permite crear desde animaciones simples, hasta modelos muy avanzados, creados en su interfaz gráfica, se puede crear desde juegos hasta aplicaciones para dispositivos inteligentes, gracias al repunte de la tecnología digital. Además permite la creación de contenido



interactivo a través de su lenguaje de programación ActionScript, lo cual puede ser aplicado para generar aplicaciones educativas donde se implementan distintitos tipos de contenidos multimedia.

## **Edilim**

El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, que presenta entre sus grandes ventajas la facilidad de uso, puesto que no necesita instalación, se presenta como una aplicación ejecutable.

Además tomando como referencia el sitio web de esta aplicación se puede mencionar otras ventajas como:

- ✓ Accesibilidad inmediata desde internet.
- ✓ Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.
- ✓ Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- ✓ Entorno abierto, basado en el formato XML.
- ✓ Entorno atractivo.
- ✓ Incluye un pequeño editor de imágenes.
- ✓ Prepara los libros para su publicación y distribución.

Desde el punto de vista educativo:

- ✓ Entorno agradable.
- ✓ facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.
- ✓ Actividades atractivas.
- ✓ Posibilidad de control de progresos.
- ✓ Evaluación de los ejercicios.

- ✓ No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar.
- ✓ Posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales Interactivas.
- ✓ Creación de actividades de forma sencilla.

Cabe mencionar que LIM requiere para su funcionamiento el plug-in flash.

## **ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

La importancia de enseñar estudios sociales y aprender estudios sociales. “El conjunto de los estudios sociales en la educación básica tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; economía, sociedad, derechos, democracia, organización del estado, la cultura histórica; su papel en el mercado de la geografía y la historia del mundo”, especialmente de América Latina. También se orienta a desarrollar destrezas que le permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación con Ecuador, su país, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la tolerancia.

En la educación de nuestro país hay una larga tradición de enseñanza de contenidos que podemos llamar “sociales”, que antes contaban en la primaria y la secundaria, y después en la educación básica y el bachillerato. Siempre se consideró que los estudios de “lugar natal”, Geografía, Historia la llamada “Educación Social” y la cívica eran fundamentales para desarrollar la personalidad, una conciencia de patria, y una ubicación de las personas en su país y en el mundo. Por ello, una vez que se han enunciado sus objetivos fundamentales, no hace falta justificar las razones por las que se debe mantener esta tradición en el currículo de la actual Educación General

Básica. Lo que se requiere, en cambio, es enfatizar en algunas de la fortalezas y limitaciones que se puedan detectar, al igual que en los rasgos significativos sobre los que se asienta el reajuste curricular que se ha llevado adelante. No cabe duda de que la principal fortaleza de la tradición de los Estudios Sociales es la importancia que les han dado tanto la sociedad en su conjunto como el propio sistema educativo. Entre sus principales debilidades esta, sin embargo, cierta desvalorización que se ha desarrollado sobre todo entre quienes han pensado que son “inútiles”, frente a lo “práctico” de las matemáticas o las disciplinas técnicas.

También ha sido un grave problema la práctica, que se inició en los años setenta, de incluir en una sola asignatura dictada anual mente Historia, Geografía y Cívica. Lo que pretendió ser una aproximación integral al sujeto social, termino siendo una confusa mezcla que impide profundizar en el contenido da las diversas disciplinas. Esa alternativa, como lo han constatado varias generaciones de maestros y maestras, fue un retroceso que se debe corregir para el futuro.

El contenido curricular de los Estudios Sociales va desde el reconocimiento de la identidad propia, personal y familiar del niño y de la niña, con una ampliación progresiva del ámbito temático, hasta el estudio de los problemas mundiales; enfrentan cuestiones básicas que tiene que ver con el entorno, para luego tomar separadamente Historia y Geografía, que se ofrece alternadamente, sin mezclarse, pero en forma coordinada. Lo que se podría denominar Cívica O Democracia, en cambio, se inserta como una dimensión valorativa de los propios contenidos Geográficos e Históricos, concretándose solo en algunos casos con temas específicos, como el conocimiento de la realidad actual del Ecuador.

## **Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales.**

En el Octavo año se estudia la Vida Económica. De este modo, complementa y concluye la visión general de la economía de nuestro país que se ofrece a los estudiantes. Su objetivo fundamental es el análisis del establecimiento y desarrollo de la Vida económica.

De acuerdo a lo que consta en nuestra constitución el sistema económico ecuatoriano es social y solidario. Esto quiere decir que reconoce al ser humano como sujeto y fin de la actividad económica Propicia una relación dinámica y equilibrada entre sociedad.

“El contenido curricular de este año se centra en caracterizar la vida económica del Ecuador por sectores, a través de las actividades y los actores de la economía, con el fin de comprender las relaciones sociales generadas a partir de la producción. Identificar las necesidades fundamentales de nuestra sociedad a través del conocimiento de los servicios que se presentan, con el fin de analizar el grado de desarrollo económico del Ecuador.

## **CONTENIDO DEL LIBRO DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### **I. La vida económica**

Economía y sociedad

Recursos naturales

Actividades económicas

Sector financiero

Estado y economía

Trabajo y progreso

Importancia de la economía

Los procesos de humanización de la naturaleza

Relevancia económica de los recursos naturales  
Relación armónica con la naturaleza  
Sectores de la economía  
Características de los sectores. (Sector primario, secundario, terciario.)  
Sector Agropecuario  
Agrícola, ganadero, pesquero  
Sector comercio  
Comercio local regional  
  
Comercio exterior  
*La Iglesia católica.*  
Sector de servicios  
Trasporte y telecomunicaciones  
Educación salud  
Problemas económicos de Ecuador  
*¿Principal problema?* Pobreza, desempleo, Acceso a la canasta básica

## II. La sociedad Ecuatoriana

Un país pobre y desunido  
Predominio oligárquico. La representación. Organización del Estado.  
Los gobiernos seccionales. *Caudillos militares.*  
Fundación de la República 30  
La primera Constitución. Gobierno “floreano”.  
Rocafuerte, el organizador.  
Caída del floreanismo. *La deuda externa.*  
Gobiernos “marcistas”  
Los gobiernos civilistas. El urvinismo. Fin de la esclavitud.  
La crisis. *Las guerras y la desunión.*  
Consolidación del Estado  
Un esfuerzo por unir al Ecuador. El polémico constructor.

El garcianismo.  
La Carta Negra. *La Politécnica*.  
Últimas décadas del siglo XIX  
Inicio del auge cacaotero. Lucha política. La dictadura.  
Partidos políticos.  
El progresismo. *La venta de la bandera*.  
Pensando la patria  
Cultura nacional. De la Ilustración al Romanticismo.  
Historiadores y geógrafos. Emergencia cultural.  
La prensa. *El valor de la unidad nacional*.

### III. Derechos Fundamentales

El mundo a inicios del siglo XX  
Un nuevo siglo. Avance de la industrialización. El reparto colonial.  
América Latina. *El Panamericanismo*.  
El gran auge del cacao  
Una sociedad en expansión. Terratenientes y campesinos.  
*El mercado mundial*. La burguesía. Actores sociales.  
La Revolución Liberal  
El 5 de junio. Primer gobierno alfarista.  
Alfarismo vs. Placismo. Segundo gobierno alfarista.  
Fin de la revolución.  
El Estado laico  
Triunfo político de la burguesía. Iglesia vs. Estado. El programa liberal.  
Reacción conservadora. *Libertad de conciencia*.  
Cambios de la sociedad  
La vida de las ciudades. La vida cotidiana.  
La cultura. *Influencia liberal*.  
Los años de la plutocracia  
Predominio de la burguesía. Placismo y montonera.

*La aviación. La crisis del cacao. Reacción popular.*

#### IV. Democracia deberes y derechos

Una dura crisis

La recesión económica. Economía diversificada.

Desarrollo industrial.

Insurgencia social

El quiebre oligárquico. Protesta popular.

Acción artesanal. La nueva clase obrera. *Los empleados públicos.*

Años de inestabilidad y pobreza

La Revolución juliana. Reforma del Estado.

Efectos de la crisis internacional.

Aparecimiento del velasquismo. Un dictador progresista.

Lucha por la justicia social

Los partidos políticos. Una cultura militante.

*El arte comprometido, la generación de los treinta.*

La vida de la gente

Los rápidos cambios. Los vestidos.

*Las diversiones.*

El Ecuador mutilado

Vuelta de la oligarquía liberal. La guerra con Perú.

*Los héroes de la guerra.* El 28 de mayo. Fin de una etapa.

Una etapa de estabilidad

El auge bananero. Nuevas condiciones. Recuento de tres gobiernos.

*El papel del Estado.*

Cultura, educación y derechos

La cultura. Crecimiento de la educación. Las culturas populares.

*Los derechos políticos y los derechos sociales.*

## V. Organización del estado

El mundo desde los años sesenta

Años definitorios. La Guerra Fría. Avances científicos.

Vientos revolucionarios.

La reacción. *Neoliberalismo en América Latina*.

Cambios agrarios e industria

Crisis del banano. Reforma agraria. La industria.

*El alcance de los cambios*.

Explotación del petróleo

Las exportaciones petroleras. Ampliación del Estado.

Crecimiento del comercio.

El sistema financiero. *Inversión pública*.

Crecimiento de las ciudades

Explosión demográfica.

*Migraciones internas*. La colonización interna. Las ciudades.

Cambios en la sociedad

Nuevos actores sociales. Élite y sectores medios.

Los sectores populares.

*Sabemos que somos diversos*.

Cambios en la vida de la gente

La sociedad. Los medios de comunicación.

Crecimiento de la educación.

Cultura comprometida. *El deporte*.

Secuencia de la etapa 1960-1979

Inicios de los sesenta. La Junta Militar. Paréntesis constitucional.

Nacionalismo revolucionario.

La transición. *El reformismo*.



## VI. La Cultura

La recesión económica. *Agotamiento del reformismo.*

Políticas de ajuste.

Efectos sociales. La deuda impagable.

Ecuador en el mundo

El mapa mundial. América Latina.

Nuestro país y el mundo. La integración.

*La migración.*

De las dictaduras al régimen constitucional

La transición en Latinoamérica. La transición ecuatoriana.

Un eje definitorio.

Las fuerzas políticas. *Valorar la democracia.*

Una larga crisis

La fuerza del cambio. La derecha al poder. El cambio frustrado.

De nuevo la derecha. Inestabilidad y crisis.

## f. METODOLOGÍA

### Métodos

**Método científico:** Mediante este método podemos establecer relaciones entre los hechos, también nos permitirá en base al proceso de investigación demostrar el propósito perseguido en esta investigación.

**Método inductivo:** El método inductivo permitirá realizar las observaciones específicas, hacia amplias generalizaciones, Se aplicará en el momento de visitar la institución y del conversatorio con sus Autoridades, Docentes y Alumnos, este método se utilizará para realizar la generalización, conclusiones y recomendaciones generales de la investigación.

**Método deductivo:** Este método se empleará en el momento de realizar las confrontaciones de las preguntas planteadas a Docentes y Alumnos para realizar el análisis y síntesis que permitirán demostrar la validez de la presente investigación

**Método Analítico:** Se utilizará este método en el momento del análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas a Docentes y Alumnos, que servirá de base para la elaboración de conclusiones y recomendaciones y sugerencias a la institución investigada.

**Método Sintético:** Se utilizará en el momento de sintetizar y realizar resúmenes de las variables y su comportamiento en la presente investigación.

**Método Estadístico:** Se utilizará para analizar cada uno de los resultados obtenidos en las preguntas planteadas tanto a Docentes, como Alumnos de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano”. Este método se empleará después de haber realizado las encuestas planteadas a los sujetos anteriormente mencionados, para luego realizar el respectivo cuadro y

análisis y representación gráfica de los datos, al tiempo que permitirá elaborar las generalizaciones, recomendaciones y conclusiones de la investigación.

### **Técnicas e Instrumentos**

**Observación:** Mediante esta técnica permitirá recabar la información necesaria para cumplir el propósito de investigación ya sea directa e indirectamente.

**Encuesta:** La encuesta va dirigida a Docentes y Alumnos de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” que consistirá en la presentación de un cuestionario con varias interrogantes, que contestarán en forma escrita, que permitirán obtener la información necesaria y adecuada para el desarrollo del software educativo, tanto como los requerimientos de usuario

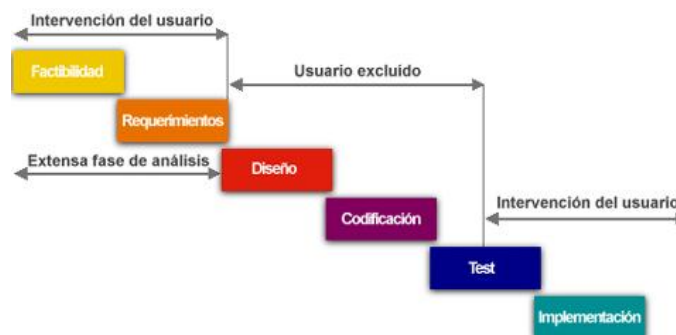
**Población y Muestra:** En el presente proyecto investigativo, no contamos con muestra ya que se trabajará con todo el universo de estudio el mismo que está conformada por la totalidad de los Docentes y Estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano” tal como se detalla en el siguiente cuadro.

<b>Población</b>	<b>PARALELOS</b>		<b>Número</b>
	<b>A</b>	<b>B</b>	
Docentes	1	1	2
Estudiantes	27	27	54
Total	28	28	56

### **Metodología para el diseño del software educativo**

Para el desarrollo del software educativo se hará uso de la metodología en cascada que permitirá una evolución a través de una secuencia de pasos

ordenados en forma lineal partiendo de las especificaciones y requerimientos hasta su culminación, cada fase empezará cuando se haya logrado y terminado la anterior después de haber logrado los objetivos de las fases anteriores. Para la planificación del desarrollo del software previamente se realizará un análisis, para luego en base a los requerimientos elaborar el diseño de la interfaz, que luego permitirá efectuar el desarrollo donde se implementarán los contenidos y los distintos elementos multimedia. Por último se realizará una evaluación del software. Esta metodología sigue el siguiente esquema de actividades:



**g. CRONOGRAMA**

Tiempo / Actividades	2013												2014																															
	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Presentación y Aprobación del proyecto	x	x	x	x																																								
Investigación de Campo					x	x	x																																					
Aplicación de encuestas y observaciones e interpretación de resultados.									x	x																																		
Análisis de los resultados del trabajo de campo									x	X																																		
Diseño y elaboración del software educativo.											x	X	x	x	x	x																												
Desarrollo del informe final															x	x	x	x																										
Presentación informe final																			x	x																								
Implementación del software educativo																			x	x	x	x																						
Validación del software educativo																					x	x	x	x	x	x																		
Corrección informe final																															x	x	x	x					x	x	x			
Sustentación y defensa pública																																											x	x

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **RECURSOS HUMANOS**

- ✓ Investigador.
- ✓ Director de tesis.
- ✓ Autoridades y Docentes y estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Fray Cristóbal Zambrano”.

### **RECURSOS MATERIALES**

- ✓ Material bibliográfico.
- ✓ Material de escritorio.
- ✓ Material fungible.
- ✓ Computadora con acceso a internet.

## **PRESUPUESTO**

<b>RUBROS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>V. UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
<b>Materiales de oficina</b>			
<b>Un paquete de hojas de papel bond A4</b>	4	3.80	<b>15.20</b>
<b>Impresiones</b>	15	11.66	<b>175</b>
<b>CD</b>	15	1.00	<b>15.00</b>
<b>Anillados</b>	6	1.00	<b>6.00</b>
<b>Copias</b>			<b>10.00</b>
<b>Empastados</b>	3	10.00	<b>30.00</b>
<b>Transporte</b>			<b>150.00</b>
<b>Recursos Tecnológicos</b>			
<b>Computadora</b>	1	1000.00	<b>1000.00</b>
<b>Internet</b>	10	20mensuales	<b>200.00</b>
<b>Flash Memory</b>	1	18.00	<b>18.00</b>
<b>TOTAL</b>			<b>1619.20</b>

## **FINANCIAMIENTO**

El costo de la investigación será financiado con fondos propios del investigador.

## i. BIBLIOGRAFÍA

- *¿Qué aprendizaje promueve el desarrollo de competencias?* **Caballero, C. 2009.** 22, s.l. : Qurriculum: Revista de teoría, investigación y práctica educativa, 2009. 1130-5371.
- *¿Software educativo, hipermedia o entorno educativo?* . **Ramos, L. 2008.** 4, La Habana : ACIMED , 2008, Vol. 18. 1024-9435.
- **Carvajal, M. 2009.** Fundación Academia de Dibujo Profesional. [En línea] 2009. [Citado el: 22 de 05 de 2013.] [http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA\\_DIDACTICA.pdf](http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA_DIDACTICA.pdf).
- *Contextos de actuación de la educación y la pedagogía social.* **Molina, F. 2011.** 8, Cali : Plumilla Educativa, 2011. 1657-4672.
- *Diseño de Software educativo basado en competencias.* **Caro, Manuel F. 2009.** 1, Cordoba : Ciencia e Ingeniería Neogranadina, 2009, Vol. 19. 0124-8170.
- **Herrera,Jj. 2010.** *Métodos de Enseñanza Aprendizaje.* Pinar del Río : Universidad de Ciencias Pedagógicas , 2010.
- *La enseñanza como práctica cultural.* **Rodríguez, R. 2011.** Sevilla : Universidad Pablo de Olavide, 2011. 0212-5374.
- **Marquès, P. 2011.** LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. [En línea] 2011. [Citado el: 25 de 05 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/medios.htm#funciones>.
- **Meneses, G. 2007.** *NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad.* 2007. 978-84-691-0359-3.



- **Ministerio de Educación y Deportes. 2006.** *Orientaciones generales para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.* 2006.
- *Multimedias educativas.* **Vidal, M. 2010.** 3, La Habana : Educación Médica Superior, 2010, Vol. 24. 0864-2141.
- *Propuesta de una metodología de desarrollo de software educativo bajo un enfoque de calidad sistémica.* **Díaz, M. 2006.** Caracas : Universidad Simón Bolívar, 2006.
- **Rodriguez, D. 2010.** *ADOBE FLASH CS5.* s.l. : MACRO EIRL, 2010. 978-6124034695.
- *Software Educativos.* **Vidal, M. 2010.** 1, La Habana : Educación Médica Superior, 2010, Vol. 24. 0864-2141.
- **Torres, H. 2009.** *Didáctica General.* San José : Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, 2009. 978-9968-818-56-8.
- TENUTTO, L. M. (2007.). ESCUELA PARA MAESTROS: ENCICLOPEDIA PEDAGOGICA. Montevideo: CADIEX, .
- Marqués, Pere. 2011. LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. [En línea] 2011. [Citado el: 26 de 06 de 2013.] <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>.
- UNESCO. 2012. UNESCO. [En línea] 2012. [Citado el: 6 de 21 de 2013.] <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/>.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**Encuesta para docentes.**

Apreciados docentes por favor conteste las siguientes preguntas ya que su respuesta será de mucha utilidad para la investigación

**1. ¿Con que regularidad emplea los Software Educativos en el proceso Enseñanza Aprendizaje.**

Siempre ( )

A veces ( )

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**2. Emplea software educativo en la enseñanza de un tema de clase de EE.SS.**

( ) Si

( ) No.

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**3. Cree que la utilización de un software educativo mejora el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de EE.SS:**

- ( ) Si.
- ( ) A veces.
- ( ) No.

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**4. Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo (programa computacional) en la clase de EE.SS.**

- ( ) Si.
- ( ) A veces.
- ( ) No.

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**5. Si se implementase un software educativo, de EE.SS. cree usted que le serviría de apoyo para la materia que usted imparte**

- ( ) Si.
- ( ) A veces.
- ( ) No.

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**6. Que recurso pedagógico utiliza usted para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de EE.SS.**

- |            |     |         |     |
|------------|-----|---------|-----|
| Pizarra    | ( ) | Laminas | ( ) |
| Proyector  | ( ) | Libro   | ( ) |
| Computador | ( ) | Otros   | ( ) |

**7. Cree usted que las Tecnologías de la Información y la Comunicación se debe emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Estudios Sociales.**

Si ( )

No ( )

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**8. Cree usted que se debe hacer un Software Educativo sobre la materia correspondiente.**

Si ( )

No ( )

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**“Gracias”**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**Encuesta para estudiantes**

Querido Niño (a) contesta las preguntas que a continuación están enlistadas”

**1. ¿La clase de Estudios Sociales te resulta interesante?**

Si ( )

No ( )

¿POR QUÉ?

.....  
.....

**2. ¿Utiliza tu maestro de Estudios Sociales recursos tecnológicos para la enseñanza?**

Sí ( )

No ( )

PORQUE.....

.....

**3. ¿Tu maestro de Estudios Sociales realiza actividades en el centro de cómputo para la enseñanza de Estudios Sociales.**

Sí ( )

No ( )

PORQUE.....

.....

**4. ¿Te gustaría aprender la asignatura de Estudios Sociales utilizando un Software Educativo?**

Si ( )

No ( )

PORQUE.....  
.....

**5. ¿Crees que con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tú aprendizaje?**

Si ( )

No ( )

PORQUE.....  
.....

**6. ¿Estarías de acuerdo que tu profesor de Estudios Sociales emplee software educativo en el desarrollo de los tema de clase de EE.SS.**

Si ( )

No ( )

PORQUE.....  
.....

**7. ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro utilice para la enseñanza de EE.SS?**

La internet	( )	Software Educativo	( )
Pizarra interactiva	( )	Biblioteca virtual	( )

**8. ¿Crees que es importante la asignatura de Estudios Sociales para la Educación en nuestro País, atreves de la utilización de nuevas técnicas de enseñanza?**

Sí ( )

No ( )



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Respetable autoridad díguese contestar las siguientes preguntas que será de mucha utilidad para la elaboración de un software en su establecimiento.

**Guía de entrevista para autoridades**

- 1. ¿Las actividades computacionales en su establecimiento responden a un proyecto pedagógico?**

.....  
.....  
.....

- 2. ¿Cuáles fueron las razones que impulsaron la incorporación de la tecnología informática en su establecimiento?**

.....  
.....  
.....

- 3. ¿Sugiere usted que sus Docentes empleen los recursos tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje de EE.SS?**

.....  
.....  
.....

- 4. ¿El Personal Docente se ha capacitado en el empleo de las nuevas tecnologías?**

.....  
.....

5. ¿Los programas computacionales que dispone la institución para la enseñanza de la Asignatura de EE.SS son?

.....  
.....  
.....

6. ¿Cree usted que es importante desarrollar un Software Educativo de EE.SS. para la Enseñanza Aprendizaje de los niños del octavo año de Educación Básica?

.....  
.....  
.....

7. ¿Existen recursos pedagógicos en la Escuela que facilite el proceso de Enseñanza Aprendizaje de EE.SS?

.....  
.....  
.....

8. ¿S e ha capacitado usted en el uso de software educativos para el proceso de enseñanza aprendizaje?

.....  
.....  
.....

**“Gracias”**



## Anexo 2: Ficha de evaluación del software educativo

Anexo 3: Ficha de valoración de la aplicación multimedia a los docentes



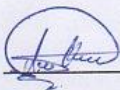
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS DISTANCIA "MED"  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

### Ficha de validación de la Multimedia

Estimado docente sírvase contestar las siguientes preguntas con la finalidad de validar la funcionalidad y los contenidos implementados dentro de la Multimedia Educativa.

ASPECTOS FUNCIONALES.		marcar con una X		
UTILIDAD		ALTA	MEDIA	BAJA
Eficacia didáctica	x			
Relevancia	x			
Facilidad de uso	x			
Créditos	x			
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS		marcar con una X		
		ALTA	MEDIA	BAJA
Entorno audiovisual:	x			
Elementos multimedia:	x			
Calidad y estructuración de los contenidos	x			
Hipertextos descriptivos y actualizados	x			
Ejecución fiable, velocidad	x			
Originalidad y uso de tecnología avanzada	x			
ASPECTOS PEDAGÓGICOS		marcar con una X		

	ALTA	MEDIA	BAJA
Especificación de los objetivos	x		
Capacidad de motivación		x	
Adaptación a los usuarios	x		
Potencialidad de los recursos didácticos:	x		
Carácter completo		x	
Fomento del autoaprendizaje	x		
Facilita el trabajo cooperativo	x		
VALORACIÓN GLOBAL	ALTA	MEDIA	BAJA
Funcionalidad, utilidad	x		
Calidad Técnica	x		
Potencialidad didáctica	x		

Firma: 

Nombre: Vicente R. Huizado H.

Fecha: 11-12-2013



### Anexo 3: Certificado de entrega del software educativo

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL FRANCISCANA  
"FRAY CRISTOBAL ZAMBRANO"  
Saraguro-Loja-Ecuador

Telefax: (07) 2200560; [ramyofm@hotmail.com](mailto:ramyofm@hotmail.com), ccl. 0979868018; Calle: Loja y Fray Cristóbal Zambrano

Saraguro, 12 de diciembre del 2013

Yo, Mgs. Fr. Manuel Ramiro Cachimuel Villa, OFM. Rector de la Unidad Educativa Fiscomisional Franciscana "Fray Cristóbal Zambrano" del centro Urbano de Saraguro, parroquia Saraguro, Cantón Saraguro, Provincia de Loja:

**CERTIFICA:**

Que: la Sra. María Elizabeth Ordóñez Guamán, egresada de la Carrera de Informática Educativa, realiza la entrega, un Software Educativo del Área de Estudios Sociales para los estudiantes del Octavo Grado de Educación Básica al Mgs. Fr. Ramiro Cachimuel, Rector y del Lic. Raúl Hurtado, Docente de la Unidad.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad y facultó a la interesa dar uso de la presente certificación en lo que estime conveniente.

Fraternalmente,

Mgs. Fr. Ramiro Cachimuel Villa, OFM.  
P. RECTOR



#### Anexo 4: Galería de Imágenes



## ÍNDICE.

CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
TABLA DE CONTENIDOS	vii
a.    Título	1
b.    Resumen	2
c.    Introducción	6
d.    Revisión de Literatura	9
e.    Materiales y métodos	27
f.    Resultados	45
g.    Discusión	71
h.    Conclusiones	73
i.    Recomendaciones	74
j.    Bibliografía	75
k.    Anexos	79