



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TÍTULO

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”
DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.

Tesis previa a optar por el Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación
mención Informática Educativa.

AUTORA:

LADY ELIZABETH CHIMBO GUAYLLAS

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ, MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

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

CERTIFICA.-

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI" DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015., de autoría de Lady Elizabeth Chimbo Guayllas, egresada de la Carrera de Informática Educativa de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, la misma que cumple con los requisitos que demanda las nomas de graduación vigentes, por lo que autorizó a la postulante continuar con los demás procedimientos legales como son: presentación, sustentación y defensa.

Loja, abril de 2016.



.....
Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

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

Adicionalmente acepto y autorizó a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi tesis, en el Repositorio Institucional Biblioteca Virtual.

Autor: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

Cédula N°. 1900637420

Firma:.....

Fecha: Loja, abril de 2016.

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

Yo, Lady Elizabeth Chimbo Guayllas, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis titulada: **SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.**, como requisito para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que 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.

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 los 14 días del mes de abril del dos mil dieciséis, firma la autora.

Firma: _____ 

Autor: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

Cédula: 1900637420

Dirección: Yantzaza. Martín Ayuy y Zamora.

Correo electrónico: ladychimbo@gmail.com

Celular: 0990483724

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Ing. Jaime Efrén Chillo Gallo Ordóñez, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE: Lic. Isabel María Enríquez Jaya, Mg. Sc.

VOCAL: Lic. María del Cisne Suárez Enríquez, Mg. Sc.

VOCAL: Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD.

DEDICATORÍA

Dedico el presente trabajo a Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

Es por ello que soy lo que soy ahora.

Lady Elizabeth.

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, al personal docente de la Carrera de Informática Educativa, quienes aportaron con conocimientos durante el proceso académico.

Al Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc., Director de Tesis por su orientación y apoyo incondicional, lo que hizo posible la elaboración y culminación del presente trabajo de investigación.

A las Autoridades, Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui" del Cantón Yantzaza, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo de investigación.

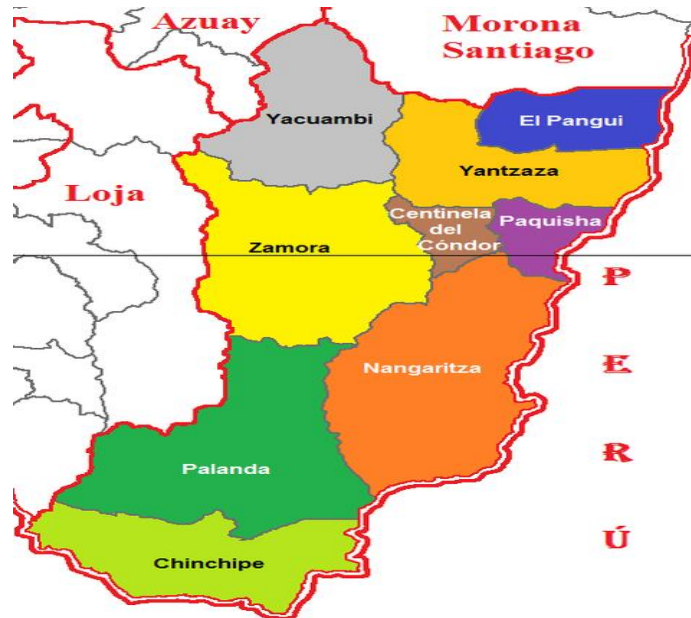
La Autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
	NOMBRE DE TESIS			NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO CUMUNIDAD		
TESIS	<p>Autora: LADY ELIZABETH CHIMBO GUAYLLAS</p> <p>SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI" DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.</p>	UNL	2016	ECUADOR	ZONAL 7	ZAMORA CHINCHIPE	YANTZAZA	YANTZAZA	CENTRAL	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN YANTZAZA



Fuente: <http://bit.ly/25fzqV4>

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA



Fuente: <http://bit.ly/22s24Dy>

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. Título
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de literatura
 - e. Materiales y métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
 - Proyecto
 - Índice

a. TÍTULO

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.

b. RESUMEN

La presente investigación de tesis hace referencia a lo siguiente: **SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.**, como requisito para optar por el Título de Licencia en Ciencias de la Educación, mención, Informática Educativa de acuerdo con el Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El problema central de la investigación fue: Software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza.

Se planteó como objetivo general: Desarrollar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, periodo 2014 - 2015.

La metodología utilizada para la elaboración del presente trabajo de investigación fueron los siguientes métodos: científico, inductivo, deductivo, y, modelo estadístico, los mismos que permitieron lograr el objetivo propuesto con gran eficacia. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la presente investigación fueron: la entrevista aplicada al docente para obtener información acerca de los requerimientos del software, la encuesta aplicada a los estudiantes para determinar la factibilidad para desarrollar el software educativo además requerimientos, La observación directa a las actividades de clase para identificar de información que justifique el desarrollo del software.

De acuerdo a los resultados obtenidos el 83% de los estudiantes está dispuesto a utilizar el software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura, lo cual denota el interés por utilizar este recurso didáctico, así mismo el 85% manifestó que el uso del software educativo en las actividades diarias de clase les ayudaría a mejorar el rendimiento académico significativamente.

SUMMARY

This thesis research refers to the following: **SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.**, as a requirement to qualify. License by Title Science in Education, minor, Computer Education according to the Academic Board of the National University of Loja.

The central problem of the research was: Educational software for the subject of Language and Literature for Seventh-year students of the School of Basic Education "General Rumiñahui" of Canton Yantzaza.

He was raised as a general goal: Develop an educational software for the subject of Language and Literature for Seventh-year students of the School of Basic Education "General Rumiñahui" of Canton Yantzaza, period 2014-2015.

The methodology used for the preparation of this research were the following methods: scientist, inductive, deductive, and statistical model, which enabled them to achieve the proposed goal very effectively. The techniques and instruments used in this research were applied to interview teachers for information about software requirements, the survey applied to the students to determine the feasibility to develop educational software requirements also, direct observation classroom activities to identify information that justifies the development of software.

According to the results 83% of students are willing to use educational software on the subject of language and literature, which shows the interest in using this educational resource, also 85% said the use of educational software in daily classroom activities will help improve the academic performance significantly.

c. INTRODUCCIÓN

La presente tesis estuvo basada en el desarrollo de un software educativo que sirva de apoyo en las actividades de clase del docente, como nuevo recurso didáctico innovador, motivando de esta forma a los estudiantes a aprender la asignatura de Lengua y Literatura durante la clase, mejorando de esta forma el aprendizaje adquirido de las enseñanzas del docente ya que este recurso les servirá de apoyo para que practique todas las actividades del texto.

Cabe recalcar que el software educativo no busca sustituir al texto con el que trabajan los estudiantes, sino que buscar ser un recurso de apoyo a los estudiantes durante sus actividades de clase y extra clase como herramienta de apoyo, para de esta forma mejorar la interacción con el docente, gracias a la interactividad y dinámica que ofrece el software educativo como apoyo a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, también hay que recalcar que se contó con el total apoyo del Director, Docente y Estudiantes de la Institución Educativa para el desarrollo del presente trabajo de tesis.

Según Rada, C. Dora, (2007), señala que el “software multimedia es una herramienta de apoyo que permite desarrollar presentaciones que incluyen texto, sonidos, videos, imágenes, etc., las cuales contribuyen al pensamiento creativo, aprendizaje significativo y la comunicación interactiva” (pág. 2).

El problema central de la investigación fue: Software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza.

Se planteó como objetivo general: Desarrollar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, periodo 2014 - 2015.

Los objetivos específicos que se plantearon fueron los siguientes: Recopilar la información necesaria para elaborar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, Analizar los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de Educación Básica, para el desarrollo del Software Educativo, Diseñar, elaborar e implementar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura apoyado en la interactividad, retroalimentación y evaluación de lo aprendido.

La metodología utilizada para la elaboración del presente trabajo de investigación fueron los siguientes métodos: científico, inductivo, deductivo, y, modelo estadístico, los mismos que permitieron lograr el objetivo propuesto con gran eficacia. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la presente investigación fueron: la entrevista aplicada al docente para obtener información acerca de los requerimientos del software, la encuesta

aplicada a los estudiantes para determinar la factibilidad para desarrollar el software educativo además requerimientos de la materia de Lengua y Literatura que contiene el software, la observación directa a las actividades de clase para identificar de información que justifique el desarrollo del software y como se desarrolla el proceso enseñanza aprendizaje.

El marco teórico estuvo estructurado en cinco capítulos, la parte teórica en lo que corresponde al capítulo I, EDUCACIÓN, la importancia de la educación, los elementos fundamentales de la educación, clases de educación, capítulo II, MATERIALES DE ESTUDIO, material didáctico, clasificación de los materiales didácticos, selección de materiales didácticos, importancia de los materiales didácticos, Capítulo III, SOFTWARE EDUCATIVO, funciones del software educativo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EDUCACIÓN

Para Campos C Yolanda, (1998), define que “la educación como el desarrollo integral de ser humano en formación, proceso donde se toma conciencia de lo social, ideológico, filosófico, teórico, practico e individual, para el bienestar personal frente a la sociedad”. <http://bit.ly/227IzRL>

Apoyamos el aporte de la autora Campos, mencionando que la educación tiene como propósito fundamental el desarrollo de los individuos, formando su personalidad, planteada desde la necesidad de buscar una convivencia armónica dentro de la sociedad, razón por la cual la educación es un esquema de interrelaciones que produce aprendizajes de maneras de relacionarse, es decir; la educación vendría a ser la transformación de las personas para su bienestar individual y colectivo.

Según Fernández, T. José, (2000), menciona que “la educación hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo de cambio de la sociedad, y dar respuesta a sus requerimientos”. <http://bit.ly/1UZMrxN>

Coincidimos con el autor Fernández, ya que también es necesario recalcar que la educación es un proceso personal que depende de las condiciones y de la actividad del individuo que se educa, actividad que se repite constantemente en todas las situaciones de la vida, ya que sin su actuación no sería posible que se desarrolle una verdadera educación, ya que educar no es preparar para repetir sino preparar para tomar conciencia de nuevas situaciones teniendo en cuenta las situaciones de la vida.

Por otro lado García M. Ivet. (2002), expone que el desarrollo tecnológico y las diversas formas de comunicación, han abierto posibilidades ilimitadas de acceso a la información e interacción de las personas, con ello nuevos descubrimientos que han planteado un giro a la educación y el aprendizaje.
<http://bit.ly/1XjxdlC>

Concluimos que sin lugar a duda la educación es un proceso que tiene como finalidad el desarrollo de las potencialidades del individuo, para transportarlo a encontrarse con la realidad, buscando que actúe conscientemente, de forma eficiente y responsable, para su satisfacción personal y colectiva, para lograr una convivencia sana, además hay que recalcar que la educación en la actualidad busca que los seres humanos cumplan con sus objetivos, metas y sueños para su bienestar personal.

IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN

Según León Aníbal, (2007), señala que “la importancia de la educación radica en obtener una visión del mundo y la vida, del conocimiento, de la manera de pensar y una forma de satisfacer las necesidades humanas de conocerse, crear y producirse”. <http://bit.ly/1t6Fb6H>

Apoyamos el aporte del autor León, podemos referirnos que la importancia de la educación es formar al individuo individual, subjetivo y responsable ante el mundo, es por ello que la educación es un fenómeno muy complejo que está inmerso en las prácticas personales, sociales, culturales, ya que todo acto relacionado con la educación tiene que ver con el desarrollo de la persona.

De la misma manera Vázquez, Y. A. (2001), menciona que “una educación en competencias es una convergencia de los comportamientos sociales, afectivos y las habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que admiten llevar de forma adecuada un papel, un desempeño, una actividad”. <http://bit.ly/1DgAhF9>

Coincidimos con el autor Vázquez, ya que los principios de la educación son la humildad, la sabiduría, el amor a las cosas y objetos, también se debe considerar como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe descubrir, desarrollar y cultivar las cualidades de las personas, de forma

integral para que sirva a la familia, el estado, la sociedad a sí mismo, ya que una educación con justicia, sabiduría, inteligencia, conocimiento, valores, honestidad, libertad, ayudará a superar al hombre de su conciencia natural ingenua hacia una conciencia crítica, que vaya más allá de su propia transformación.

Aportamos recalcando que en un principio la educación era un medio para cultivar el espíritu de las personas y la búsqueda de la verdad, pero con el tiempo estas tradiciones han ido cambiando significativamente, la enseñanza ya no se basa solo en desarrollo del individuo, se busca que el aprendizaje sea significativo, con una formación reflexiva, crítica de los aspectos que le plantea el sistema educativo de la actualidad.

En la educación uno de los elementos que requiere tal vez mayor importancia es la enseñanza, actividad compleja que requiere la intervención del educador con una comprensión clara de lo que hace, pues su misión es orientar a los educandos, mediante la transmisión de información que le permita al estudiante poner en práctica y resolver los problemas que se le presenten de lo que aprende.

LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA EDUCACIÓN.

Según Salinas, J. (2004), menciona que “los elementos a considerar en el proceso educativo son: el estudiante, el docente, el contenido, el método

educativo, la tecnología o medio para la instrucción, la gestión del proceso y el medio ambiente”. <http://bit.ly/1nwwOQx>

Decimos que los nuevos recursos didácticos inmersos dentro de la educación con el único propósito de mejorar el aprendizaje, con nuevas estrategias para las prácticas de clase, sin duda nos pone a escoger la más adecuada combinación de métodos, medio y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar sus objetivos de forma más sencilla y eficaz.

Salinas, J. (2004), describe a las características de los elementos que interactúan en la educación de la siguiente manera:

- Estudiante, conocer sus antecedentes, necesidades y recursos.
- Docente, transmitir conocimientos al grupo, intercambiar conceptos y opiniones a los estudiantes.
- Contenido, información preparada por el docente para su presentación y discusión en clase.
- Tecnología o medio de instrucción, materiales o recursos didácticos que utiliza el docente en las actividades de clase.
- Método de instrucción, a cualquier metodología empleada por el docente en las actividades de clase, sea conductista, cognitivista, constructivista o la combinación de los mismos.

Concluimos que la educación en la actualidad exige cada vez más transmitir mayor volúmenes de conocimientos de forma eficaz, buscando que el estudiante vaya aprendiendo, comprendiendo y haciendo de forma que sus aprendizajes sean la base para el futuro.

Mientras los sistemas educativos pretendan dar prioridad a la adquisición de conocimientos, con otras formas de aprendizaje, se tendría que buscar las estrategias necesarias para orientar las prácticas educativas, tanto reformando y elaborando los nuevos programas pedagógicos en la educación.

Ahora se trata de ofrecer una educación donde tengan la posibilidad de poder acceder todos y todas, el estado a través de las diferentes instituciones encargadas de la educación de nuestro país se realiza las gestiones para que todas las personas tengan acceso a este medio, ya que supone que será la única forma de ayudarles a desarrollarse intelectual y profesionalmente para que tengan mejores oportunidades de vida, es por ello que se busca que todos los niños, jóvenes y adultos ingrese a la escuela para que puedan al menos terminar la educación básica.

CAPÍTULO II.

MATERIALES DE ESTUDIO.

Moya Martínez, A. (2010), señala que “los materiales son todos aquellos recursos didácticos de apoyo pedagógicos que refuerzan la actuación del docente, perfeccionando el proceso enseñanza y aprendizaje”.

<http://bit.ly/1QLdWYJ>

Valoramos el aporte del autor Moya, ya que los materiales de estudio son todos aquellos que el docente emplea durante las actividades de clase con el objetivo de transmitir información, como la pizarra, marcadores de tinta líquida, textos, libros, láminas, etc., que son un aporte a los componentes curriculares tales como: contenidos, estrategias, actividades y objetivos, que están relacionados con los medios o materiales para la educación.

Por otro lado Marqués, P. (2000), menciona que “los medios didácticos es cualquier material elaborado con el propósito de facilitar los proceso de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo; textos, libros, programas educativos y multimedia”. <http://bit.ly/1QLeCNT>

Coincidimos con el aporte del autor Marqués, ya que medios de enseñanza son instrumentos o materiales que tienen como propósito ser mediadores curriculares de la expresión directa, que articulan ciertos mensajes, símbolos

y persiguen la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de habilidades cognitivas, facilitando y estimulando la intervención del estudiante.

Según Cabero, J. (2001), menciona que “existen una diversidad de términos para definir un concepto de materiales didácticos, pero se los puede clasificar en medio, medios auxiliares, recursos didácticos, medios audiovisuales y materiales”. <http://bit.ly/22ad30Q>

Concluimos que se consideran materiales de estudio a todos los recursos didácticos que están disponibles para la actuación de los estudiantes para profundizar los contenidos presentados en la clase como apoyo para realizar determinadas actividades, estos pueden ser documentos, imágenes, archivos de audio y video, o cualquier otro material con el que quiera trabajar el docente durante las actividades de clase.

Así mismo Marqués, P. (2000), manifiesta que “un recurso educativo es cualquier material que es utilizado en un contexto educativo determinado con una finalidad didáctica para facilitar el desarrollo de actividades formativas a los estudiantes”. <http://bit.ly/1QLeCNT>

Decimos que la definición sobre los materiales de estudio nos hace suponer también de la amplitud que estos pueden ser considerados, ya que existe un concepto más amplio a lo que se refiere a recursos didácticos, también

tenemos que mencionar a equipos tecnológicos, espacios, lugares, programas, materiales educativos que utilizan diferentes formas de representación simbólica, son diferentes al contexto directo de la realidad, pues cualquier actividad de enseñanza estar inmersos estos recursos para facilitar las diferentes actividades, favoreciendo la reconstrucción de conocimiento y significados asociados al currículo.

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS.

La autora Moya Martínez, A. (2010), señala que “los recursos didácticos pueden convertirse en verdaderos instrumentos de conocimientos e innovación, motivando el aprendizaje, de acuerdo a función, clasificación y acción que se les quiera dar durante el proceso de enseñanza”.

<http://bit.ly/1QLdWYJ>

Apoyamos el aporte del autor Moya Martínez, ya que los recursos para el aprendizaje cumplen una función mediadora entre la intencionalidad educativa y el proceso de aprendizaje, entre las funciones del docente y los estudiantes, esta función mediadora desglosa diversas funciones específicas que pueden cumplir los recursos en el proceso formativo de acuerdo a la realidad, motivando, controlando los contenidos de aprendizaje, innovando constantemente los procesos educativos.

Cabero, J. (2001), clasifica a los materiales didácticos indistintamente de la función que cumplen de la siguiente manera: <http://bit.ly/22ad30Q>

- **Material de trabajo permanente.**- Al tablero, video proyector, cuadernos, reglas, compases, computadores personales, entre otros.
- **Materiales formativos.**- A los mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, entre otros.
- **Materiales ilustrativos audiovisuales.**- a los posters, videos, discos, etc.
- **Materiales experimentales.**- A los aparatos variados que tengan la función de servir para realizar pruebas o experimentos con el propósito de adquirir algún aprendizaje.
- **Materiales tecnológicos.**- A todos los medios electrónicos utilizados para realizar materiales didácticos, que permitan al docente realizar diccionarios digitales, biografías interactivas y la publicación de documentos e información complementaria.

FUNCIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS.

Marqués, P. (2000), señala que “según como se desarrollen los procesos de enseñanza y aprendizaje los materiales didácticos en general pueden realizar diferentes funciones, según el docente los utilice”.
<http://bit.ly/1QLeCNT>

Coincidimos con el aporte del autor Marqués, en que los recursos didácticos cumplen ciertas funciones básicas de soporte a los contenidos curriculares y se convierten en elementos posibilitadores de aprendizajes durante las actividades de enseñanza, siendo muy útiles para el logro de objetivos que estén establecidos en los contenidos que revisen los estudiantes.

Bajo la perspectiva de Marqués, podemos referirnos a que los recursos didácticos deben cumplir las siguientes funciones:

Función motivadora.- Ser capaces de llamar la atención de los estudiantes mediante la atracción caracterizada por la forma, color, tacto, sensaciones, acciones, etc.

Función estructuradora.- Cuando se constituyen como medio entre la realidad y los conocimientos, cumpliendo la función de organizar el aprendizaje y de alternativa de la realidad.

Función facilitadora de aprendizajes.- Cuando no es posible que los estudiantes adquieran un aprendizaje sin la utilización de ciertos recursos y materiales, lo cual los convierte en imprescindibles para facilitar el aprendizaje.

Función de soporte al docente.- Hace referencia a las necesidades que tiene el docente para utilizar estos recursos con el propósito de que le faciliten las actividades en aquellos aspectos programación, enseñanza, control, evaluación, etc.

CAPÍTULO III.

SOFTWARE EDUCATIVO

La autora Gros Begoña, (2000), añade que todos los programas educativos están diseñados para ser utilizados durante el proceso de aprendizaje, razón por la cual tienen un diseño específico a través del cual se adquieren conocimientos, habilidades y procedimientos para que el estudiante aprenda.

<http://bit.ly/1kT6A2Y>

Valoramos el aporte de la autora Gros, ya que podemos referirnos a que el software educativo suele agrupar a programas que están diseñados para ciertas áreas educativas y curriculares, como matemáticas, informática, ciencias, biología, química, etc., que requieren una enseñanza asistida por el computador, es por esta razón que al software educativo se lo considera a cualquier programa desarrollado exclusivamente con el propósito de mejorar la interacción del docente con los estudiantes y facilitar la adquisición de aprendizajes significativos.

Para Bartolomé, A. (1999), manifiesta que el software educativo y multimedia es la combinación e interacción de texto, gráficos, audio, videos, con los enlaces necesarios que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse, y cita a (Cabero, J. 2001), quien manifiesta que son sistemas interactivos con múltiples códigos. <http://bit.ly/1Wg31I4>

Concluimos que el software educativo hace referencia a la combinación de diferentes medios de comunicación como texto imágenes, sonidos, videos, etc., que permiten la interacción de usuario, además en la actualidad es común escuchar de este nuevo recurso didáctico tecnológico que puede ser empleado en el proceso de enseñanza, buscando específicamente que el estudiante pueda evaluar sus conocimientos, adquiriendo de esta forma aprendizajes significativos.

Marqués, P. (1999), define al software educativo “como aquellos programas de ordenador que incorpora conceptos y metodologías pedagógicas, que buscan convertirse en un elemento atractivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” <http://bit.ly/21nsKQ5>

Aportamos diciendo que cuando hablamos de programas de ordenador que pueden ser incluidos a la educación tendríamos que también hacer referencia a aquellos que son diseñados específicamente con ninguna finalidad didáctica, pero que pueden ser adaptados por el docente sobre la marcha de acuerdo a las necesidades educativas, como por ejemplo, base de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, editores gráficos, que aunque no tienen una función exclusivamente didáctica, están diseñados para ser adaptados a la educación.

FUNCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO.

Maita Guedez Maryienela. (2005), expresa que “la utilización de herramientas informáticas en la educación juega un papel muy importante y trascendental potenciando los procesos de enseñanza y aprendizaje en la que el docente y estudiante se benefician” <http://bit.ly/1UZWSBp>

Valoramos el aporte de la autora Maita, ya que podemos mencionar que la informativa ha revolucionado la educación, gracias a diversidad de medios que existen en la actualidad que facilitan la actividad docente, el software educativo no solo es un gran recurso como potenciador de aprendizaje sino que le ayuda al estudiante a aprender, a ser innovador, crítico, con actitudes y destrezas para lograr futuros aprendizajes.

Por consiguiente podemos referirnos que los programas didácticos dentro del ámbito educativo cumplen ciertas funciones propias de sí mismos, según la forma en que el educador lo determine.

Función informativa.- Cuando los programas presentan a través de actividades, información estructurada de la realidad a los estudiantes., por ejemplo; base de datos, tutoriales, simuladores, etc.

Función instructiva.- Cuando el programa orienta y regula el aprendizaje de los estudiantes, ya sea de forma implícita o explícita, promueven

determinadas acciones orientadas a alcanzar objetivos educativos específicos.

Función motivadora.- Cuando tienen elementos educativos destinados a captar la atención e interés de los estudiantes, razón por la cual estas herramientas educativas son de gran utilidad para el docente, porque acentúan componentes que despiertan la curiosidad del estudiante.

Función evaluadora.- Cuando los programas educativos responden a las respuesta y acciones del usuario, estos pueden ser los programas de evaluación que le permite al estudiante ir evaluando de forma rápida, directa y eficaz sus aprendizajes, esta puede ser implícita cuando se detecta los errores, se evalúa a partir de las respuestas del ordenador, explícita cuando el programa presenta informes evaluando la actuación del estudiante.

Función investigadora.- Se refiere a los programas no directivos que son especialmente útiles para realizar trabajos de investigación, donde los estudiantes pueden buscar información, cambiar el valor de la variable de un sistema, etc.

Función expresiva.- Cuando permite a las personas expresar y representar sus conocimientos y comunicarse con los demás, aquí por ejemplo el software educativo permite a los estudiantes que se expresen con el

ordenador y con los compañeros a través de las actividades de estos programas.

Función metalingüística.- Se refiere a los sistemas operativos como Windows XP, Windows 8, y a los lenguajes de programación como por ejemplo, Visual Basic, Logo, C++, Java, donde los estudiantes pueden aprender el lenguaje propio de la informática.

Función expresiva.- Se refiere a los programas que utilizan elementos lúdicos que hacen que esta función sea observable.

Función innovadora.- Se refiere a los programas educativos que utilizan la tecnología más reciente incorporada en los centros educativos y que suelen permitir diversas formas de uso, esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES:

Los materiales que se utilizaron en el proceso de la investigación fueron: Libros impresos, digitales, libros donados por distintas instituciones, materiales de oficina, impresora, portátil, tinta, diapositivas, flash memory, CD's, proyector, internet y transporte.

MÉTODOS:

Para la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos para lograr la recolección de cada fase de información y elaboración del software educativo.

CIENTÍFICO.- Este método permitió analizar la temática de investigación y abordar la temática más importante del texto de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo año, para lo cual se utilizó la recolección bibliográfica.

INDUCTIVO.- Este método permitió realizar la búsqueda de la información para la presente investigación y determinar de forma clara los contenidos expuestos en la temática a investigarse, permitiendo el acercamiento a la

realidad para una investigación profunda basada en hechos concretos y reales.

DEDUCTIVO.- Este método permitió determinar las generalidades del proceso a través de la aplicación de las técnicas de observación directa a los recursos didácticos utilizados por el docente en las actividades de clase, de los estudiantes del séptimo año de la institución objeto de investigación.

MODELO ESTADÍSTICO.- Permitted el análisis e interpretación de datos obtenidos en el trabajo de campo para luego representar mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido, y finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para la siguiente investigación se utilizara las siguientes técnicas e instrumentos.

ENTREVISTA.- Fue aplicada al docente de la institución mediante un cuestionario de preguntas para obtener información acerca de los requerimientos y necesidades para la elaboración del software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

ENCUESTA.- Fue aplicada a los estudiantes mediante un cuestionario de preguntas con la finalidad de conocer la factibilidad para elaborar un software educativo en Lengua y Literatura, además de los requerimientos de los mismos en la aplicación.

OBSERVACIÓN DIRECTA.- Permitió estar en la clase dictada para así constatar de qué forma se están utilizando los materiales didácticos disponibles en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica y verificar todo el material, documentación y recursos utilizados para el proceso enseñanza-aprendizaje.

RECOLECCIÓN BIBLIOGRÁFICA.- Se utilizó para obtener un conocimiento básico antes de comenzar a investigar, proceso en el que se busca, ordena y asimila la información disponible, además de identificar las fuentes de información especializada, que nos permita obtener información veraz y oportuna.

POBLACIÓN

El universo en que se desarrolló la investigación es la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, la cual está constituida por 1354 estudiantes y 62 docentes.

MUESTRA:

Estuvo constituida por los estudiantes y docentes de séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA

POBLACIÓN	NÚMERO
Niños de séptimo Año de Educación Básica (Paralelos A, B, C y D)	108
Docentes	1
TOTAL	109

Fuente: Secretaría de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

1. ¿Con qué frecuencia utiliza el computador?

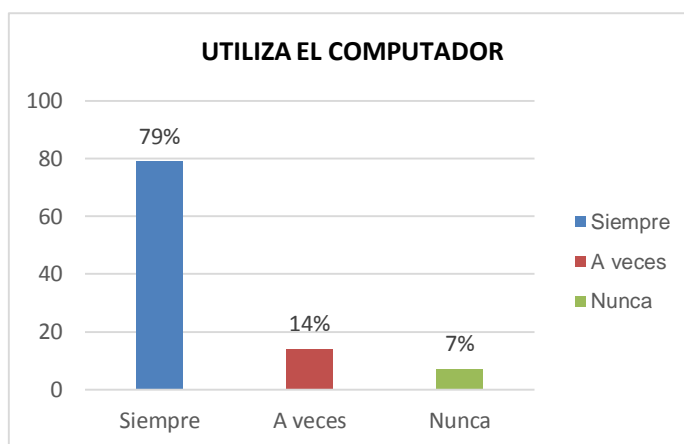
CUADRO N° 1

INDICADORES	f	%
Siempre	85	79%
A veces	15	14%
Nunca	8	7%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “General Rumiñahui”.

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 1



Fuente: Estudiantes de la Escuela “General Rumiñahui”.

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a la interrogante que el 79% de los estudiantes manifiestan que siempre utilizan el computador, el 14% manifiesta que a

veces utiliza el computador, mientras que el 7% opina que nunca utiliza el computador porque no posee un computador.

Los estudiantes en su mayoría utilizan un computador para desarrollar diferentes actividades.

Software Educativo por su rol que cumple en el proceso de aprendizaje, es considerado como parte del material educativo, enmarcándose como Material Educativo Computarizado. Galvis, (1994).

Se concluye que el uso del computador en la actualidad ha sido parte de la educación de los estudiantes, además apoya en las actividades del docente como recurso didáctico en las actividades de clase.

Se recomienda a los docentes desarrollar actividades a través del computador con el propósito de que los estudiantes vayan adquiriendo destrezas y habilidades en el uso y funcionamiento del mismo.

2. ¿Utilizas la computadora para las actividades de clase de Lengua y Literatura?

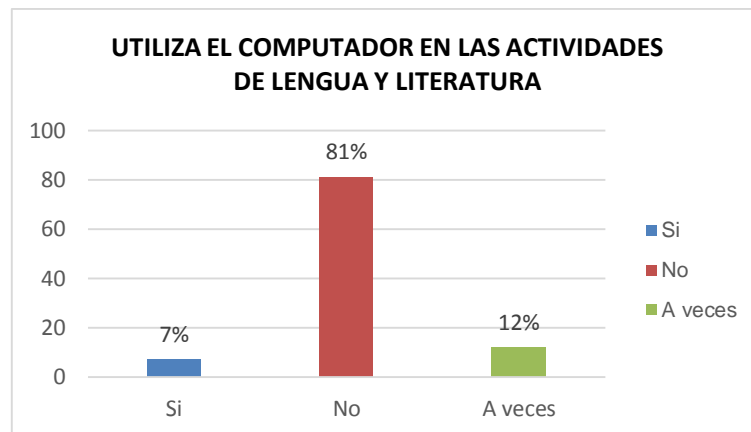
CUADRO N° 2

INDICADORES	f	%
Si	8	7%
No	87	81%
A veces	13	12%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 2



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a la interrogante que el 81% de los estudiantes encuestados opina que no utiliza el computador en las actividades de clase de Lengua y Literatura, el 12% manifiesta que a veces, mientras que el 7% opina que si utiliza en las actividades de Lengua y Literatura.

La mayoría de estudiantes no utiliza el computador para las actividades de clase de Lengua y Literatura.

Batalloso Navas (2006), la educación es un fenómeno complejo que está inmerso en prácticas personales, sociales, culturales e históricas muy amplias. Todo acto educativo estará influenciado por dichas prácticas, en consecuencia, la educación necesitará de un razonamiento cualitativo diferente, con el fin de evitar las deformaciones y obstáculos que impiden el desarrollo pleno de la persona.

Sabiendo que la educación en la actualidad está basada en el uso del computador en la mayoría de sus actividades, ya sea como material de consulta, o recurso para desarrollar las actividades en un procesador de texto, hoja de cálculo, presentación.

Se recomienda a los docentes utilizar el laboratorio de informática para las actividades de clase de lengua y literatura con la finalidad de que los estudiantes puedan acceder a más fuentes de información para reforzar sus conocimientos.

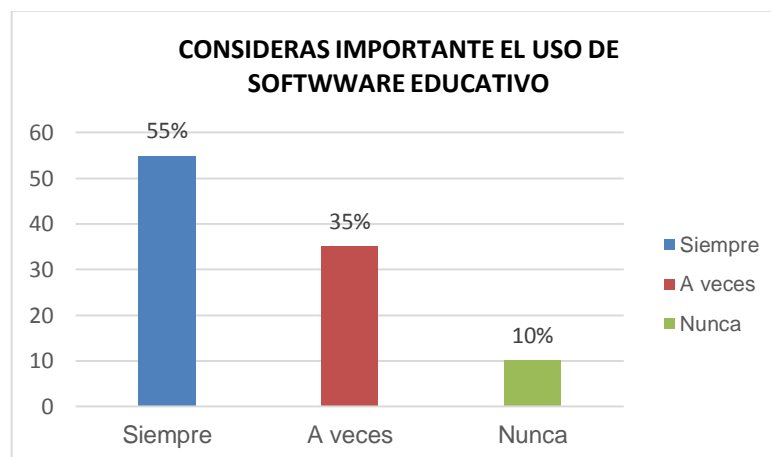
3. ¿Consideras importante el uso software educativo para tu proceso de formación académica?

CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
Siempre	59	55%
A veces	38	35%
Nunca	11	10%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".
Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 3



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".
Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a la interrogante que el 55% de los estudiantes encuestados consideran siempre importante el software educativo en el proceso de formación académica, un 35% a veces lo consideran importante, mientras que el 10% no lo considera importante.

La mayoría de los estudiantes consideran muy importante el software educativo en el proceso de formación académica.

Salomón (1974) concibe los medios como el resultado de la interacción de tres elementos: el sistema simbólico, el mensaje y la tecnología de transmisión.

Se concluye que el software educativo es una herramienta didáctica de gran utilidad para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, en las diferentes asignaturas y áreas del saber.

Se recomienda a los docentes utilizar aplicaciones educativas como software multimedia para reforzar el aprendizaje de los estudiantes, además de hacer de sus clases más dinámicas e interactivas.

4. ¿Utilizas algún recurso didáctico multimedia o software educativo en tus actividades de clase?

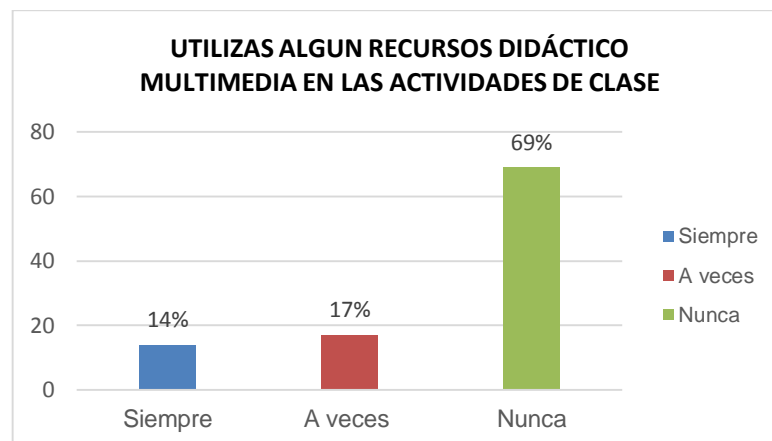
CUADRO N° 4

INDICADORES	f	%
Siempre	15	14%
A veces	18	17%
Nunca	75	69%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 4



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el 69% de los encuestados manifiesta que nunca han utilizado recursos didácticos multimedia o software educativo en las actividades de clase, el 17% manifiesta que a veces utiliza el multimedia para las actividades de clase, mientras que el 14% opina que si utiliza multimedia en las actividades de clase.

Los estudiantes en su mayoría coinciden en que no se utiliza recursos didácticos multimedia o software educativo en las actividades de clase.

Escudero (1983), entiende los medios como “cualquier objeto o recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes en orden a su funcionamiento en contextos instructivos”

Se concluye que el software educativo es un medio tecnológico que ayuda a mejorar las actividades de clase, se hace necesario la utilización de este recurso de apoyo para generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Se recomienda a los docentes utilizar recursos didácticos tecnológicos durante las actividades de clase, con el propósito de motivar a los estudiantes, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y la interacción docente-estudiante.

5. ¿Las computadoras de laboratorio de clases cuentan con software educativo o multimedia para la asignatura de Lengua y Literatura?

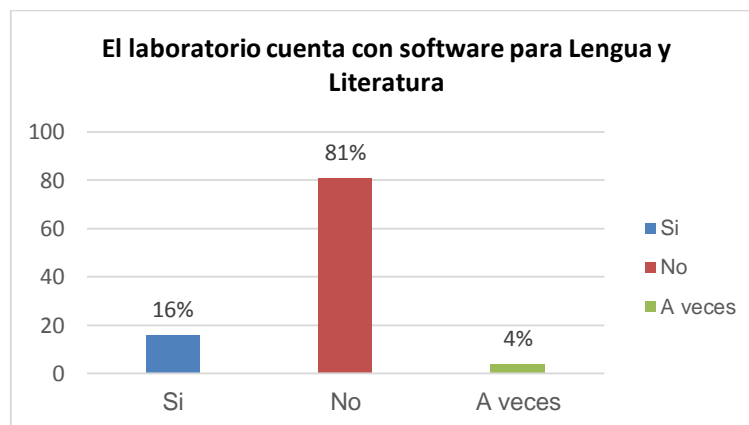
CUADRO N° 5

INDICADORES	f	%
Si	17	16%
No	87	81%
A veces	4	4%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumíñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 5



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumíñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a la interrogante que el 81% de los estudiantes manifiesta que el laboratorio de computación no cuenta con software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura, un 16% manifiesta que sí, deduciendo que llaman software educativo a las presentaciones de PowerPoint que utiliza el docente, mientras que el 4% a veces.

La mayoría de los estudiantes coincide que no cuenta el laboratorio de computación con software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura.

Alonso (1996), los medios de enseñanza son “los instrumentos, equipos o materiales, concebidos como elementos curriculares mediadores de la expresión directa, que articulan en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes y persiguen la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje”.

Se concluye que la implementación de los laboratorios de computación debe estar adecuados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes para que sirvan de apoyo en las diferentes asignaturas y actividades.

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa gestionar la adquisición de software educativo para todas las áreas educativas con el propósito que el docente cuente con los recursos necesarios para llevar a cabo su actividad docente, y que los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos de una forma dinámica e interactiva.

6. ¿Tiene conocimiento en el uso de software educativo o multimedia?

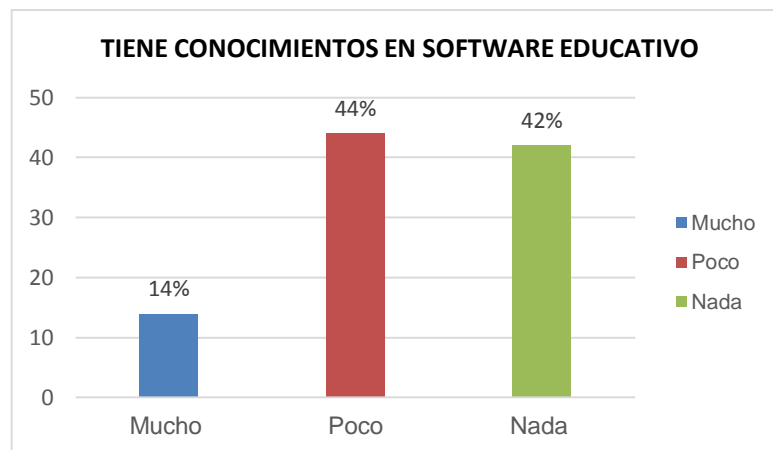
CUADRO N° 6

INDICADORES	f	%
Mucho	15	14%
Poco	48	44%
Nada	45	42%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 6



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante se observa que el 44% de los estudiantes tienen pocos conocimientos en software educativo, esto debido a que han utilizado en otras asignaturas, un 42% no tiene conocimientos, mientras que el 14% si posee conocimientos en software educativo.

Se denota en los estudiantes el desconocimiento que tienen acerca del software educativo como potenciador de aprendizajes.

El contenido, está integrado por los elementos semánticos y su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan, la forma de presentación y el estilo, Marqués, (2001).

Se concluye que los medios didácticos deben estar estructurados de forma que propicien conocimientos significativos en los estudiantes, por ello se hace necesaria la utilización de software educativo en las actividades de clase para que los estudiantes tengan un conocimiento claro de lo que es el software educativo.

Se recomienda a los docentes hacer uso de los recursos didácticos tecnológicos que existen en la actualidad durante su práctica docente con la finalidad de llamar la atención de los estudiantes y hacer que estos adquieran aprendizajes significativos.

7. ¿Estarías dispuesto a utilizar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura?

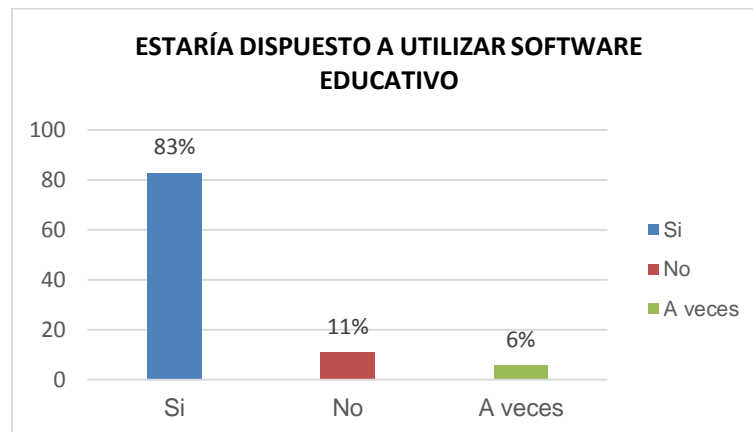
CUADRO N° 7

INDICADORES	F	%
Si	90	83%
No	12	11%
A veces	7	6%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 7



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al cuadro 7, el 83% de los estudiantes encuestados manifiesta que estaría dispuesto a utilizar un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura, el 11% manifiesta que no, mientras que el 6% opina que a veces.

A la mayoría los estudiantes les llama la atención aprender a través de software educativo.

Quintanilla (1992) las tecnologías, como técnicas productivas, incorporan conocimientos y métodos científicos en su diseño y desarrollo; por lo tanto deben incluir luego una dimensión investigadora para verificar lo efectivo de su aplicación práctica, pues la práctica genera teoría en la medida que se reflexione sobre la misma.

Se concluye que existe un gran interés de los estudiantes por aprender a través de un software educativo, que facilite las actividades de clases en Lengua y Literatura, ya que la mayoría de ellos está dispuesto a utilizarlo.

Se recomienda a los docentes utilizar software educativo y multimedia para reforzar los aprendizajes de los estudiantes a través de estos recursos dinámicos e interactivos que son de mucha ayuda para que los estudiantes mejoren sus conocimientos.

8. ¿Está Usted de acuerdo que los docentes deben utilizar recursos didácticos multimedia o software educativo para desarrollar un buen aprendizaje en su aula de clase?

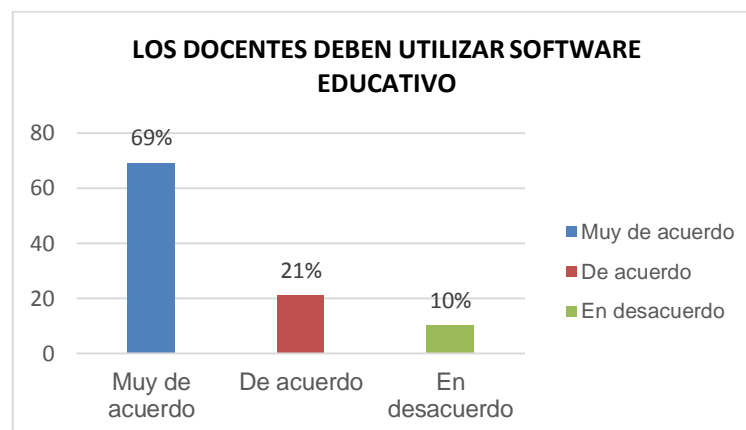
CUADRO N° 8

INDICADORES	f	%
Muy de acuerdo	74	69%
De acuerdo	23	21%
En desacuerdo	11	10%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 8



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a la interrogante que el 69% de los estudiantes encuestados está muy de acuerdo en que los docentes deben utilizar software educativo para propiciar aprendizajes en los estudiantes, el 21% manifiesta estar de acuerdo, mientras que el 10% no está de acuerdo.

Los estudiantes coinciden en que el software educativo debe ser utilizado para propiciar conocimientos en los mismos.

“Los medios didácticos son elementos potenciales de fomento de la capacidad y habilidades de los alumnos, según sea la riqueza del mismo para generar procesos, así será su incidencia formativa”, Medina y Domínguez, (1989).

Podemos concluir que el software educativo es un medio didáctico de gran importancia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes ya que gracias a la interacción que ofrece el mismo ayudará al docente a estar interactuando continuamente con el estudiante.

Se recomienda a los docentes gestionar el desarrollo de software educativo en todas las asignaturas de enseñanza con el propósito de tener recursos didácticos innovadores, dinámicos e interactivos para reforzar los aprendizajes de los estudiantes durante las actividades de clase.

9. ¿Qué recursos de los siguientes consideras necesarios que debería contener el software educativo en Lengua y Literatura?

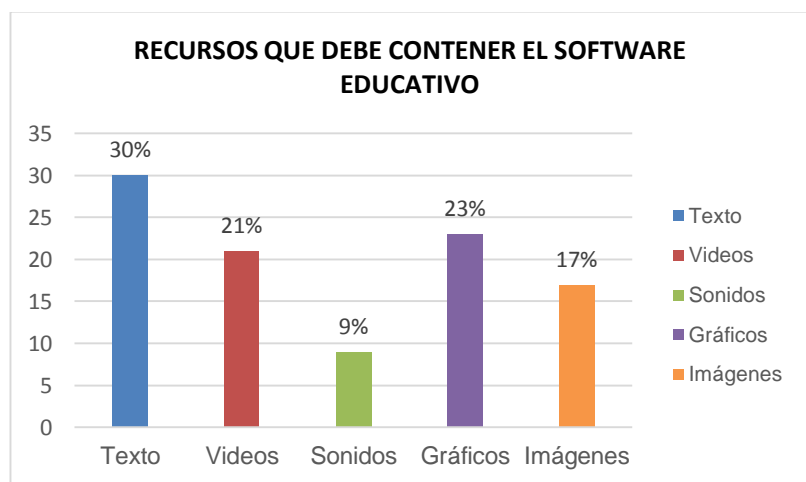
CUADRO N° 9

INDICADORES	f	%
Texto	32	30%
Videos	23	21%
Sonidos	10	9%
Gráficos	25	23%
Imágenes	18	17%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 9



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa con respecto a los resultados que el 30% de los encuestados manifestó que el software educativo debe contener texto, un 23% gráficos, un 21% videos, un 17% debe contener imágenes, mientras 9% manifiesta que debe contener sonidos entre los requerimientos del software educativo.

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que los recursos que debe contener el software educativo son, videos, texto, imágenes, gráficos, etc.

Los materiales (o programas) multimedia le presentan al usuario la información en formato textual, icónico-visual (estático o animado) o icónico-sonoro y de forma no lineal, es decir, “altamente ramificada” de tal manera que el usuario decide libremente cómo navegar por la información. Cabero y Duarte, (1999).

Se concluye que el software educativo se caracteriza por utilizar diversidad de recursos que llamen la atención de estudiante ya sea textual o visual, lo cual hace que el mismo sea más interactivo, dinámico y entretenido para el estudiante.

Se recomienda al docente desarrollar materiales didácticos dinámicos e interactivos para impartir las clases de lengua y literatura, haciendo uso con recursos tecnológicos que existen en la actualidad para facilitar las actividades de clase y el proceso enseñanza-aprendizaje.

10. ¿Cree Usted que el uso diario en las actividades de software educativo o multimedia le ayudaran a mejorar significativamente su rendimiento académico?

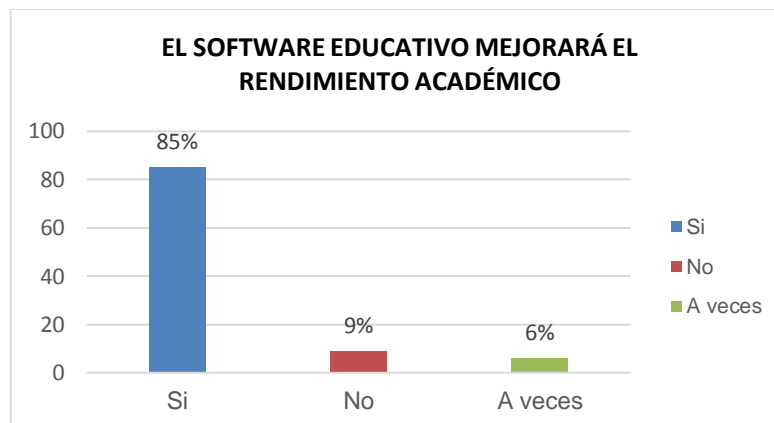
CUADRO N° 10

INDICADORES	f	%
Si	92	85%
No	10	9%
A veces	6	6%
TOTAL	108	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

GRÁFICO N° 10



Fuente: Estudiantes de la Escuela "General Rumiñahui".

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al cuadro 10, el 85% de los estudiantes encuestados manifiesta que al utilizar un software educativo mejoraría significativamente el rendimiento académico, el 9% manifiesta que no, mientras que el 7% opina que a veces.

La mayoría de estudiantes están de acuerdo que el uso diario de un software educativo les ayudará a mejorar su rendimiento académico.

También el docente puede elaborar sus propios materiales multimedia y estructurarlos de tal manera que el usuario tenga libertad en la navegación o siga algunos itinerarios de aprendizaje establecidos por el docente para propiciarle al alumno una “navegación jerárquica y comprensiva”, por el material, que le favorezca. Martí y otros, (2000).

Se concluye que el software educativo en la actualidad se ha vuelto una herramienta didáctica de apoyo no solo a las actividades de clase, sino también de apoyo a los estudiantes como material de consulta en sus actividades de esta forma mejorando el aprendizaje gracias a los contenidos que posee.

Se recomienda a los estudiantes exigir a los docentes de las diferentes áreas educativas, que utilicen los recursos didácticos tecnológicos para desarrollar las actividades de clase, ya que son una excelente herramienta pedagógica para motivar el aprendizaje significativo y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

NOMBRES Y APELLIDOS: Lic. Klever Vega.

CAMPO: Informática.

FECHA: 22 de Julio 2015.

- 1. ¿Desde su perspectiva, que importancia merece la utilización de software educativo, como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje?**

Con respecto a la interrogante el docente entrevistado manifestó que en la actualidad el software educativo es muy importante y necesario para ayudar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo con la opinión del docente se observa que el software educativo sirve de mucha ayuda a los estudiantes, no solo en las actividades de clase sino también como material didáctico para interactuar con el docente.

2. ¿Desde su experiencia, considera usted que la implementación de un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura propiciará un mejor rendimiento académico?

Con respecto a la interrogante el docente entrevistado manifiesta que el software ayuda a mejorar el rendimiento de los estudiantes ya que ellos cuentan con un material didáctico que les ayude a practicar sus actividades, de esta forma van adquiriendo un mejor aprendizaje.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Obtener un excelente rendimiento académico forma parte de los objetivos planteados por la educación de la actualidad, es por ello que se hace imprescindible que las instituciones educativas cuenten con los materiales didácticos posibles que sirvan de apoyo a los estudiantes en esta misión.

3. ¿Considera Usted que el software educativo mejora las prácticas de enseñanza y aprendizaje, con ello en rendimiento académico en los estudiantes?

Al respecto el docente manifiesta que el software educativo mejora la enseñanza aprendizaje y al mejorar lo mencionado se está mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Tener los recursos necesarios para desarrollar las actividades de clase y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje es misión de todo docente en la

actualidad y que mejor empezar haciendo uso de software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

4. ¿Considera Usted que el software educativo permite una mayor interacción y conocimiento motivando el proceso de aprendizaje?

Al respecto el docente manifiesta que al ser un software de mera práctica ayudará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se puede manifestar que el software educativo busca ser un gran apoyo dinámico en busca de que el estudiante durante la marcha vaya adquiriendo conocimientos significativos.

5. ¿Cuál es su opinión respecto al uso de software educativo, para mejorar el rendimiento académico, sobre todo en el sistema educativo?

Al respecto el docente manifiesta que sería importante que el estado implementará aplicaciones que sirvan de apoyo a los estudiantes en las actividades de clase y extra clase.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los centros educativos requieren la atención urgente en esta medida ya que a pesar de contar con laboratorios equipados tecnológicamente no cuentan

con la suficiente equipación en software que le sirva al docente de apoyo en sus actividades de clase.

6. ¿Considera Usted útil el uso e implementación de software educativo en su institución?

Al respecto el docente manifiesta que es muy necesario ya a pesar de contar con un excelente laboratorio no cuentan con el software disponible.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Podemos manifestar que es necesario la implementación de software educativo en la institución por lo que es software educativo propuesto está enmarcado dentro de estas necesidades haciendo factible su desarrollo.

7. ¿De qué manera cree Usted que se puede utilizar los recursos didácticos actualizados como software educativo o multimedia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Al respecto el docente manifiesta que utilizar recursos didácticos actualizados en la actualidad ya no supone ningún problema, puesto que están al alcance de todos solo hay que ponerlos en práctica y mucho más si existiera software educativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Todo recurso didáctico busca satisfacer las necesidades pedagógicas que tienen los estudiantes, pues mejorar el aprendizaje de ellos es la misión de

crear software educativo, y de esta forma ir mejorando el rendimiento académico.

8. ¿Considera que los docentes están capacitados para utilizar software educativo para la enseñanza de los estudiantes?

Al respecto el docente manifiesta que no todo el personal docente tiene la suficiente capacitación para utilizar software educativo, pero que basta poner en práctica y capacitarse si se desea mejorar la educación.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Sabiendo que el manejo o dominio de aplicaciones multimedia o software educativo no es compleja, se puede manifestar que es posible capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas en las actividades de clase y así mejorar la interacción con el estudiante.

9. Desde su punto de vista, ¿cuáles son las ventajas y desventajas del uso de software educativo en el salón de clase?

El docente manifiesta que entre las ventajas de utilizar el software educativo están la concentración de los estudiantes, mejorar el aprendizaje, interacción docente-estudiante, etc.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Conociendo las ventajas que aporta el software educativo se hace énfasis en la factibilidad de desarrollar esta aplicación que ayude o sirva de apoyo al docente en las actividades de clase.

10. ¿Qué recursos considera usted que debería contener el software educativo de la asignatura de Lengua y Literatura como apoyo didáctico para las actividades de clase?

Al respecto el docente manifiesta que entre los recursos que debe contener el software principalmente es videos ya que se trata de un software en Lengua y Literatura, que les permita observar a los estudiantes como se desarrolla cada evento.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Entre los recursos que debe contener un software educativo para la enseñanza, se debe tomar en cuenta las recomendaciones didácticas del usuario, para que de esta forma motive a ser utilizado.

g. DISCUSIÓN

La llegada de la tecnología y de la información a lugares con poco acceso, ha favorecido la educación, durante los últimos veinte años la tecnología ha revolucionado, pues ahora la computadora no solo se usa para facilitar la tarea de científicos como se creía algunos años atrás, sino que es una herramienta importante dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Una vez determinados los resultados del trabajo de la investigación es necesario determinar el cumplimiento de los objetivos planteados.

Verificación del primer objetivo específico:

- Recopilar la información necesaria para elaborar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

Se manifiesta que el software educativo es un recurso didáctico que ayuda a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que a los mismos les motiva trabajar a través del computador, sabiendo que el software educativo es un conjunto de programas educativos con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje, y, tomando como referencia la información obtenida de la encuesta aplicada a los estudiantes se manifiesta que es factible el desarrollo del software educativo, ya que los

mismos supieron manifestar la necesidad y disponibilidad, para utilizar este recursos en las actividades de clase, además de los requerimientos necesarios para desarrollar la aplicación, pudiendo manifestar que se cumplió con el objetivo propuesto.

Verificación del segundo objetivo específico:

- Analizar los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de Educación Básica, para el desarrollo del Software Educativo.

Para verificar el cumplimiento del presente objetivo se tomó como referencia a la pregunta 5, de la encuesta aplicada a los estudiantes, mismos que manifiestan que no se cuenta con software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

Además previo el análisis de la información, requerimientos pedagógicos de la institución, necesidades de los docentes en lo que a material didáctico en la asignatura de Lengua y Literatura se refiere, se pudo determinar que era necesario el desarrollo de una software educativo que contenga los contenidos del texto de Lengua y Literatura que son de difícil comprensión para el estudiante, motivando a aprender a través de un software que le ayude a mejorar su aprendizaje y por ende su rendimiento académico.

Verificación del tercer objetivo específico:

- Diseñar, elaborar e implementar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura apoyado en la interactividad, retroalimentación y evaluación de lo aprendido.

Para la verificación del cumplimiento de este objetivo se tomó como referencia la pregunta 7, para determinar la factibilidad para diseñar, elaborar y desarrollar el software educativo, denotando el total interés de los estudiantes para utilizar este recurso didáctico en sus actividades de clase y extra clase.

Así mismo de acuerdo a la pregunta 10, se denota la factibilidad para ser implementada la aplicación desarrollada ya que el mismo ayudará a mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, considerando que es muy importante para la educación de la actualidad el uso de recursos tecnológicos acordes con el avance incesante de las tecnologías para que los estudiantes reciban una educación de acuerdo a los lineamientos de la actualidad de calidad y calidez.

Verificación del objetivo general:

- Desarrollar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de séptimo año de la Escuela de

Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, periodo 2014-2015.

Este objetivo se cumplió ya que se desarrolló un software educativo de la asignatura de lengua y literatura de acuerdo a los requerimientos del docente y estudiantes, con el propósito de que se convierta en un recurso didáctico innovador en las actividades de clase, además el software educativo está enmarcado en los lineamientos curriculares de la educación que exige la utilización de recursos tecnológicos para mejorar la práctica docente, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la interacción docente-estudiantes, y que las clases sean dinámicas e interactivas con la finalidad de que los aprendizajes que adquieren los estudiantes sean significativos.

h. CONCLUSIONES

- Los estudiantes manifiestan su interés por utilizar el software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura durante las actividades de clase y extra clase.
- Muchos estudiantes presentan dificultades de aprendizaje en Lengua y Literatura, por lo que el software educativo desarrollado será de gran importancia en el apoyo de las actividades como recursos de ejercitación y evaluación.
- Los estudiantes consideran que es posible mejorar el rendimiento académico con la ayuda de un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura
- Los docentes no tiene los suficientes conocimientos en el uso de software educativo y recursos didácticos innovadores que se pueden encontrar en la web (Internet) que les sirvan de apoyo para mejorar la interacción con los estudiantes en las actividades de clase.
- Se desarrolló un software educativo de acuerdo a los requerimientos del docente y estudiantes como recurso didáctico de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.

i. RECOMENDACIONES

A LAS AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

- Gestionar, desarrollar charlas y talleres para los docentes, de inserción a las nuevas tecnologías de la información y comunicación para todas las áreas del saber.

A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

- Actualizar sus conocimientos en la utilización de software educativo o multimedia en las actividades de clase para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y la interacción con los estudiantes.
- Brindar las facilidades necesarias para que los estudiantes utilicen el software educativo como apoyo en las actividades de clase y extra clase para mejorar su aprendizaje, y de esta forma se vayan insertando al uso de recursos tecnológicos innovadores en la educación de la actualidad.
- Utilizar recursos tecnológicos actualizados durante las actividades de clase, para hacer más dinámicas e interactivas las actividades de clase, propiciando una mejor interacción con el estudiante, llamando de esta forma el interés por aprender.

A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

- Exigir al docente el uso del software educativo durante sus actividades de clase, además del uso de otros recursos innovadores que ayuden a mejorar significativamente su aprendizaje y rendimiento académico.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

TÍTULO

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA.

AUTORA:

LADY ELIZABETH CHIMBO GUAYLLAS

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ, MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2016

TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA.

INTRODUCCIÓN:

El software educativo se ha convertido en la actualidad en un recurso didáctico muy importante para reforzar el aprendizaje de los estudiantes, ya que es un recurso dinámico e interactivo que llama la atención, ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, la interacción del docente-estudiante, además de ser un potenciador de aprendizajes significativos en los estudiantes, reforzando sus conocimientos.

El software educativo que desarrolló en base a la necesidad de mejorar los aprendizajes, reforzar el conocimiento de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año, de igual forma se convierta en una alternativa para que los estudiantes cuenten con un nuevo recurso didáctico que permita a reforzar las clases dictadas por el docente, razón por la cual se desarrolló el software educativo para que las actividades de clase se desarrolle de forma dinámica e interactiva motivando a los estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

Según Cataldi, Z. (2000), define el software educativo a los programas de computación desarrollados con la finalidad de ser utilizados como facilitadores del proceso de enseñanza y consecuentemente del aprendizaje, con características como: facilidad de uso, interactividad y la posibilidad de personalización a la velocidad de los aprendizajes. (pág. 17) <http://bit.ly/1SHBVKV>

Para Gándara V. Manuel. (1994), menciona que el software educativo generalmente son las aplicaciones diseñadas para alcanzar diversos objetivos en el ámbito de la educación, que van desde las bases de datos hasta programas de apoyo didáctico para exponer algún contenido o materia (pág. 179-192). <http://bit.ly/1plyEFY>

Igualmente Gros, B. (2000), dice que el software educativo es un programa educativo que está desarrollado para ser utilizado en un proceso formal de aprendizaje y por ese motivo se establece un diseño específico a través del cual se adquieren conocimientos, habilidades, procedimientos para que el estudiante aprenda. (pág. 1). <http://bit.ly/1kT6A2Y>

De la misma forma el autor Arias, M. (2002), define que el “software educativo como material didáctico cambia la forma en la cual los docentes

estimulan el aprendizaje en las actividades de clase, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje” (pág. 1). <http://bit.ly/1LhSr2I>

Aunque el software educativo tiene por lo general una finalidad educativa, no se le ha dado la importancia que merece en la educación de la actualidad, pues es poco común observar que los docentes desarrollen sus actividades de clase utilizando estos recursos didácticos que son muy dinámicos e interactivos, ya que está conformado por diversos componentes como texto, imágenes, sonidos, videos, etc., que hacen que resulte muy llamativo para los estudiantes, motivándolos a utilizar estas aplicaciones que son desarrolladas con una interfaz amigable con el propósito de que facilite la navegación de los diferentes tipos de usuarios.

Sin duda alguna hay que recalcar que el software educativo tiene como propósito mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje ya que tienen una finalidad didáctica, pues el software educativo incorpora componentes que mejoran significativamente los aprendizajes de los estudiantes, gracias a su interactividad buscando convertirse en una herramienta activa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, de modo que el docente pueda utilizar este recurso didáctico durante las actividades de clase para mejorar su interacción y reforzar los conocimientos con los estudiantes.

El avance de las nuevas tecnologías en la actualidad han revolucionado la educación con nuevos recursos tecnológicos que facilitan las actividades de

los docentes y estudiantes, con aplicaciones que se desarrollan con el objeto de facilitar la enseñanza asistida por computadoras que buscan llevar a cabo un aprendizaje de manera fácil y rápida, mediante la creación de lecciones, simuladores, tutoriales que ayuden al estudiante a adquirir y reforzar sus aprendizajes de forma particular con la ayuda del ordenador.

Los docentes conscientes de que se debe aprovechar estos recursos en la educación de la actualidad, gracias a toda la gama de posibilidades que ofrece la tecnología, que buscan que a través de estas aplicaciones potenciar habilidades y destrezas que les ayuden a mejorar los conocimientos, a que los estudiantes se conviertan en críticos de su propio aprendizaje, además de hacer que las actividades sean más amenas y divertidas, dejando de lado las prácticas docentes tradicionales.

La enseñanza a través de software educativo no solo ayudará a los estudiantes a reforzar a aprender con recursos innovadores, sino también a desarrollar habilidades en un área tan importante en la actualidad como es la informática, que está inmersa en casi todas las actividades que desarrollan los seres humanos en la actualidad, por esta razón como docentes se debe buscar alternativas para el desarrollo de software educativo en todas las áreas del saber con el propósito de que los estudiantes aprendan a través de recursos didácticos llamativos, dinámicos e interactivos.

JUSTIFICACIÓN:

La presente propuesta se basa en un: SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, el mismo que se desarrolló enmarcado dentro de los lineamientos educativos, ya que es un recurso didáctico que busca potenciar y mejorar los conocimientos adquiridos por los estudiantes durante las actividades de clase.

La importancia del desarrollo del software educativo para la asignatura de lengua y literatura es con la finalidad de que el docente cuente con un nuevo recurso didáctico innovador y dinámico que podrá ser utilizado en el momento que él lo requiera durante las actividades de clase con el objeto de que los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos haciendo que sus clases sean más dinámicas e interactivas.

El software educativo se ha convertido en la actualidad en un recurso didáctico de gran importancia en la educación, pues muchos estudiantes ya poseen conocimientos en estas aplicaciones multimedia, razón por la cual el desarrollo de software educativo es visto como un gran potenciador de conocimientos en los estudiantes de manera autónoma, sin que necesariamente tenga que intervenir un profesional.

El desarrollo del software educativo en la asignatura de lengua y literatura es factible considerando que existe el respaldo de una investigación, además se cuenta con los conocimientos necesarios para su desarrollo y programación, así mismo con la disponibilidad de los docentes y estudiantes para hacer uso de esta aplicación durante las actividades de clase para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

El impacto que genere el desarrollo del software educativo será positivo ya que estará enmarcado en los contenidos del texto de lengua y literatura de séptimo año, además de acuerdo a las necesidades y requerimientos propuestos los docentes y estudiantes con el objetivo de hacer que el software sea dinámico e interactivo para los estudiantes durante las actividades de clase, así mismo mejorar las prácticas docentes y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVOS:

GENERAL:

Desarrollar un software educativo para la asignatura de lengua y literatura para los estudiantes del séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.

ESPECÍFICOS:

- Analizar los contenidos de la asignatura de lengua y literatura de séptimo año que debe contener el software educativo.
- Desarrollar el software educativo de acuerdo a las necesidades y requerimientos de los estudiantes y del docente.
- Implementar y socializar el software educativo de la asignatura de lengua y literatura con los docentes y estudiantes de séptimo año de educación básica.

DESARROLLO:

Para la elaboración del software educativo se utilizó la metodología en cascada, la cual posee las siguientes etapas:

Análisis de requerimientos.- En esta fase se determinó de donde se obtendría la información necesaria para la elaboración del software, obteniendo gran parte de la información del texto que utilizan los estudiantes para la cual se elaboró el software.

Requerimientos del sistema.- Luego de la recopilación de la información, se realizó el análisis: funcional del software es decir que sea de: fácil instalación, que se pueda acceder de manera rápida a la aplicación, fácil uso, que tenga documento de apoyo, que sea ejecutable en Windows, que la aplicación sea atractiva con la información correcta, con entorno visual agradable e interactivo.

Diseño.- Una vez establecida de donde se obtendría la información se procedió a realizar el esquema de contenidos, el mismo que permitió saber qué información sería recopilada para que esta sirva para la enseñanza del lengua y literatura, para la elaboración del prototipo que fue sometido a varias pruebas y modificaciones, culminando de la siguiente manera.



Fuente. Pantalla principal del software educativo
Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

Codificación o programación.- Para el diseño y elaboración del software se utilizó programas como Adobe Photoshop CS6 para la edición de imágenes; Adobe Flash Profesional CS6 para la elaboración de las pantallas diseñadas en las que se incluyó: animaciones en las letras, así también sonido para botones; creando una aplicación interactiva; Adobe Illustrator CS6, para la elaboración de los botones; programación en el lenguaje Action Script 3.0., que es el lenguaje de programación para la interacción entre aplicaciones o navegación de las diferentes pantallas que comprende el software; Audacity para poder crear, los audios necesarios para la multimedia, Freemake Video Converter para la edición de videos en el formato VLC para adobe flash CS6.

Depuración o pruebas.- Terminadas las fases anteriores el software se somete a pruebas o evaluaciones, a:

- Estudiantes de Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.
- Docente de Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.
- Basándose en una plantilla de evaluación que permitió determinar aspectos funcionales – técnicos – pedagógicos, en una valoración de alta, media y baja.

Una vez aplicadas las evaluaciones respectivas se acoge las respectivas sugerencias de los evaluadores que permitieron dar solución a los problemas encontrados y se entrega el producto final.

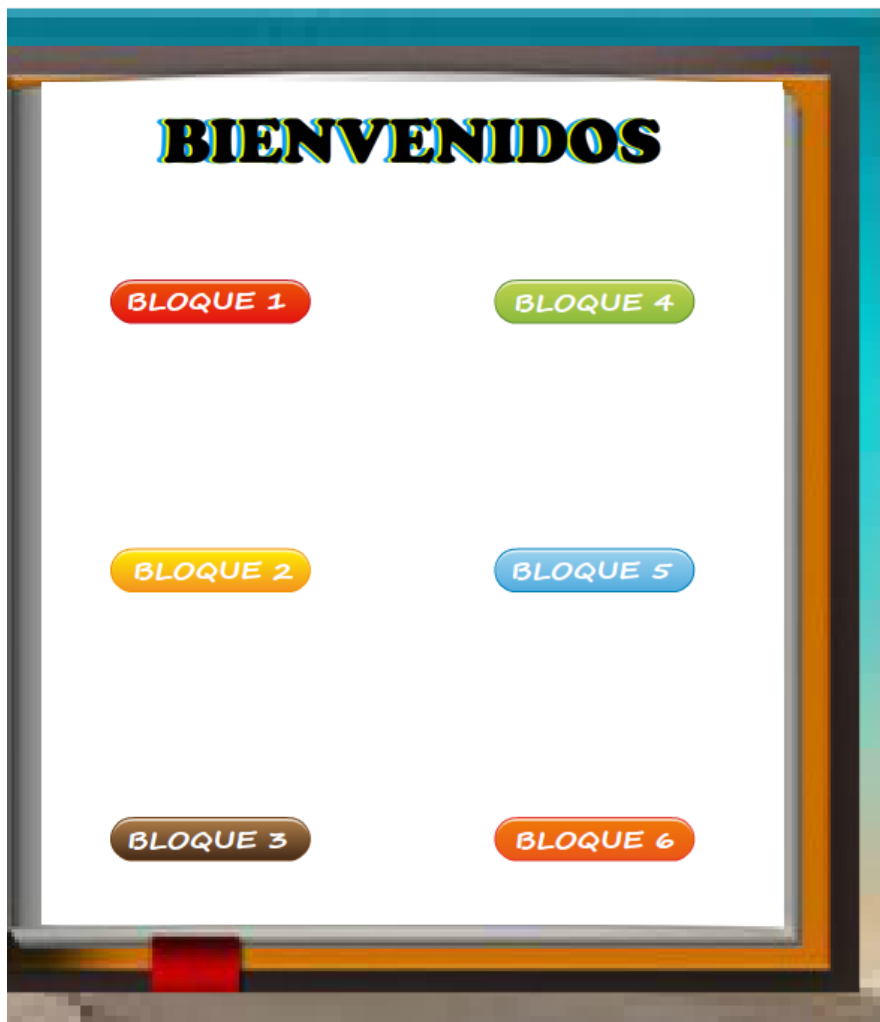
Implantación o implementación.- Para poder realizar la grabación final de nuestro software de lengua y literatura, utilizamos el programa de Adobe Flash Profesional CS6 para publicar o crear el autorun que es el instalador de la aplicación.

Mantenimiento.- Esta fase no se contempla en el desarrollo del presente proyecto, debido a las necesidades y la estructura que exige el desarrollo del software educativo.

Análisis de requerimientos.- Se determinó que el software se ejecutaría en un computador que cuente con un lector de cd, con sistema operativo Windows XP o superior, con la aplicación Adobe Flash Player 9, como ejecutador del software educativo en la asignatura de lengua y literatura.

El esquema de contenidos y mapa de navegación resultante fue:

SOFTWARE EDUCATIVO DE LENGUA Y LITERATURA



Fuente. Menú principal del software educativo
Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

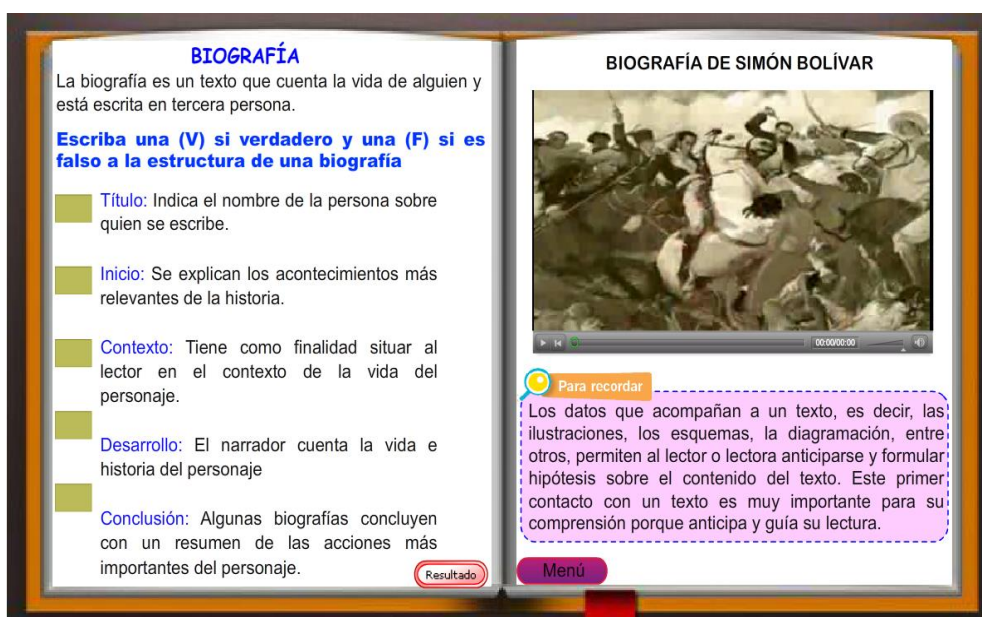
De acuerdo a los estándares establecidos, la aplicación queda de la siguiente manera:

PANTALLAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO



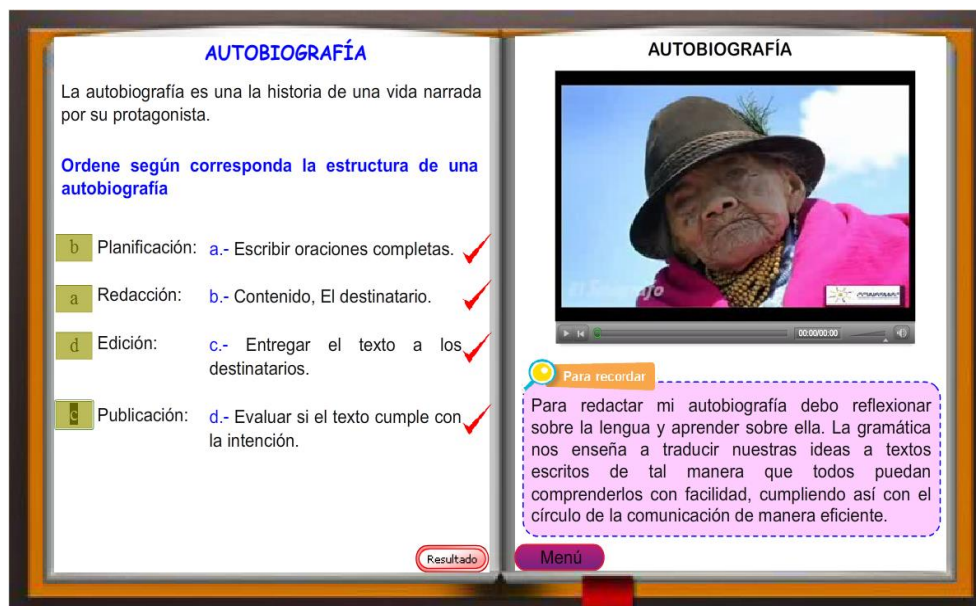
Fuente. Menús bloque 1 del software educativo

Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Fuente. Contenidos del software educativo

Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Fuente. Respuestas de los contenidos del software educativo

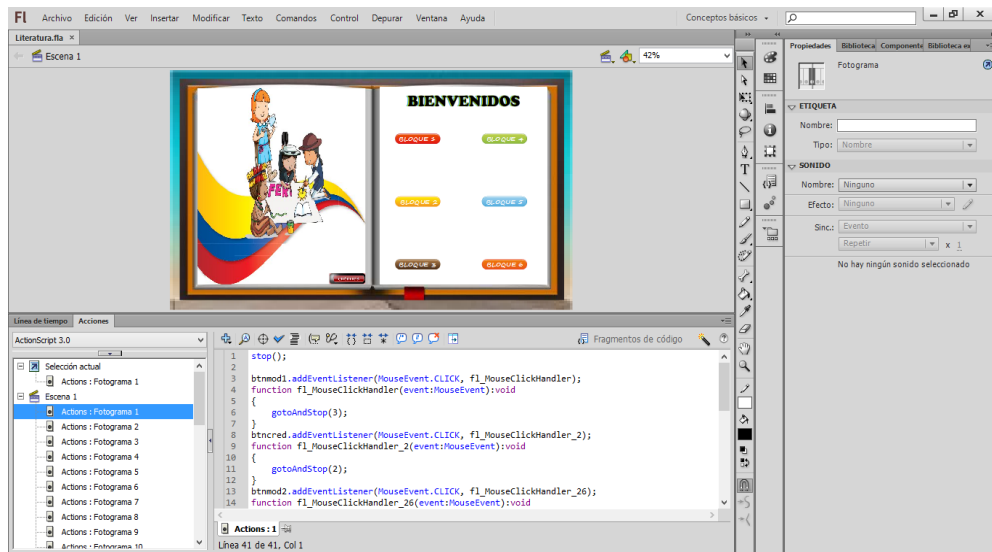
Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

CODIFICACIÓN O PROGRAMACIÓN:

Como se mencionó con anterioridad para el desarrollo del software se utilizó Adobe Flash Profesional CS6, con el lenguaje de programación Action Script 3.0 el que permitió codificar las siguientes pantallas, para la navegación de los respectivos contenidos.

Botón ENTRAR

BLOQUE 1



Fuente. Pantalla de diseño y programación del software educativo
Autora: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

Para la codificación que permite la navegación de proyectos se trabajó con etiquetas e instancias las mismas que son llamadas al momento de crear las acciones con el lenguaje Action Script 3.0.

CÓDIGO:

```
stop();
btnmod1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler);
function fl_MouseClickHandler(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(3);
}
btnmod2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_26);
function fl_MouseClickHandler_26(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(12);
}
btnmod3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_36);
function fl_MouseClickHandler_36(event:MouseEvent):void
```

```

        gotoAndStop(16);
    }
    btnmod4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_64);
    function fl_MouseClickHandler_64(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(22);
    }
    bloque5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_76);
    function fl_MouseClickHandler_76(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(25);
    }
    bloq6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_90);
    function fl_MouseClickHandler_90(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(31);
    }

```

Este código permite navegar en el software educativo, es decir: al dar clic en el botón Bloque 1, se dirige al fotograma con el submenú “Contenidos del bloque 1”, el código es el mismo para todos los botones del menú principal.

Depuración o pruebas.- Después de aplicar la evaluación se determinaron detalles finales en el software educativo los cuales se desarrollaron con la ayuda del director de tesis y la autora basándose en las sugerencias vertidas por el usuario final (estudiantes), adecuándolo a sus requerimientos para que sea factible su implementación en las actividades de clase.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES						
FECHA	HORA	TEMA	CONTENIDOS	OBJETIVOS	RECURSOS	TUTORA
24-09-2015	08H00 – 10H00	Introducción al software educativo	¿Qué es software educativo? Ventajas y desventajas del software educativo	Enseñar a los estudiantes y docentes a navegar en el software educativo.	Computador Proyector Parlantes	Lady Elizabeth Chimbo Guayllas
25-09-2015	08H00 – 10H00	Instalación del software educativo	Software educativo de lengua y literatura	Enseñar al docente y estudiantes a instalar el software educativo	Computador Proyector Parlantes Marcadores	Lady Elizabeth Chimbo Guayllas
28-09-2015	08H00 – 10H00	Navegar en el software educativo	Aprender a navegar en el software educativo de lengua y literatura	Enseñar al docente y estudiantes a navegar en los diferentes contenidos del software	Computador Proyector Parlantes Marcadores	Lady Elizabeth Chimbo Guayllas
29-09-2015	08H00 – 10H00	Resolver actividades en el software educativo	Aprender a desarrollar actividades y corregir errores en el software.	Desarrollar actividades en el software educativo.	Computador Proyector Parlantes Marcadores	Lady Elizabeth Chimbo Guayllas
30-09-2015	08H00 – 10H00	Reproducción de videos en el software educativo	Aprender a reproducir videos en el software educativo.	Reproducir videos en el software educativo.	Computador Proyector Parlantes Marcadores	Lady Elizabeth Chimbo Guayllas

BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios del presente software educativo serán los docentes y estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.

CRONOGRAMA:

AÑO 2015									
N°	ACTIVIDADES	AGOSTO				SEPTIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Análisis de requerimientos.	■							
2	Requerimientos del sistema.		■						
3	Diseño y elaboración del prototipo.			■					
4	Codificación y programación				■	■	■		
5	Depuración y pruebas							■	
6	Implantación y socialización								■

PRESUPUESTO:

RECURSOS

INSTITUCIONALES:

- Universidad Nacional de Loja.
- Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

HUMANOS:

- Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.
- Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

PRESUPUESTO:

DETALLES	VALOR (\$)
Computador	500,00
Programas y aplicaciones	50,00
Internet	30,00
Material impreso de apoyo	20,00
CD's	5,00
Alquiler de proyector de imágenes	15,00
Movilización	30,00
TOTAL	650,00

FINANCIAMIENTO: Los gastos que generen el desarrollo del presente software serán cubiertos en su totalidad por la investigadora.

CONCLUSIONES:

El software educativo como recurso didáctico ayudo a reforzar los aprendizajes y a mejorar significativamente la interacción del docente con los estudiantes durante las actividades de clase.

Las prácticas docentes se desarrollaron de una forma dinámica e interactiva con el uso del software educativo, mejorando significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje durante las actividades de clase.

El docente se sintió motivado al contar con un nuevo recurso didáctico tecnológico que le facilite la interacción con los estudiantes y desarrollar las actividades de clase de forma dinámica e interactiva.

A los estudiantes les llamo la atención trabajar durante las actividades de clase a través del software educativo en la asignatura de lengua y literatura, retroalimentando sus aprendizajes haciendo que los mismos sean significativos.

El software educativo ofrece una interfaz dinámica e interactiva con el propósito de mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje durante las actividades de clase.

RECOMENDACIONES:

A LAS AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

Gestionar el desarrollo de software educativo para todas las áreas del saber con el objeto de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los conocimientos adquiridos por los estudiantes sean significativos.

A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

Hacer uso continuamente del software educativo de la asignatura de lengua y literatura durante las actividades de clase, para mejorar la interacción con los estudiantes y que las clases sean dinámicas e interactivas.

Prestar las facilidades necesarias para que los estudiantes puedan hacer uso del software educativo durante las actividades de clase y extra clase, con el propósito de que refuercen sus aprendizajes.

A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

Utilizar el software educativo durante las actividades de clase y extraclase para reforzar sus aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura con la finalidad de que adquieran aprendizajes significativos.

Exigir a las autoridades y docentes de la institución el uso de recursos tecnológicos durante las actividades de clase para poder acceder a más fuentes de información que les ayuden a adquirir aprendizajes significativos.

BIBLIOGRAFÍA:

Arias, M. (2002). Metodología dinámica para el desarrollo de software educativo. (pág. 1).

Cataldi, Z. (2000). Una metodología para el diseño, desarrollo y evaluación de software educativo (Doctoral dissertation, Facultad de Informática). (pág. 17).

Gros, B. (2000). Del software educativo a educar con software. Revista Quaderns Digital, 24, (pág. 440-482).

Gándara V. Manuel. (1994). "La interfaz en el usuario: una introducción para educadores. En: Usos educativos de la computadora. México, CISE-UNAM. (pág. 179-192).

ANEXOS: FOTOGRAFÍAS DE LA SOCIALIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

EDUCATIVO

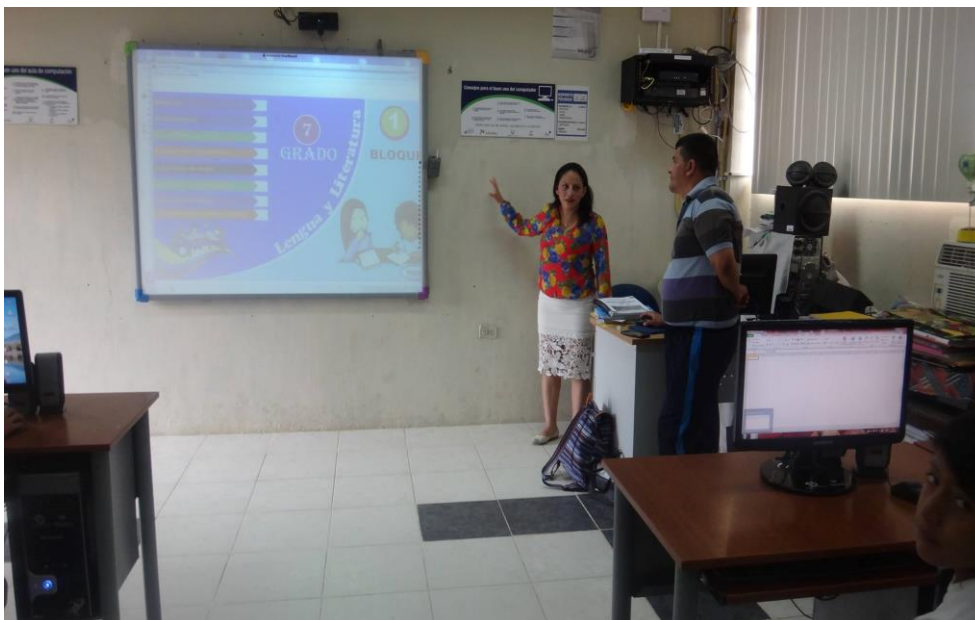


Imagen 1: Investigadora y docente durante la socialización del software educativo.

Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Imagen 2: Investigadora durante la socialización del software educativo.

Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Imagen 2: Investigadora y niños durante la socialización del software educativo.
Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Imagen 2: Niños de séptimo año durante la socialización del software educativo.
Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Batalloso Navas, J. M. (2006). La educación como responsabilidad social. Bases para un nuevo paradigma educativo. Editorial San Marcos. Lima (Perú). ISBN. 978-84-9700-664-4.
- Bartolomé, A. (1999) Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas. En Cabero, J. (coord.). Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación del siglo XXI. Murcia: DM. (pág. 4).
- Cabero A. Julio. (2001). La función tutorial en la teleformación. Nuevas tecnologías y educación. Madrid: Pearson-Prentice Hall. (pág. 12). ISBN. 371.68 MARS.
- Campos C Yolanda, (1998). Hacia un concepto de educación y pedagogía en el marco de la tecnología educativa. SEP. SSEDF –DGENAMDF. México CAMDF. (pág. 6, 7).
- Fernández, T. J. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias. Revista de currículum y formación del profesorado. Universidad Autónoma de Barcelona. (pág. 2).
- García M. Ivet. (2002). La educación actual ante las nuevas exigencias de la sociedad del conocimiento. Artículo integrado a Revistas Temas. (pág. 5).
- Gros Begoña, (2000). El ordenador invisible. Barcelona: Gedisa. (pág. 5).

- León Aníbal, (2007). Qué es la educación. Artículos arbitrados. Universidad de los Andes. Mérida – Venezuela. (pág. 598, 599).
- Moya Martínez, A. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. Guadix – Granada. (pág. 1-3).
- Marqués, P. (2000). Los medios didácticos y los recursos educativos. Comunicación y Pedagogía. Universidad Autónoma de Chile. (pág. 4 - 8).
- Marqués, P. (1999). (1999) Los espacios web multimedia: tipología, funciones, criterios de calidad. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. (pág. 56).
- Maita Guedez Maryienela. (2005). El aprendizaje de Funciones Reales con el uso de un Software Educativo: una experiencia didáctica con estudiantes de Educación de la ULA-Táchira. (pág. 39).
- Rada, C. Dora, (2007). Instrumentos para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UEPL). (pág. 2).
- Salinas, J. (2004). Hacia un modelo de educación flexible: Elementos y reflexiones. En Martínez, F. Y Prendes, M. P. (coord.): Nuevas Tecnologías y educación. Madrid: Pearson-Prentice Hall. (pág. 145-170).
- Vázquez, Y. A. (2001). Educación basada en competencias. Educar: revista de educación/nueva época, 16, (pág. 1-29)

ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA**

TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.

Proyecto de tesis previo a optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa.

LADY ELIZABETH CHIMBO GUAYLLAS

AUTORA:

DIRECTOR:

LADY ELIZABETH CHIMBO GUAYLLAS

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO. Mg. Sc.

1859

LOJA – ECUADOR

2015

a. TEMA

SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PERIODO 2014-2015.

b. PROBLEMÁTICA

La llegada de la tecnología y de la información a lugares con poco acceso, ha favorecido la educación, durante los últimos veinte años la tecnología ha revolucionado, pues ahora la computadora no solo se usa para facilitar la tarea de científicos como se creía algunos años atrás, sino que es una herramienta importante dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

La mayoría de las Instituciones educativas en todo el país presentan problemas con la falta de material didáctico computarizado, la falta de aplicaciones como software educativo es evidente en la instituciones educativas, y más aún en la institución objeto de estudio, herramientas que faciliten el acceso a la educación de los estudiantes.

La Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” está pasando por esta problemática en las clases de Lengua y Literatura ya que no cuenta con software educativo ni aplicaciones educativas en la asignatura mencionada, lo cual hace que las clases se desarrollen de forma monótona con el uso del libro o texto de los estudiantes, y materiales convencionales como la pizarra, marcadores, papelotes, láminas, tornándose cansadas y aburridas para los estudiantes lo cual no ayuda a que adquieran los conocimientos necesarios.

A pesar de que esta institución cuenta con un laboratorio de informática disponible para que los estudiantes puedan llevar a cabo sus consultas y actividades de clase, encontrado el principal problema al no contar software educativo de las diferentes asignaturas, para sus consultas, accediendo en la mayoría de los casos a información errónea disponible a través del internet, la cual no ayuda a que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento académico, sino más bien teniendo un retroceso en su formación debido a la información que están adquiriendo a través de la web. El método como docente que se emplea en la institución para enseñar es de manera tradicional ya que no se cuenta con los recursos y el tiempo necesario para enseñar y la mayor parte que se enseña al estudiante es teoría, a la que accede el estudiante a través del su libro de la asignatura de Lengua y Literatura, al no contar con recursos didácticos innovadores acordes con la educación de la actualidad, es decir; no se hace uso del computador, de aplicaciones educativas, presentaciones amigables, para motivar a los estudiantes en las actividades de clase, teniendo en cuenta que en la actualidad la web, ofrece un sin número de recursos didácticos que facilitan al docente sus actividades, haciendo que las clases sean interactivas e innovadoras.

Las instituciones educativas no puede ya basar su trabajo en la transmisión de informaciones desde las diferentes disciplinas, a modo de listado para ser repetido, sino profundizar en la manera en que usamos la información para

solucionar problemas, para construir conocimiento, para compartirlo, herramientas, para que los sujetos reconstruyan progresivamente sus modos de pensar y vivir su cultura particular.

La educación por largo tiempo se ha venido dando de manera tradicional, por lo que es necesario poner en marcha nuevos proyectos para ayudar a mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Motivo por el cual he considerado realizar la presente investigación.

¿Software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza?

c. JUSTIFICACIÓN

La búsqueda de una necesidad real que pueda trabajarse desde nuestro contexto, analizar nuestra realidad cotidiana, estudiar sobre los problemas de enseñanza o los problemas de aprendizaje de los estudiantes, considerando que el propósito de los materiales didácticos educativos es apoyar el trabajo pedagógico de los docentes y el aprender de los estudiantes ya que constituye una poderosa estrategia para lograr el aprendizaje significativo, mejor rendimiento académico y la participación activa del estudiante.

Se debe tener presente que la importancia de ésta investigación radica en que la misma contribuirá a la preparación de los estudiantes, además de ser una ayuda durante sus actividades de clase ayudándoles como material de apoyo para mejorar sus conocimientos, como también en su desarrollo intelectual teniendo presente que los conocimientos adquiridos son los cimientos o bases para la construcción de nuevos conocimientos que les permitan adquirir destrezas y habilidades durante su formación, y así lograr satisfacción en ellos al utilizar materiales didácticos como software educativo en sus actividades de clase, sabiendo que estos recursos son de vital importancia para generar nuevos conocimientos en los estudiantes debido a su interactividad y dinámica que ofrecen.

De allí que la presente investigación es factible porque se trata de conocer la importancia de utilizar el software educativo en las actividades de clase, ya que además de llamar la atención de los estudiantes les ayuda a mejorar significativamente el rendimiento académico, buscando la innovación en las actividades de clase en la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, sabiendo que la incorporación de tecnología se limita a reproducir, e incluso a sobredimensionar los viejos usos metodológicos y didácticos. La potencialidad de estas herramientas se aprovecha si su utilización supone re-pensar los factores implicados en los procesos de enseñar y aprender.

Este trabajo se orienta al conocer la situación real de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, constituyendo una tendencia pedagógica actual mediante la cual se puede lograr el desarrollo de habilidades, capacidades y contribuir a aumentar el rendimiento académico del estudiante. De tal manera, que el uso de materiales didácticos multimedia va a contribuir a mejorar el aprendizaje a través de procedimientos de obtención de información valiosa y significativa por parte del estudiante acerca de temas y contenidos que presentan dificultades para él.

En función de ello, la presente investigación tiene relevancia teórica y pedagógica. Teóricamente el software educativo es muy significativo para los estudiantes dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, en cuanto a la relevancia pedagógica, los materiales didácticos como software educativo cumplen un papel muy importante como medio de la comunicación de información en la enseñanza y aprendizaje individual y grupal, al igual que permite cambiar el rol del estudiante reflejado en la autosuficiencia, responsabilidad, retroalimentación y aprendizaje individual, se promueve el auto aprendizaje permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, además sirven de apoyo directamente al proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo personal y rendimiento académico del estudiante.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Desarrollar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, periodo 2014 - 2015.

ESPECÍFICOS:

- Recopilar la información necesaria para elaborar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.
- Analizar los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura del Séptimo año de Educación Básica, para el desarrollo del Software Educativo.
- Diseñar, elaborar e implementar el Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura apoyado en la interactividad, retroalimentación y evaluación de lo aprendido.

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

HISTORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

En el año de 1958, colonos especialmente de la provincia de Loja, como son los señores: José Arcentales, Aurelio Quezada, Jacinto Quezada, Armando Arias B, Zoila González, etc. Crean su asentamiento humano en este valle , encontrándose con el Jefe Martín Ayui; muy motivados por la calidad de las tierras inician labores de colonización, van pasando los días, los meses y va en aumento la población, ya son más los que surcando las caudalosas aguas del Zamora llegan a este hermoso paraje. La tierra es fértil, consecuentemente la producción agrícola y ganadera es excelente, a esto se suma la riqueza minera.

CREACIÓN DEL PLANTEL

En la ciudad de Zamora, a los nueve días de mil novecientos sesenta, a las tres de la tarde, ante los suscritos: Telmo Salas, PRESIDENTE DEL I. CONCEJO CANTONAL, y Ezequiel Valladares, SECRETARIO MUNICIPAL, comparece el Señor Salomón Ulises Coronel, con el objeto de tomar legal posesión en el cargo de Profesor Municipal de la escuela del barrio “Yanzás”, para lo que ha sido designado por la Institución, y toda vez que su

nombramiento ha sido anotado en las oficinas de la Contraloría de Loja, bajo el número 1309 y de fecha 7 del presente mes y año y con el sueldo mensual de setecientos sucres aplicables a la partida No.- 24 del Presupuesto Municipal de Egresos; al efecto requerido que fue prestó la Promesa de Ley, mediante la cual ofreció desempeñar fiel y legalmente el cargo conferido, firmando para constancia juntamente con el Presidente y Secretario que certifica.

Salomón Coronel (+), rebosante de juventud, tenía como alumnos a Shuar y colonos, habiéndose adaptado a la forma de convivir con la Comunidad y lograr los objetivos propuestos para la enseñanza a sus niños.

Ante la renuncia presentada por el primer profesor, cuya razón fundamental era la de seguir sus estudios universitarios, es nombrado en su reemplazo, como primer profesor fiscal el Señor Manuel Bejarano Mendieta.

Directores de la escuela todos con grata recordación, han sido: ADALBERTO CAPELO BAEZ, GUSTAVO VALDIVIESO EGAS, JORGE RICARDO APOLO BERRÚ, MANUEL DE JESÚS VALDIVIESO HIDALGO, VÍCTOR MANUEL QUEZADA.

Con fecha 09 de octubre de 1985, la Dirección Provincial de Educación, encarga la Dirección de la escuela al Profesor SIGIFREDO EDILBERTO GONZÁLES CABRERA, posteriormente se le extiende el respectivo

nombramiento; con fecha 12 de diciembre del 2008, toma legalmente posesión como Director, luego de haber participado en el concurso de autoridades y haber ganado el mismo de esta manera cumple con lo dispuesto por el Señor Ministro de Educación.

Existiendo la presencia de familias organizadas, piensan que sus hijos no pueden quedarse sin el gran privilegio de la Educación y sienten la necesidad de pedir la creación de una escuela, pese a la distancia, estos valientes hombres sin importarles su escuálida economía y la inclemencia del tiempo, son constantes en cumplir con todas las gestiones a objeto de que se les asigne un maestro, ellos ya tienen construido su propio local.

El Ministerio de Educación no los atiende, por lo que acuden al I. Municipio del Cantón Zamora, el cual les da todo su apoyo y su compromiso serio de asignar un maestro municipal.

MISIÓN

La escuela fiscal “General Rumiñahui”, tiene la Misión de formar a niños y niñas desde Educación Inicial a Séptimo Año de Educación General Básica, adecuando la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, a las características del medio Yantzacence, impulsando el modelo Constructivista que considera los fundamentos de la pedagogía crítica que ubica al estudiante como protagonista principal en descubrir nuevos conocimientos del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de

variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, la práctica de valores y el desarrollo de las competencias y actitudes para convivir con la naturaleza y los miembros de la comunidad.

VISIÓN

La escuela “General Rumiñahui” es un establecimiento que ha marcado su historia a través del empeño mancomunado de todos los miembros de la comunidad que han pasado y están pasando ya como docentes, como estudiantes y como padres de familia, dejando huellas imborrables en la formación de las pasadas y futuras generaciones, tomando como referente la necesidad de entregar hombres y mujeres útiles a la sociedad.

En este sentido, no declinaremos nuestro propósito de ser los mejores líderes educativos de este pendón patrio, entregando recursos humanos al país apto para el cambio social, consecuente con los intereses colectivos y defensores de la democracia, la soberanía y la conservación del Estado ecuatoriano.

CAPÍTULO II

EDUCACIÓN

Es un factor fundamental en el progreso de un país, es la preparación de sus recursos humanos, eso hace que la educación tenga un papel cada vez más importante en la sociedad. Es por esta razón que el capítulo uno, permite mostrar, el desarrollo que ha tenido la educación en el país a través de los años, así como los principios fundamentales del Sistema Educativo y su respectiva estructura; además se presentan los diversos factores que influyen en la educación.

La importancia de la Educación

La educación es primordial, no sólo como uno de los instrumentos de la cultura que permite al hombre desarrollarse en el proceso de la socialización, sino también se lo consideraba como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe descubrir, desarrollar y cultivar las cualidades del estudiante, formar integralmente su personalidad para que se baste a sí mismo y sirva a su familia, el Estado, y la sociedad.

Al principio la educación era el medio para el cultivo del espíritu, de las buenas costumbres y la búsqueda de la verdad; con el tiempo las tradiciones religiosas fueron la base de la enseñanza. En la actualidad el aprendizaje

significativo y la formación de un individuo reflexivo y crítico son algunos de los aspectos más relevantes que plantea el sistema educativo.

Un elemento que es de principal importancia en la enseñanza es el educador, el cual requiere una comprensión clara de lo que hace, ya que su misión es la de orientar al educando mediante una forma de transmitir el saber que permita al estudiante poner en práctica todo lo que aprende.

El desarrollo de la educación es importante porque promueve el bienestar y reduce las desigualdades sociales, permitiendo a las personas una oportunidad para alcanzar una vida libre y digna.

Realidad de la educación en el país

El Ecuador vive un período de amplias realizaciones y cambios, pero, lo que es más importante, de crecientes preocupaciones respecto de la enseñanza que se brinda. La marcha educativa padeció siempre de fallas, esto se produjo al no haber compactado la proyección educativa con la realidad socio económica que se vive. Uno de los problemas que la educación quiere eliminar es el analfabetismo, el cual, si bien ha disminuido en los últimos años sigue siendo alto.

El número de analfabetos es un indicador del nivel de retraso en el desarrollo educativo de una sociedad. El analfabetismo es una muestra de

las deficiencias históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano. Sirve especialmente para visualizar las diferencias generacionales en las oportunidades de educación. En nuestro país, la proporción más alta de analfabetos se observa entre los mayores de 65 años y las más bajas entre los menores de 24 años.

La educación es el ámbito del bienestar en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esta mejora no ha sido igual para todos los ecuatorianos. Las oportunidades que han tenido las personas para educarse dependen de su situación socioeconómica, su residencia, su sexo, su edad y su condición étnica. Los sectores medios y populares de las zonas urbanas fueron incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representó una clara vía de ascenso social. En cambio, la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufre aún la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada.

La calidad de la educación ha mejorado comparándola con los resultados del censo de 1962, en que apenas el 5,4% de la población había recibido educación secundaria incompleta, y sólo el 0,5% tenía educación universitaria, el Ecuador carece sin embargo de profesionales y técnicos altamente capacitados, y es por esto que en muchas ocasiones se ve la

necesidad de contrataciones millonarias a extranjeros para desempeñar dichos puestos que necesitan un determinado grado de conocimientos, además esta carencia disminuye el desarrollo de nuestra economía y de toda la vida nacional.

Los elementos fundamentales de la educación

Aprender a comprender, Aprender hacer, Aprender a ser y Aprender a convivir son los elementos básicos que debe tratar la nueva educación. La educación tiene una exigencia en estos tiempos: Tiene que transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognoscitiva, porque son las bases de las competencias del futuro. Todo ello sin dejarse influir por las corrientes más o menos efímeras que pueden surgir en diversos medios.

Ya no es suficiente con que cada estudiantes acumule conocimientos, debe estar en condiciones de aprovechar durante toda su vida la oportunidad de actualizar y aumentar estos conocimientos, para poder adaptarse a este mundo en continuos cambios. Es decir debe adquirir los instrumentos de la comprensión y de aprender hacer, además de ser capaz de vivir y cooperar con las demás personas que le rodeen.

Una nueva concepción más amplia de la educación debería llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada uno de nosotros, lo cual supone trascender una visión puramente instrumental de la educación, percibida como la vía obligada para obtener determinados resultados (experiencia práctica, adquisición de capacidades diversas, fines de carácter económico), para considerar su función en toda su totalidad.

Por todo esto los elementos esenciales de la educación de hoy en día son:

- **Aprender a comprender:** dominar las herramientas del conocimiento que permitan vivir dignamente y lograr un aporte propio a la sociedad; lo que supone, además, aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Este elemento hace énfasis en los métodos que se deben utilizar para conocer y asegurar que todas las personas deben disfrutar el conocer, el comprender y el descubrir.

- **Aprender hacer:** a fin de adquirir no sólo una cualificación personal (en el sentido de habilidades) sino competencias que, en el marco de distintas experiencias sociales o de trabajo, capaciten a la persona para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en

equipo, tomar decisiones y crear sinergias, donde lo importante es el grado de creatividad que cada uno es capaz de aportar.

- **Aprender a ser:** para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Para ello no se debe menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitudes para comunicar, etc.
- **Aprender a convivir:** con el medio ambiente y con los demás integrantes de nuestra sociedad, trabajando en proyectos comunes y desarrollando el auto-conocimiento que sirva de origen para el descubrimiento y la comprensión del otro y para la percepción de las formas de interdependencia realizando proyectos comunes y preparándose para tratar los conflictos que devienen en la empatía, respetando los valores es de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Mientras los sistemas educativos formales pretenden dar prioridad a la adquisición de conocimientos, en detrimento de otras formas de aprendizaje, importa concebir la educación como un todo. En esa concepción deben buscar inspiración y orientación las reformas educativas, tanto en la elaboración de los programas como en la definición de las nuevas políticas pedagógicas.

Con este nuevo rostro, la educación permanente se concibe como algo que va mucho más allá de lo que hoy ya se practica, particularmente en los países desarrollados, a saber, las actividades de nivelación, de perfeccionamiento y de conversión y promoción profesionales de los adultos.

Ahora se trata de que ofrezca la posibilidad de recibir educación a todos, y ello con fines múltiples, lo mismo si se trata de brindar una segunda o tercera ocasión educativa o de satisfacer la sed de conocimientos, de belleza o de superación personal que de perfeccionar y ampliar los tipos de formación estrictamente vinculados con las exigencias de la vida profesional, incluidos los de formación práctica.

Clases de educación

Desde el punto de vista sociológico la educación de un estado se la puede dividir en formal o informal definiéndolas así:

Educación informal.- Es aquella donde el individuo aprende y adquiere conocimientos no sistematizados y empíricos relacionados con las necesidades individuales de acuerdo a sus objetivos personales y en forma general encontrados en asociaciones, clubs, cooperativas de carácter artesanal.

Educación formal.- En diferencia a la educación anterior esta es sistematizada, controlada y organizada por el estado distribuido en escuelas, colegios y universidades cuya importancia radica en el ingreso público del pueblo ecuatoriano a estos centros educativos cuya calificación es: Educación escolar y educación extraescolar o paralela.

Educación escolar.- se encuentra organizada así: ciclos, grados y etapas con programas de estudio estructurados en el currículo establecido en forma flexible, gradual y progresiva para hacer efectivos los fines de la educación nacional dividida en: Educación inicial, preprimaria, primaria y media.

Educación extraescolar.- Es un proceso educativo que el estado, las instituciones proporcionan a la población que ha estado excluida y no ha tenido acceso a la educación escolar o desean ampliar sus conocimientos.

CAPÍTULO III

MATERIALES DE ESTUDIO

Se consideran materiales de estudio a los archivos que disponen los estudiantes para profundizar los contenidos presentados en la clase y como apoyo para realizar sus actividades. Podrían ser documentos en formato .pdf o .docx, imágenes en diferentes formatos y hasta archivos de audio o video. Cualquier archivo que contenga el material con el que el docente quiera trabajar el contenido de sus clases.

MATERIAL DIDÁCTICO

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Los materiales didácticos son los elementos que emplean los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, etc.).

También se consideran materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los alumnos trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de

lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Según Julio Cabero (2001), existe una diversidad de términos para definir el concepto de materiales didácticos, tales como los que se presentan a continuación:

- Medio
- Medios auxiliares
- Recursos didácticos
- Medio audiovisual
- Materiales

Esta diversidad de términos conduce a un problema de indefinición del concepto, así como también al de la amplitud con que éstos son considerados. Es decir, cada autor da un significado específico al concepto, lo que conduce a tener un panorama mucho más amplio en cuanto a materiales didácticos se refiere.

Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación

simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad. Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum.

Los materiales didácticos son empleados por los docentes e instructores en la planeación didáctica de sus cursos, como vehículos y soportes para la transmisión de mensajes educativos. Los contenidos de la materia son presentados a los estudiantes en diferentes formatos, en forma atractiva, y en ciertos momentos clave de la instrucción. Estos materiales didácticos (impresos, audiovisuales, digitales, multimedia) se diseñan siempre tomando en cuenta el público al que van dirigidos, y tienen fundamentos psicológicos, pedagógicos y comunicacionales.

Sin embargo, los términos material y recurso se emplean generalmente de manera unívoca y hasta viciosa. Los recursos didácticos son todos aquellos elementos físicos que sirven de mecanismos auxiliares para facilitar y procesar los elementos de la enseñanza en vistas a lograr un aprendizaje posterior.

Entre estos tenemos los lápices, marcadores, papel, pizarra, plastilina, hilo, disco compacto y otros. En cambio los materiales didácticos son aquellos recursos ya mediados pedagógicamente, ya transformados para hacer más efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje, entre estos encontramos

una hoja de aplicación (una hoja de papel con texto o imágenes puestas en él con una intención), una canción motivadora (grabada en un CD), el libro de texto, un papelógrafo (papelón con un esquema escrito sobre él), una pequeña maqueta hecha con plastilina (como modelo a ser imitado por los estudiantes), etc.

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

Una clasificación de los materiales didácticos que conviene indistintamente a cualquier disciplina es la siguiente:

- **Material permanente de trabajo:** Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, video proyector, cuadernos, reglas, compases, computadores personales.
- **Material informativo:** Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.
- **Material ilustrativo audiovisual:** Posters, videos, discos, etc.
- **Material experimental:** Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.
- **Material tecnológico:** Todos los medios electrónicos que son utilizados para la creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, y la publicación de documentos en

bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico.

SELECCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Para que un material didáctico resulte efectivo y propicie una situación de aprendizaje exitosa, no basta con que se trate de un buen material, ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Se debe tener en cuenta su calidad objetiva y en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, etc.) están en consonancia con determinados aspectos curriculares del contexto educativo:

- Los objetivos educativos que se pretenden lograr.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material
- Las características de los estudiantes.
- Las características del contexto (físico, curricular, etc.) en el que se desarrolla la docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando.

La selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades

de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

El medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato proveen de abundantes posibilidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros.

Es importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas, la etapa concreta es

fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en los niveles superiores.

Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentran al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales. Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

SOFTWARE EDUCATIVO

Se define como software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.

Los catálogos de software educativo suelen agrupar los programas bajo áreas curriculares: matemáticas, idiomas, ciencias sociales, ciencias naturales, música, etc. Con el tiempo las etiquetas se han ido haciendo más variadas y complejas ya que a los productos iniciales de enseñanza asistida

por ordenador se han añadido los juegos, los programas de entretenimiento, los sistemas multimedia, etc.

No obstante según estas definiciones se excluye en el software educativo son todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos. Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad.

Características esenciales de los programas educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos...) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción.

Pero todos comparten cinco características esenciales:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.

- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

Funciones del software educativo

Los programas didácticos aplicados al ámbito educativo desempeñan unas funciones propias de los medios didácticos, así como unas funciones específicas según la forma de uso que determine el educador.

Función informativa: Los contenidos que los programas presentan a través de sus actividades, proporcionan información de la realidad de los estudiantes. La función de los programas didácticos se observa en la representación y ordenación de la realidad.

Función instructiva: Esta función se basa en orientar y regular el aprendizaje de los estudiantes. Los programas educativos promueven diversas actuaciones, de forma explícita e implícita, dirigidas a alcanzar los objetivos educativos específicos. Con todo ello, se condiciona el tipo de aprendizaje que se establece.

Función motivadora: Gracias a los elementos que tienen los programas educativos destinados para la captar la atención e interés de los estudiantes, el Software desempeña una función motivadora. Por ello estas herramientas educativas son muy útiles para los profesores por el hecho de que se utilizan componentes que acentúan la curiosidad del alumno/a, así como si es necesario, se focalizan los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto los programas educativos, vistos desde esta perspectiva presentan ventajas para ambas partes, profesorado y estudiantes.

Función evaluadora (implícita o explícitamente): Los programas educativos, gracias a su interactividad, les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes. Esto hace que sea una herramienta útil de evaluación, gracias a la cual se puede evaluar el trabajo que se va realizando con ellos de forma rápida, directa y eficaz.

Esta evaluación puede ser de dos tipos:

- Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
- Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

Función investigadora: Los programas no directivos y de herramienta, son especialmente útiles para realizar trabajos de investigación. Dichos instrumentos proporcionan a los estudiantes un espacio donde buscar información, cambiar valores de las variables de un sistema, etc.

Función expresiva: Gracias a que los ordenadores tiene la capacidad de procesar los símbolos, las personas podemos representar nuestros conocimientos y nos comunicamos. Además, los estudiantes a través del Software educativo, los estudiantes se expresan con el ordenador y con otros compañero/as a través de las actividades de dichos programas. A su vez la utilización de estos instrumentos a través de los ordenadores hace que los alumno/as se vean obligados a cuidar la precisión de sus mensajes, ya que en estas herramientas no se suelen admitir ambigüedades en los diálogos. Por todo ello los programas educativos desempeñan una clara función expresiva.

Función metalingüística: Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

Función lúdica: Algunos programas utilizan y presentan elementos lúdicos que hace que esta función sea observable en el Software educativo.

Función innovadora: Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Clasificación de los materiales didácticos

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes.

Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.

Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.

Programas tipo libro o cuento. Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

Bases de datos convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

Bases de datos expertas. Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

Simuladores. Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, viajar por la Historia A través del tiempo).

Modelos físico-matemáticos. Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

Entornos sociales. Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura

Constructores o talleres creativos. Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador.

Constructores específicos. Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.

Lenguajes de programación. Ofrecen unos laboratorios simbólicos en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos. Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.

Programas herramienta. Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.

Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo) que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

Lenguajes y sistemas de autor. Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

CAPÍTULO V

LENGUA Y LITERATURA

1. BIOGRAFÍA Y AUTOBIOGRAFÍA ¿QUIÉN SOY?

BIOGRAFÍA

Es un texto que cuenta la vida de alguien. Está relatada en tercera persona, es decir, está escrita por una tercera persona. Para elaborarla se debe hacer una investigación seria y documentada de manera que sean verificables y estén respaldados los datos que incluirá la narración. La biografía considera los hechos más relevantes, los triunfos y fracasos; todo cuanto pueda ser de interés para los lectores. Si se trata de una persona que vivió en otra época, debe contemplar distintos elementos que describan el lugar donde vivió, el ambiente que le rodeaba, el contexto cultural y social. La cronología suele ser un hilo conductor de este género, aunque esto depende exclusivamente del autor. Las biografías son textos que se enmarcan entre la literatura y la historia. Como historias de vida, también pueden ser contadas a través de otros medios, como los audiovisuales.

Estructura de una biografía

Título: En este caso, se indica el nombre de la persona sobre quien se escribe. Sin embargo, algunos biógrafos utilizan un título alusivo al oficio del personaje, a un hecho o frase dicha por él.

Inicio: Por lo general este primer párrafo tiene como finalidad situar al lector en el contexto de la vida del personaje: cuándo y dónde nació. Quiénes fueron sus padres y qué hacían ellos.

Contexto: Tiene por objetivo situar al lector en el tiempo. Se explican los acontecimientos más relevantes de la historia del lugar (ciudad, campo, país, etc.) donde el personaje se desenvolvía. El tipo de familia a la que pertenecía. Su instrucción o trabajo. Sus amistades.

Desarrollo: Aquí, el narrador cuenta la vida.

Conclusión: Algunas biografías concluyen con un resumen de las acciones más importantes del personaje.

2. LEYENDAS LITERARIAS ¡LEYENDO LEYENDAS!

LEYENDA LITERARIA

Cuando nos comunicamos, usamos el lenguaje verbal con diferentes objetivos: relatar una experiencia, pedir algo que necesitamos, dar órdenes, leer las instrucciones de un juego, hacer promesas, recordar mentalmente el pasado, expresar sentimientos, etc. De acuerdo al propósito con que utilizamos nuestra lengua, su función principal puede ser instrumental o estética. El lenguaje adquiere una función estética, cuando nos

preocupamos de decir las cosas en forma bella, como por ejemplo, en un poema, un cuento o una leyenda.

La función estética del lenguaje

Todo texto tiene una función, es decir, está escrito o relatado con un propósito. Las personas no escriben ni hablan porque sí, sino con una intención precisa. Los textos literarios tienen una función estética, es decir que los literatos y literatas no solo se preocupan por comunicarnos algo, sino que prestan mucha atención a la manera cómo lo dicen.

Esta preocupación les exige dominar el lenguaje, que es su herramienta principal, como es el color para el pintor y las notas para el músico. Dominar el lenguaje les permite traspasar la función utilitaria del mensaje y crear un mundo ficticio, que goza de la libertad de la imaginación y fantasía, y de una mayor exigencia, que se deriva del afán artístico que supone creatividad y originalidad.

Con el fin de crear un “objeto estético u obra literaria” el escritor o escritora deberá utilizar un lenguaje diferente al común. Deberá seleccionar palabras, combinar diferentes elementos lingüísticos y utilizar las llamadas figuras literarias.

Figuras literarias

Son los recursos idiomáticos capaces de establecer y enriquecer el mundo ficticio propio de la literatura. Su uso permite expresar y comunicar un sentir más allá de lo puramente conceptual o lógico. En otras palabras, podemos decir que las figuras literarias son formas de utilizar las palabras que, aunque se emplean con sus acepciones habituales, van acompañadas de ciertas particularidades fónicas, gramaticales o semánticas que las diferencian de su uso normal. Resultan especialmente expresivas, y son las que caracterizan el lenguaje literario.

Tipos de figuras literarias

Símil o comparación: Es una comparación explícita de una cosa con otra para dar una idea más viva de una de ellas. La comparación se realiza utilizando palabras comparativas como: semejante, similar, parecido, como, tanto, menos que, más que, igual a.

Metáfora: Es una comparación en donde no están visibles los conectores comparativos.

Personificación: Consiste en atribuir características humanas a seres o situaciones no humanos. Se le llama también antropomorfismo. Ejemplos: Los árboles lloran sus hojas en otoño.

Imagen: Es representar un objeto abstracto por medio de otro concreto para ponderar un hecho o una característica.

La leyenda

Son narraciones, casi siempre de origen oral, basadas en algún hecho real que se ha recreado muchísimas veces y han sido enriquecidas con la fantasía y la imaginación populares, alejándose cada vez más de su origen.

Su punto de partida son personajes tan comunes que le confieren un aire de realismo y que actúan en lugares y momentos determinados. Esta característica la diferencia del cuento popular, ya que éste último transcurre en una época y lugar imprecisos, con personajes que, en la mayoría de los casos, son figuras arquetípicas.

Una leyenda, por estar ligada a un elemento histórico, requiere de espacios, objetos y personas que le den verosimilitud; y se preocupa de integrar estos elementos históricos al mundo de la comunidad en la cual se origina.

Los mitos y leyendas suelen evocarse de forma conjunta, porque provienen de la tradición oral. Sin embargo, es posible establecer una diferenciación entre ambos. El mito describe claramente una historia en relación con lo religioso. Posee referentes a la fuerza creacional; se refiere al nacimiento,

vida y acciones de los dioses que dieron origen al mundo y que fueron objeto de culto.

3. FOLLETOS ¡PROMOCIONAMOS NUESTRA ESCUELA!

Es un impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario. Es una forma sencilla de informar o publicitar un producto, un servicio, un lugar, etcétera, porque conjuga de manera pertinente gráficos, ilustraciones y textos redactados de manera clara y apelante.

Por su versatilidad, se lo puede distribuir por correo, repartirlo en lugares públicos, o puede acompañar una publicación periódica. Eso sí, debe ser eficiente y veraz. Los productores y comerciantes se apoyan en folletos para dar a conocer sus productos y las ofertas que hacen en temporadas especiales como la Navidad, el Día de la Madre, del Padre o del Niño, o cualquier fecha que implique un mayor consumo por parte de los clientes.

También los gobiernos, las instituciones educativas y de servicios utilizan este medio para difundir sus planes. Estos pueden ser de distintos temas. Por ejemplo, para publicitar créditos, vivienda, campañas de prevención en salud o para informar las obras realizadas, etc.

4. POEMA DE AUTOR ¡VIVA LA POESÍA!

LA POESÍA

Existen varias acepciones de la palabra poesía. Los diccionarios la definen como: “La manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa”; “Composición en verso”; “Cualidad que suscita un sentimiento hondo de belleza, manifiesta o no, por medio del lenguaje”; “Arte de componer obras poéticas en verso o en prosa”.

Conjugando todas estas definiciones, podemos decir que la poesía es el arte de expresar emociones, sentimientos e ideas, que provoca en el lector una sensación de emoción estética intensa a través del uso deliberado del lenguaje. La poesía es la expresión artística de la belleza por medio de la palabra.

El lenguaje poético es diferente de la prosa. Este último es mucho más directo y cuenta una historia, con personajes y descripción de situaciones y tiempos. En cambio, la poesía es más una cuestión de temas, de momentos, de sensaciones. Es una combinación especial de palabras e ideas, como un juego con reglas especiales que busca provocar las más variadas sensaciones y sentimientos. El mundo poético comparte el mundo artístico con la música, la pintura, la escultura y la danza.

El poeta rompe las frases, las desorganiza y reorganiza, dándoles una sonoridad distinta y, por tanto, transmite de otra manera su sentir. El lenguaje cotidiano transmite mensajes simples, con propósitos utilitarios inmediatos. El lenguaje poético expresa sus contenidos en imágenes con múltiples significados y con un ritmo y musicalidad definidos.

Comparaciones, metáforas, aliteraciones, sinestesias... la poesía emplea todos estos recursos y muchos más para expresar su mundo propio. En la mayor parte de los casos, el contexto poético no es más que la cristalización de los deseos del ser humano tendientes a crear un mundo mejor. Uno de los recursos de la poesía es recrear la musicalidad del lenguaje. De ahí que muchas canciones hayan tomado letras escritas por algún poeta. Esto no quiere decir que se deba usar un lenguaje confuso o difícil de comprender.

5. CARTAS/ CORREO... ¡SIEMPRE ESTAMOS COMUNICADOS!

LA CARTA

Cuando queremos comunicarnos a la distancia con nuestros familiares, amigos, conocidos o incluso con funcionarios de alguna entidad, podemos recurrir a una carta.

La carta, en términos sencillos, es un mensaje escrito que envía un emisor a un destinatario cuando estos se encuentran separados por la distancia. La carta tiene las siguientes características: a) Es un mensaje eminentemente personal; b) es una respuesta concreta a una situación; c) es un diálogo

diferido en tiempo y en espacio. Los avances tecnológicos han puesto a nuestra disposición la Internet. Esta ha revolucionado el concepto de carta, principalmente porque la ha desmaterializado.

¿Qué quiere decir esto? Que ahora podemos enviar cartas virtuales.

6. LA HISTORIETA

El cómic, tebeo o historieta es un medio de expresión, de difusión masiva, característica de nuestra época. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, la historieta es una secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocado.

Para complementar esta definición, se puede decir que es una narración que combina lenguaje verbal y lenguaje icónico y se puede definir como un mensaje mixto, compuesto por dibujo y palabra. Estos dos lenguajes se relacionan perfectamente, dado que las imágenes ofrecen una multitud de significados a la vez y el uso de las palabras es una manera de fijar esos significados.

Estos lenguajes son complementarios, por lo que una historieta no puede ser contada en voz alta -traducida al lenguaje verbal- sin perder parte de su información. Podemos decir que la historieta releja la historia de la humanidad. Algunos escritores relacionan su aparición con el arte de las pinturas rupestres encontradas en las cuevas de Altamira (España). La

historieta también ha estado vinculada a la sátira política y contestataria, a las historias de héroes y heroínas, y a la literatura de humor.

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación se centrará en la utilización de métodos, técnicas que permitan el logro de cada fase de recolección de información y elaboración del software educativo, de la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del Cantón Yantzaza.

CIENTÍFICO.- Este método permitirá analizar la temática de investigación y abordar la temática más importante del texto de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo año, para lo cual se utilizará la recolección bibliográfica.

INDUCTIVO.- Se lo utilizará para realizar la búsqueda de la información para la presente investigación y determinar de forma clara los contenidos expuestos en la temática a investigarse. Este método permitirá el acercamiento a la realidad para una investigación profunda basada en hechos concretos y reales.

DEDUCTIVO.- Este método permitirá determinar las generalidades del proceso a través de la aplicación de las técnicas de observación directa a los recursos didácticos utilizados por el docente en las actividades de clase, de los estudiantes del séptimo año de la institución objeto de investigación.

ESTADÍSTICO.- Permitirá el análisis e interpretación de datos obtenidos en el trabajo de campo para luego representar mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido, y finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúa el método. Para la siguiente investigación se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos.

ENTREVISTA.- Será aplicada a los docentes de la institución mediante un cuestionario de preguntas para obtener información acerca de los requerimientos y necesidades para la elaboración del software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura. Información que nos ayudará a cumplir con los objetivos específicos de la investigación.

ENCUESTA.- Será aplicada a los estudiantes mediante un cuestionario de preguntas con la finalidad de conocer la factibilidad para elaborar un software educativo en Lengua y Literatura, además de los requerimientos de los mismos en la aplicación.

OBSERVACIÓN DIRECTA.- Permitirá estar en la clase dictada para así constatar de qué forma se están utilizando los materiales didácticos disponibles en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica y verificar todo el material, documentación y recursos utilizados para el proceso enseñanza-aprendizaje.

RECOLECCIÓN BIBLIOGRÁFICA.- Se utilizará para obtener un conocimiento básico antes de comenzar a investigar, proceso en el que se busca, ordena y asimila la información disponible, además de identificar las fuentes de información especializada, que nos permita obtener información veraz y oportuna.

POBLACIÓN

Estará constituida por los estudiantes y docentes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del Cantón Yantzaza.

ESCUELA DE EDUCACION BASICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA

POBLACIÓN	NÚMERO
Niños de séptimo Año de Educación Básica (Paralelos A, B, C y D)	108
Docentes	1
TOTAL	109

Fuente: Secretaría de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

Elaboración: Lady Elizabeth Chimbo Guayll

g. CRONOGRAMA

		AÑO 2015																											
ACTIVIDAD		Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
N°	Semana	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	Presentación del tema	■																											
2	Elaboración y corrección del proyecto		■	■																									
3	Presentación del proyecto				■																								
4	Aprobación de los organismos pertinentes					■																							
5	Investigación de campo						■																						
6	Análisis de los Resultados							■	■																				
7	Elaboración de la propuesta.									■	■	■	■	■	■	■	■												
8	Revisión y corrección del informe																	■	■	■									
9	Redacción final del informe																					■	■	■	■				
10	Sustentación de la tesis.																									■	■	■	■

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS HUMANOS				
<i>Descripción</i>	Cantidad		C/U	Costo Total
Investigadora	1			00,00
Total				00,00
RECURSOS TECNOLÓGICOS: RECURSOS MÍNIMOS DE HARDWARE				
<i>DESCRIPCIONES</i>	Cantidad	Nº de Horas	C/U	Costo Total
Computadora	1		820,00	820,00
Cámara Digital	1		200,00	200,00
Flash Memory	1		20,00	20,00
Celular	1		160,00	160,00
Total				1200,00
RECURSOS MATERIALES				
<i>DESCRIPCIONES</i>	Cantidad	Nº de Horas	C/U	Costo Total
Resmas de papel.	2		5,00	10,00
CD-RW	4		1,50	6,00
CD-R	10		1,00	10,00
Cartuchos de tinta negra	2		25,00	50,00
Cartuchos de tinta a colores	2		22,00	44,00
Copias	500		0,05	25,00
Encuadernación y anillado	10		10,00	100,00

Suministros de oficina (lápiz, borrador, etc.)				10,00
Viáticos y otros				50,00
TOTAL				305,00

RESUMEN PRESUPUESTO

RECURSOS	COSTO TOTAL
Humanos	\$ 000,00
Tecnológicos	\$ 1200,00
Materiales	\$ 305,00
SUBTOTAL	\$ 1505,00
Imprevistos 10 %	\$ 150,50
TOTAL	\$ 1555,50

FINANCIAMIENTO:

Los gastos serán cubiertos en su totalidad por la parte investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

Frida Díaz Barriga Arceo. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Ciudad: Buenos Aires, Editorial: Paidós, ISBN: 978-84-277-1813-5.

Jacques Delors (1996). *La educación encierra un tesoro*. Ciudad: Madrid, Editorial: Santillana (Unesco), ISBN: 84-294-4978-7.

Julio Cabero Almenara. (2001), *Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza*, Ciudad: España, Editorial: Paidós, ISBN: 978-84-205-5781-6.

Liliana Cubo de Severino (2007). *Perspectiva pedagógica de los multimedia*. Ciudad: Córdoba, Editorial: Comunicarte, ISBN: 978-987-1151-54-7.

Pere Marqués Graells, (1997). "Metodología para la elaboración de software educativo". *Comunicación y Pedagogía*. (2010). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*. Ciudad: España, Editorial: Universidad de Sevilla, ISBN: 84-7112-418-1.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



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

GUIA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE COMPUTACIÓN

NOMBRE DEL ENTREVISTADO:

FECHA DE LA ENTREVISTA:.....

PREGUNTAS:

1. ¿Desde su perspectiva, que importancia merece la utilización de software educativo, como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Necesaria ()

Opcional ()

¿Por qué? _____

2. ¿Desde su experiencia, considera Usted que la implementación de un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura propiciará un mejor rendimiento académico?

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

3. ¿Considera usted que el software educativo mejora las prácticas de enseñanza y aprendizaje, con ello en rendimiento académico en los estudiantes?

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

4. ¿Considera usted que el software educativo permite una mayor interacción y conocimiento motivando el proceso de aprendizaje?

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

5. ¿Cuál es su opinión respecto al uso de software educativo, para mejorar el rendimiento académico, sobre todo en el sistema educativo?

6. ¿Considera usted útil el uso e implementación de software educativo en su institución?

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

7. ¿De qué manera cree usted que se puede utilizar los recursos didácticos actualizados como software educativo o multimedia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

8. ¿Considera que los docentes están capacitados para utilizar software educativo para la enseñanza de los estudiantes?

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

9. Desde su punto de vista, ¿cuáles son las ventajas y desventajas del uso de software educativo en el salón de clase?

10. ¿Qué recursos considera usted que debería contener el software educativo de la asignatura de Lengua y Literatura como apoyo didáctico para las actividades de clase?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



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

GUIA DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE COMPUTACIÓN

NOMBRE DEL ENCUESTADO:

FECHA DE LA ENCUESTA:.....

Instrucciones para llenar el instrumento:

El presente instrumento consta de 10 preguntas, cada una de ellas deberá ser respondida considerando varias alternativas.

Sírvase elegir únicamente una de ellas, la que considere más acertada, identifique la respuesta con una (X) o visto.

PREGUNTAS:

1. ¿Con qué frecuencia utiliza el computador?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

¿Por qué? _____

2. ¿Utilizas la computadora para las actividades de clase de Lengua y Literatura?

Sí ()

No ()

A veces ()

3. ¿Consideras importante el uso software educativo para tu proceso de formación académica?
- Siempre ()
- A veces ()
- Nunca ()
4. ¿Utilizas algún recurso didáctico multimedia o software educativo en tus actividades de clase?
- Siempre ()
- A veces ()
- Nunca ()
5. ¿Las computadoras de laboratorio de clases cuentan con software educativo o multimedia para la asignatura de Lengua y Literatura?
- Sí ()
- No ()
- A veces ()
- Ninguna de las anteriores ()
6. ¿Tiene conocimiento en el uso de software educativo o multimedia?
- Mucho ()
- Poco ()
- Nada ()
7. ¿Estarías dispuesto a utilizar un software educativo para la asignatura de Lengua y Literatura?
- Sí ()
- No ()
- A veces ()
- Ninguna de las anteriores ()

8. ¿Está usted de acuerdo que los docentes deben utilizar recursos didácticos multimedia o software educativo para desarrollar un buen aprendizaje en su aula de clase?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

9. ¿Qué recursos de los siguientes consideras necesarios que debería contener el software educativo en Lengua y Literatura?

Texto ()

Videos ()

Sonidos ()

Gráficos ()

Imágenes ()

10. ¿Cree usted que el uso diario en las actividades de software educativo o multimedia le ayudaran a mejorar significativamente su rendimiento académico?

Sí ()

No ()

A veces ()

Ninguna de las anteriores ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

FICHA DE OBSERVACIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre del plantel: _____

Lugar: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Asignatura: _____

Tema de la clase: _____

Curso: _____ Orientador: _____

2. OBJETIVO DE LA CLASE.

3. SITUACIÓN MATERIAL Y FÍSICA DEL AULA

3.1. La forma y dimensiones del aula son amplias y satisfactorias.

Si () No ()

Porque: _____

3.2. Los mobiliarios, su disposición y la ubicación son satisfactorios.

Si () No ()

Porque: _____

3.3. Cuenta con el material a disposición para impartir la clase.

Si () No ()

Por qué: _____

3.4. Las condiciones visuales y de iluminación son las adecuadas.

Si () No ()

Por qué: _____

4. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

4.1. Actividades previas

4.1.1. ¿Realizó la evocación y/o exploración del tema?

Si () No ()

Por qué: _____

4.1.2. ¿En qué consistió la motivación?

4.1.3. ¿El tema lo planteó en forma?

Directa () Indirecta () O no lo planteó ()

4.2. Actividades de elaboración:

4.2.1. El material didáctico fue:

Directo () Indirecto () No lo utilizó ()

4.2.2. ¿Llamó la atención el material didáctico entre sus alumnos?

Si () No ()

4.2.3. ¿El pizarrón fue debidamente utilizado?

Si () No ()

4.2.4. ¿Los métodos y las técnicas fueron los adecuados y fueron utilizados debidamente?

Si () No ()

Por qué: _____

4.2.5. ¿En qué forma realizó la síntesis reconstructiva de la clase?

4.3. Actividades de refuerzo

4.3.1. ¿En qué consisten las actividades de refuerzo?

4.4. Evaluación

4.4.1. ¿Se realizó la evaluación al concluir la clase?

Si () No ()

4.4.2. ¿Qué técnicas de evaluación se realizaron para detectar si se lograron los objetivos propuestos?

4.4.3. ¿Fue satisfactorio el rendimiento alcanzado?

Si () NO ()

Por qué: _____

4.4.4. ¿Qué tipo de tarea extra clase envió a los alumnos?

5. ACTIVIDADES DOCENTES

5.1. Cualidades personales.

5.1.1. ¿se presentó en forma correcta en lo que se refiere al vestuario e higiene personal?

Si () No ()

5.1.2. ¿Evidenció nerviosismo e inestabilidad personal?

Si () No ()

5.1.3. ¿Utilizó un lenguaje científico y didáctico acorde al tema y al curso?

Si () No ()

5.1.4. ¿El timbre de voz y la pronunciación fueron correctos?

Si () No ()

5.1.5. ¿Se desplazó con soltura (habilidad) en el aula?

Si () No ()

5.1.6. ¿Fue claro y cortés en las preguntas y explícito en la orientación de las respuestas?

Si () No ()

5.1.7. ¿Distribuyó con sentido de realidad el tiempo que disponía para el desarrollo de la clase?

Si () No ()

5.2. Relaciones docente – discente

5.2.1. ¿Hubo integración satisfactoria entre el docente, los alumnos y el trabajo realizado?

Si ()

No ()

Por qué: _____

5.2.2. ¿Se crearon las condiciones necesarias para que el alumno intervenga en clase?

Si ()

No ()

5.2.3. ¿Mantuvo la disciplina sobre la base del trabajo ordenado y metódico?

Si ()

No ()

5.2.4. ¿Existió entusiasmo durante la clase?

Si ()

No ()

5.2.5. ¿Se preocupó el profesor de dialogar, estimular y educar a los alumnos?

Si ()

No ()

OBSERVACIONES: _____

OBSERVADORA

FOTOS DE LA INSTITUCIÓN:



Imagen 1: Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui".
Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Imagen 2: Personal docente de la Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui".
Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.



Imagen 4: Niños de Educación Básica “General Rumiñahui”.
Fotografía: Lady Elizabeth Chimbo Guayllas.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINAS
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AUTORÍA.....	ii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
DEDICATORÍA	v
AGRADECIMIENTO	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	23
f. RESULTADOS	27
g. DISCUSIÓN	53
h. CONCLUSIONES.....	57
i. RECOMENDACIONES	58
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	60
j. BIBLIOGRAFÍA	84
k. ANEXOS	86
PROYECTO.....	86