UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Informática Educativa

AUTOR:

BYRON MAURICIO ORTEGA ROJAS.

DIRECTOR:

DR. DANILO CHARCHABAL PÉREZ. PHD

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Dr. Danilo Charchabal Pérez. Phd
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA "MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA"
CERTIFICA:

Haber dirigido, revisado y corregido en todas las partes del desarrollo de la tesis de Informática Educativa titulada: DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA. De la autoría del Sr. Byron Mauricio Ortega Rojas. En razón de que la misma reúne a satisfacción las recomendaciones técnicas, metodológicas de la investigación y orientaciones reglamentarias de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación, sustentación y defensa ante el tribunal designado para el efecto.

Loja, Septiembre del 2015.

Dr. Danilo Charchabal Pérez. PhD

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Byron Mauricio Ortega Rojas, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autor: Byron Mauricio Ortega Rojas

Firma: ----------

Cedula No. 1104446412

Fecha: Loja, Septiembre del 2015

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

Yo, **Byron Mauricio Ortega Rojas,** declaro ser autor del presente trabajo de tesis titulada **DESARROLLO DE UN SOFWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUACIÒN GENERAL BÀSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÈROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA,** como requisito para optar al grado de: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para con fines académicos; muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 14 días del mes de Septiembre del 2015, firma el autor.

Firma:

Autor: Byron Mauricio Ortega Rojas
Cédula: 1104446412
Dirección: calle tiwinza y S/N – Loja
Correo electrónico: yogosito@hotmail.es
Teléfono: 0999579996
DATOS COMPLEMENTARIOS
Director de Tesis: Dr. Mg. Danilo Charchabal Pérez, Phd.
Presidente del Tribunal: Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacìs, Mg. Sc.
Miembro del Tribunal: Ing. Jaime Chillogallo Ordoñez, Mg. Sc.
Miembro del Tribunal: Lic. Miryam Verónica Ordoñez.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia quiero agradecer a las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a los docentes de la Modalidad de Estudios a Distancia y a la carrera de Informática Educativa por los conocimientos transmitidos y por la dedicación de forjar profesionales de calidad y calidez.

A mi director de tesis Dr. Danilo Charchabal Pérez. PHD, por el tiempo dedicado a supervisar y revisar el presente trabajo investigativo moldeándolo para que sea un aporte a la gloriosa alma mater lojana nuestra Universidad.

A la directora y personal docente de la unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa”, por permitirme realizar el desarrollo de mi investigación, y su valiosa colaboración durante el desarrollo de mí trabajo investigativo.

A mis padres, a mi esposa, quienes a lo largo de este tiempo han logrado ser el motor que impulsó cada día el logro de mis metas, a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y apoyo incondicional.

DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado la vida para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, a mi esposa que siempre ha estado junto a mí para escucharme y ayudarme en cualquier momento brindándome su apoyo y compartir conmigo buenos y malos momentos,

A mi hermano por sus palabras de aliento y superación y gracias a ustedes, hoy puedo ver realizada mi meta, gracias por ese apoyo incondicional en los momentos más difíciles de mi carrera.

ESQUEMA DE CONTENIDOS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

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

Índice

a. TÍTULO

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA

b. RESUMEN

La presente investigación tiene como tema el DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE UNO “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR”PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA.

El problema central es que la metodología empleada por el docente no es la adecuada ya que aún se mantenía en metodologías clásicas como lo es el dictado, y solo él es el impartidor de conocimiento, y esto se torna en sistema de clases cansado y nada productivo por lo que se debía cambiar esa metodología para hacerla mucho más participativa y lograr de esta manera un entorno dinámico que ayudara a que los estudiantes sean generadores e impartidores de su propio conocimiento.

Cuyo objetivo general es el desarrollar un software educativo que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la asignatura de ciencias sociales para el sexto año de educación básica de la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” de la ciudad de Loja, con la finalidad que los alumnos vayan a la vanguardia de la tecnología y que ellos generen su propio conocimiento.

Los métodos utilizados en el proceso investigativo fueron el método inductivo, método deductivo, método científico, análisis, síntesis y estadístico, y técnicas como la entrevista la encuesta y la observación directa, la población con la que se trabajo fue un total de 35 alumnos comprendidos entre 20 hombres y 15 mujeres.

Los resultados alcanzados basados en la ficha de evaluación indicaron que el software educativo es factible dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con 100% afirmaron que genera un ambiente propicio para un desarrollo de conocimiento significativo así como un 100% de los alumnos indicaron que técnicamente es idóneo para aprender Ciencias Sociales.

SUMMARY

This research has as its theme the "EDUCATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT OF A ONE BLOCK" INITIAL STOCKS ECUADOR "FOR THE COURSE OF SOCIAL SCIENCE AS A TOOL TO SUPPORT THE PROCESS OF LEARNING FOR THE SIXTH YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL MUNICIPAL EDUCATIONAL UNIT "CENEPA HEROES" IN THE CITY OF LOJA.

The central problem is that the methodology used by the teacher is inadequate because it is still kept in classical methodologies such as the dictation, and he alone is the imparting of knowledge, and this turns into system tired classes and anything productive so they had to change the methodology to make it more participatory and thus achieve a dynamic environment that will help students to be generators and imparting their own knowledge.

Whose overall objective is to develop an educational software that supports the teaching-learning process, to the subject of social sciences for the sixth year of basic education in the municipal education unit "Heroes Cenepa" of the city of Loja, in order that students go to the forefront of technology and that they generate their own knowledge.

The methods used in the research process were the inductive method, deductive method, scientific method, analysis, synthesis and statistical, and techniques such as the interview survey and direct observation, the people

with whom I was working was a total of 35 students including 20 men and 15 women.

The results achieved based on the evaluation form indicated that educational software is feasible within the teaching-learning process with 100% stated that generates an environment conducive to the development of significant knowledge and 100% of students indicated that it is technically correct to learn Social Sciences.

c. INTRODUCCIÓN.

La Universidad Nacional de Loja, en su firme e imperiosa necesidad de formar profesionales de calidad, en el Área de las Ciencias de la Educación con sentido humanista se ha preocupado en brindar una formación adecuada, permitiéndose vincular de una manera directa al estudiante con la sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías, las cuales inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

El principal problema que se detecta en la institución es la falta de recursos didácticos digitales en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que en dicha Unidad Educativa no existe un software educativo, siendo este necesario que se lo implemente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y usarlo como apoyo didáctico dentro de las clases así como la metodología empleada por el docente no son didácticos por lo que debe estar a la vanguardia con la tecnología y así mismo irnos actualizando con métodos y formas capaz de llegar a los alumnos con la finalidad de motivar el aprendizaje y crear en ellos un espíritu de superación académica.

El objetivo general del presente trabajo investigativo fue desarrollar un software educativo que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la asignatura de ciencias sociales para el sexto año de educación básica de la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” de la ciudad de Loja, y los objetivos específicos como son eestablecer los contenidos, en los cuales los estudiantes del sexto año de educación básica

de la escuela “Héroes del Cenepa” presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales en el Bloque 1 “Los primeros pobladores”, diseñar un software educativo tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes para reforzar el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, validar el funcionamiento del software educativo, y finalmente implementar el Software Educativo en la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” para la utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales mediante el uso de las TIC’s.

La metodología empleada en esta investigación fue el método científico, método deductivo y el método inductivo, y ayudado por varias técnicas como las que detallo a continuación:

Técnica de la entrevista.- la cual me sirvió para para relacionarme directamente con el docente y obtener información verbal lo cual fue de gran importancia porque así se pudo conocer las dificultades que tiene el docente al momento de impartir sus clases.

Técnica de la encuesta.- esta fue dirigida a los estudiantes del sexto año de educación general básica de la escuela municipal héroes del Cenepa con la finalidad de conocer falencias al momento de recibir clases y diagnosticar en que temas tienen problemas de captación y aprendizaje.

Técnica de la observación directa.- Con esta técnica constatamos la veracidad de la información obtenida y constatar las necesidades que se

deben superar con la elaboración de un software educativo el cual está diseñado a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Cabe indicar que nuestra investigación se trabajó con una población total de 35 estudiantes referentes al sexto año de educación general básica correspondientes al único paralelo existente en la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” donde se concluyó que no existe una adecuada comprensión debido a la falta de herramientas pedagógicas y tecnológicas que ayuden al proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que se elaboró y aplico un software educativo en lo referente a la materia de ciencias sociales para los alumnos del sexto año de educación general básica como apoyo al docente dentro del entorno educativo logrando una gran aceptación por parte de los alumnos como lo demostró la ficha de evaluación del software en lo referente a aspectos pedagógicos el 100% indico que el software tiene motivación y los contenidos están de acuerdo al libro que utilizan en las clases de ciencias sociales, así mismo el 100% de los alumnos indicaron que posee un aspecto técnico agradable ya que su presentación es clara y permite la fácil selección de opciones en el menú así como la fácil visualización de imágenes, videos son acordes con la información proyectada determinando con un 100% que el software posee un nivel didáctico aceptable por lo que fomenta el aprendizaje motiva y promueve la iniciativa de aprender y la cantidad de actividades existentes en el software son suficientes y de fácil desarrollo haciendo más sencilla la

comprensión de los contenidos, con esto se logra un aprendizaje significativo en los estudiantes y donde ellos son los forjadores de su propio conocimiento.

A continuación vamos a detallar un breve resumen de los 2 capítulos que se encuentran desarrollados en la presente tesis.

CAPÍTULO I. "LA EDUCACIÓN"

En el presente capitulo se tratara temas referentes a la educación su importancia en nuestro medio y en general como se desarrolla la educación en todo el Ecuador y la forma en la que se la imparte así como la reforma curricular y su estrategia pedagógica empleada por el ministerio de educación y cultura y por el magisterio ecuatoriano. La pedagogía y su impacto en el proceso educativo y que funciones cumple dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Constando de varios subcapítulos como "CIENCIAS SOCIALES"

Comprenderemos que son las ciencias sociales, los que nos permitirá conocer esta materia, además conocer el desarrollo origen y evolución de nuestras sociedades, el cual va a estar divido en las siguientes temáticas:

Las poblaciones iniciales.- nos permitirá conocer los orígenes de nuestro territorio, sociedad y métodos de supervivencia.

Estudiar historia.- conoceremos las raíces de nuestra sociedad así como los hechos que se han destacado en épocas anteriores y han forjado una

sociedad más ética, así como conocer ¿Qué estudia la historia?, que rol cumplen los historiadores y que desean que la sociedades actuales conozcamos.

Los primeros pobladores.- conocer el origen de los primeros pobladores, quienes eran los cazadores y recolectores en qué consistía el rol que estos desempeñaban, donde se registraron las primeros asentamientos de una población.

Inicios de la agricultura.- sabremos de donde inicio quien fue el mentor de la agricultura, como aprendieron y que dio origen a la cerámica y como diseñaban sus herramientas para desempeñar su funciones de supervivencia.

Sociedades agrícolas incipientes.- como se crearon las primeras tribus, que denominaron recibieron y por qué se caracterizaban cada una de ellas.

Sociedades agrícolas superiores.- entender como mejoro el proceso de agricultura y cosecha, porque las poblaciones se conocían como tribus estratificadas el inicio de las denominadas sociedades y la evolución cultural y en que años se dio el desarrollo cultural de estas sociedades superiores.

CAPITULO II. "LAS TIC Y SU INCIDENCIA EN LA EDUCACIÓN"

En este capítulo se tratara la temática de las TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN (TIC), y su importancia dentro de la

educación y el proceso de cómo utilizarla dentro del entorno de la enseñanza y las ventajas y desventajas que esta herramienta nos proporciona.

Así como de un subcapítulo denominado “SOFWARE EDUCATIVO”

Conoceremos lo que es un software educativo su concepto las funciones que cumple, los tipos de software educativo que existen así como las características que poseen y sus elementos y lo más importante las ventajas del uso de un software educativo, así como trataremos la temática de las herramientas que usamos para desarrollar un software de carácter educativo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA.

➢ CAPÍTULO I

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

“La enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad”(VOLTAIRE, 2001)

La ciencia del proceso de enseñanza-aprendizaje es un continuo proceso de adquisición de conocimientos que ayudan al ser humano a crecer de manera intelectual y obtener nuevos conocimientos y adaptaciones a una sociedad que cambia continuamente.

- **La enseñanza**

“La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales”(KHALIL GIBRAN, 2002).

La enseñanza es la trasmisión de conocimientos, experiencias mediante varios métodos que facilitan la asimilación de estos conocimientos que serán productivos en el diario vivir.

Además es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 4 elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo que pone en contacto a profesores y alumnos.

- **Aprendizaje**

"El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje"(EMERSON, 2004)

El aprendizaje es la destreza y habilidad de captar y comprender nuevos conocimientos así como la asimilación de los mismos basados en un proceso de razonamiento.

El aprendizaje es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir, no debido a factores madurativos, ritmos biológicos, enfermedad u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio.

- **Proceso de enseñanza - aprendizaje**

La enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el alumno). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos

educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El objetivo de este capítulo es analizar el método a seguir por parte del profesor para realizar su función de la forma más eficaz posible.

Antes de entrar en ello, sí quiero hacer una reflexión sobre el hecho de que el profesor no es una mera fuente de información, sino que ha de cumplir la función de suscitar el aprendizaje. Ha de ser un catalizador que incremente las posibilidades de éxito del proceso motivando al alumno en el estudio.

- **Principios didácticos en el proceso de enseñanza -aprendizaje**

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento, nadie puede sustituirle en esa tarea.

La importancia prestada a la actividad del alumno no pretende indicar que el proceso de verdadero aprendizaje es un acto de puro descubrimiento, subraya más bien el papel protagonista del alumno en su propio proceso de aprendizaje, aun cuando la tarea docente se ocupe de la facilitación, es el alumno el que finalmente aprende y, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando selecciona, manipula, explora, relaciona, inventa o descubre, sino que en otras actividades que pueden parecer más pasivas, como leer o escuchar las explicaciones del profesor, su mente está en constante actividad, confirmando, añadiendo, eliminado, relacionando, reinterpretando etc.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.

3. El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje pre existente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador. Por un lado, su rol ya no es el de experto instructor en la materia que domina, sino que su función tiene que ver con la creación de las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; pero por otro lado, no puede limitase a esta tarea, el facilitador ha de intentar, además,

orientar esta actividad mental del alumno con el fin de que la construcción que realiza se acerque progresivamente a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

Teniendo en cuenta estos ejes principales, se puede resumir los principios de intervención didáctica que actualmente y desde la visión constructivista rigen en la intervención educativa en los siguientes:

- El aprendizaje se articula a través de una proceso de construcción del conocimiento, del cual el alumno es su principal protagonista.
- En el proceso de construcción del conocimiento se debe partir del nivel previo del alumno, se su etapa evolutiva y de sus conocimientos previos.
- El aprendizaje se da en un contexto de interacción social, en el que intervienen por un lado, el sujeto cognoscente, el objeto de conocimiento y otros agentes mediadores del aprendizaje, entre los cuales el profesor desempeña un papel esencial.
- El profesor no es un mero instructor de la materia, sino un facilitador u orientador en el propio proceso de aprendizaje del alumno.
- El aprendizaje duradero, y por tanto el que debemos favorecer en la escuela es el aprendizaje significativo. Aprender significativamente, significa esencialmente, dotar de significado propio aquello susceptible de ser conocido.

- El aprendizaje puramente memorístico no es duradero, son embargo, el proceso de memorización es necesario en el verdadero aprendizaje, por ello, debemos facilitar la memorización comprensiva.
- Se deben procurar los aprendizajes funcionales, este es, aquellos que nos sirven para la vida. Estar motivado para aprender, pasa por encontrar un sentido útil a aquello que ha de ser aprendido.

En última instancia, estamos hablando de aprender a aprender, y por tanto, el objeto de la intervención educativa deber ser el desarrollo de determinadas capacidades en los alumnos.

- **Metodologías de enseñanza aprendizaje**

La metodología de caso aprendizaje:

La estructura de tipo matriz PIA

1.- PROBLEMATIZACIÓN: enfrentamos a la persona a una situación dilemica prototípica.

Debe ser cercana a la persona, debe ser una historia con protagonista.

Deberá ser altamente reconocida por los pacientes- usuarios.

2.- INFORMACION: proveemos la información para entender los hábitos, información, competencias necesarias.

3.- APLICACIÓN: ayudamos a las personas a crear una solución, plan que se aplique al caso y que integre la información que le entreguemos.

- **EDUCACIÓN.**

"La educación es un proceso continuo que empieza desde el nacimiento y sigue el desarrollo natural de las facultades latentes del ser humano: la sensación, memoria y comprensión."(HORACE MANN 2010)

La educación es un proceso continuo que empieza desde el hogar y se moldea durante toda la existencia humana mejorando la cordialidad entre los seres humanos, haciendo una convivencia pacífica basada en valores y principios éticos y morales.

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".

- **Importancia de la Educación.**

La educación en nuestra actualidad es muy importante porque no solo nos preparamos para la sociedad sino que crecemos profesionalmente, además

podemos distinguirnos o relacionarnos con la demás personas demostrando nuestros valores y aptitudes.

Además es parte fundamental del desarrollo de la capacidad personal. En el mundo actual. Es frecuente que las relaciones entre personas estén llenas de cinismo y se vuelvan alarmantemente debilitadoras.

- **La Educación en el Ecuador.**

“La educación ecuatoriana en los últimos años, se ha caracterizado por mejorar la calidad en su aprendizaje, los estudiantes aprenden lo necesario y adquieren los suficientes conocimientos para poder mejorar su capacidad y desempeño, para afrontar la ardua tarea del trabajo laboral, y esto conlleva a que el país surja.” (ROMAN, 2010)

La educación en el ecuador ha sufrido diversos transformaciones con la finalidad de mejorar su calidad para los nuevos educandos con la finalidad de crear profesionales de calidad y calidez que afronten nuevos retos profesionales y su desempeño conlleve nuevos cambios y al surgimiento de nuestro país.

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.

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación, dividida en educación fiscal, fisco misional, municipal, y particular; laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente.

Por otra parte la enseñanza, tiene dos regímenes, costa y sierra. Al régimen costa, pertenecen el litoral y las islas Galápagos, las clases comienzan a principios de abril de cada año y terminan en enero del siguiente año, en las vísperas de las vacaciones de invierno. Al régimen sierra la región interandina y Amazonía, inicia en septiembre de cada año y finalizan en junio del próximo año, justo a las vacaciones de verano, con una duración de casi 10 meses.

La educación en el Ecuador es fundamental para los niños, jóvenes y adultos quienes tienen la capacidad de adquirir conocimientos y además

demostrar habilidades ya sea en el campo laboral, la educación en la actualidad es de forma gratuita donde las puertas de la educación están abiertas para quienes decidan avanzar a un paso más hacia el futuro.

- **PEDAGOGÍA**

"La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. (GOETHE, 2010)"

La pedagogía, sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje.

Dentro de estas definiciones encontramos que la pedagogía hace que la persona se identifique con el medio de aprendizaje en los aspectos psicológicos, físicos e intelectuales demostrando su capacidad y mejorando su comportamiento.

- **Características de la Pedagogía**

La pedagogía tiene algunas características que se las presentamos a continuación:

1) Adquisición de aprendizajes significativos: del conocimiento como cosa al conocimiento como saber.

2) Alta estructuración y anticipación de la situación de aprendizaje: de la confusión a la estructura: las clases de estos profesores son procesos de enseñanza – aprendizaje fuertemente estructurados.

3) Atención a la diversidad, variadas metodologías y recursos: del alumno promedio al alumno real.

4) Constante supervisión y retroalimentación a los alumnos: de la distancia a la comunicación.

5) Buena relación profesor – alumno: del autoritarismo a la autoridad pedagógica: La autoridad pedagógica es intrínseca a la relación profesor – alumno.

6) Materiales didácticos con sentido formativo: de la motivación al aprendizaje.

- **Como aplicarla**

"La pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla". (RUPERT DOLL, 2000)

Es un conjunto de métodos que facilitan la comprensión y asimilación de nuevos fenómenos educativos que tiene por finalidad perfeccionar los conocimientos humanos mejorando su intelecto educativo.

Esta se aplicaran en el ámbito social, cultural y laboral de acuerdo a las aptitudes de la persona, que tiene la capacidad de exponer su conocimiento, además esta se aplica en las asignaturas prevista o predispuesta por el maestro de clase con el fin de aprender y tener una buena comunicación con los demás.

- **DIDÁCTICA**

"La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso."(ARTURO GRAFF, 2001).

La didáctica es considerada como el mecanismo de comunicación que mejora el entendimiento de nuevos conceptos metodológicos que mejoran el proceso comunicativo de todas las personas para lograr una nueva cultura que esté involucrada en el enriquecimiento de nuevos conocimientos.

La didáctica describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

En lo que define la didáctica es que busca y presenta alternativas para trabajar en clase y además el aprendizaje sea fácil y sencillo para que los alumnos promuevan la compresión y la creatividad mediante el descubrimiento de nuevas cosas educativas.

- **Recursos didácticos**

Los recursos didácticas son "el puente" que permite a un formador trasladar con más eficacia las ideas-fuerza en una acción formativa. Conocer cómo diseñarlas, cuándo y cómo aplicarlas es esencial para que resulten efectivas" (DIEGO LUIS CORDOVA, 2000).

Son las nuevas formas educativas de transmitir conocimientos logrando una fácil asimilación y entendimiento de los conocimientos a trasmitidos.

Los recursos son aquellos medios didácticos con los que cuenta el facilitador o docente y pueden ser aplicados durante el desarrollo de las clases o talleres de capacitación para lograr impartir con éxito conocimientos e información.

- **Clasificación de los Recursos didácticos**

Dentro de la clasificación de los recursos didácticos encontramos:

Materiales convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.

- Tableros didácticos: pizarra, franelograma.
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas.
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa.
- Materiales de laboratorio.

Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio.
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

Nuevas tecnologías:

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.
- TV y vídeo interactivos
    - **Ventajas**

Las ventajas que se destacan en los recursos didácticos son:

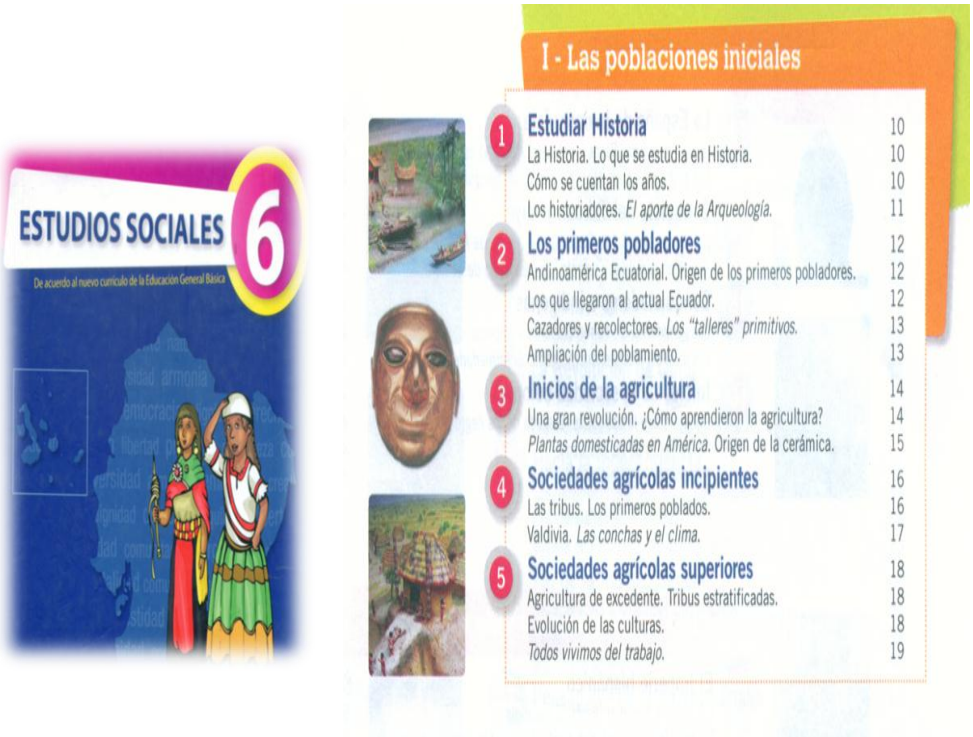
- Promueven la enseñanza activa, haciendo del acto didáctico un proceso dinámico.
- Incentivan al aprendizaje en la medida que acercan a los alumnos a la realidad.
- Fortalecen la eficacia del aprendizaje en cuando combinan una gama de estímulos en los mensajes que recibe los alumnos.
- Facilita la construcción de los conocimientos ya que proponen diferentes alternativas de percepción sensorial.
- Permiten profundizar la comunicación entre el profesor y los alumnos a partir de las variadas actividades que proponen.
- Favorecen el desarrollo de operaciones de análisis, relaciones, síntesis, generalización y abstracción.
- Amplían el campo de experiencias de los alumnos al enfrentarlo con elementos que pertenecen lejano en el tiempo y en espacio.
- Posibilitan que los alumnos deban alcanzar por sí mismo su aprendizaje, ya que este es el resultado de su propia experiencia.

➢ **CIENCIAS SOCIALES**

"Comprender como está constituido, ya que es más preciso pensar en los Estudios Sociales como un campo aplicado que intenta fundir el conocimiento científico con las consideraciones éticas, filosóficas, religiosas y sociales" (MAHATMA LIL, 2009).

Es una materia que permite conocer acerca de nuestros antecesores creencias costumbre, etc. Y sobre todo conocer las evoluciones que se ha tenido en todos los ámbitos y trasmitir estos conocimientos hacia las nuevas generaciones.

Surgen en el proceso de toma de decisiones que lleva a cabo todo ciudadano. Además conocer la ubicación de donde se vive y desarrollo en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el marco de la Geografía y la Historia del Mundo además de reconocer valores como la democracia y reconocer su identidad como persona y miembro de una comunidad.



- **Las poblaciones iniciales.**

En este bloque estudiaremos nuestro pasado más remoto; es decir, cómo llegaron los primeros pobladores al territorio de lo que ahora es el Ecuador y cómo vivieron aquí por muchos siglos.

La visión tradicional llamaba “Prehistoria” a la época anterior a la invasión europea, como así la historia hubiera comenzado con la conquista de los españoles, que trajeron la escritura. Pero, en realidad, los pueblos originarios tuvieron su historia milenaria. Y debemos estudiarla con empeño.

Para el estudio de nuestra Historia nacional, se denomina Época aborigen a los miles de años que van desde el poblamiento inicial de Andino américa Ecuatorial (como se llama al territorio donde se asienta ahora nuestro país) hasta el fin del Imperio incaico.

- **Estudiar Historia.**

Cuando preguntamos por qué ha pasado tal o cual cosa, la mayor parte de las veces la respuesta es porque antes sucedió algo que la provocó. Por ejemplo, cuando tratamos de averiguar porque está allí un pueblo o una ciudad, nos enteremos de que, hace años, varias personas se establecieron en el lugar para vivir allí, construyeron las casas de sus familias, y así surgió el pueblo o ciudad que provoco nuestro interés.

También nos ha dado curiosidad, por ejemplo, saber cómo viajaba la gente de un lugar a otro cuando no había ni autos ni aviones. La respuesta es que lo hacían a pie o montando en animales de carga, y que los caminos de antes fueron mejorando a lo largo del tiempo hasta convertirse en las carreteras que hoy conocemos.

Se pueden poner muchos ejemplos, pero el hecho es para conocer mejor nuestra realidad presente y para prepararnos para el futuro, es necesario conocer lo que pasó antes. A la ciencia que trata de comprender el pasado se la llama historia.

- Lo que estudia la historia: Desde este año vamos a estudiar Historia. Y comenzaremos por la del Ecuador, nuestra patria. Al conocer de dónde viene la gente de nuestro país, cómo vivía en el pasado, qué cambios se han dado, podremos entender mejor lo que sucede ahora.

- Como se cuentan los años: Al averiguar cuándo comenzó nuestra independencia, la respuesta es que fue el 10 de agosto de 1809. ¿A partir de cuándo se cuentan esos 1809 años? Se Llegó a un acuerdo para iniciar la cuenta desde la fecha en que se supone nació Cristo ese es el año uno. Así pues, se cuentan en orden descendente los años que sucedieron antes del nacimiento de Cristo (por ejemplo, 535 a.C.), y en orden ascendente después de ese hecho (por ejemplo 1950). Cada cien años es un siglo (por

ejemplo, desde 1801 hasta 1900 es el siglo XIX), y cada mil años es un milenio (de 2000 a.C. hasta 1001 a. C. es el segundo milenio a. C.).

- Los historiadores: Las personas que estudian el pasado se llaman historiadores. Para conocer el pasado, estudian documentos (escritos, periódicos, libros antiguos, fotografías); monumentos, instrumentos de trabajo, utensilios de cocina, armas de guerra, que se han conservado. También recogen lo que cuentan las personas mayores, que dan su testimonio de lo que pasó antes.

Los historiadores escriben el resultado de sus estudios en libros que luego son leídos o consultados por las personas que quieren saber cómo fue el pasado.

- **Los primeros pobladores.**

- Andinoamérica Ecuatorial: El territorio en el que hoy se asienta nuestro país, el Ecuador, se extiende desde las costas del océano Pacifico hasta las planicies amazónicas. Lo atraviesa, de norte a sur, la gran cordillera de los Andes, con sus ramales Occidental y Oriental, que dan lugar a pequeños valles regados por ríos que van al mar o a la amazonia.

- Origen de los primeros pobladores: Hay un consenso en que los primeros pobladores de América vinieron del Asia, por el estrecho de Bering, ubicado en el extremo norte del continente. Cuando la tierra había sufrido una

glaciación, es decir un enfriamiento que congeló las aguas de los océanos cerca de los polos, se formó una especie de fuente natural entre los dos continentes. Por allí pasaron los primeros grupos humanos que vinieron de América hace 40.000 a 50.000 años antes de Cristo.

- Los que llegaron al actual Ecuador: En Andinoamérica Ecuatorial que, como, hemos dicho, corresponden al territorio del actual Ecuador, hay evidencias de poblamiento humano de hace 12.000 años. Quiere decir que nuestras tierras han estado habitadas por más de cien siglos.

Los vestigios más antiguos de asentamientos humanos se encuentran en los valles andinos, donde había mejores condiciones debido a su clima. En el sitio de El Inga, en la zona del llaló, cerca de Quito, se han encontrado numerosos artefactos de piedra, que fueron usados por las poblaciones iníciales. Se han descubierto similares restos arqueológicos en Chobshi, Cubilán y otros lugares.

- Cazadores y recolectores: Los primeros habitantes fueron cazadores nómadas. Vivían de recoger los frutos que hallaban en los alrededores, y de la casa de animales. Esto lo hacían colaborando entre todos. En los bosque de los valles bajos encontraban plantas comestibles, que aprendieron a distinguir de las venenosas. En los páramos cazaban animales y recogían plantas medicinales. Utilizaban hachas, lanzas y flechas, fabricadas con piedras fuertes. Se vestían con las pieles de los animales que cazaban

- **Inicios de la agricultura.**

- Una gran revolución: Por muchos siglos, los habitantes vivieron como cazadores y recolectores, en constante movimiento. Pero, poco a poco, aprendieron la agricultura y se volvieron sedentarios, es decir, se quedaron a vivir en un lugar. Se formaron comunidades agrícolas locales, en que las personas trabajaban ayudándose unas a otras.

La agricultura surgió en América independientemente de los otros lugares del mundo, como el Medio Oriente y China donde apareció también. Se conoce que la agricultura se desarrolló por primera vez en Mesoamérica, el sur del actual México. Grupos humanos que vinieron de allí a nuestras tierras trajeron las semillas y las técnicas, e iniciaron los cultivos.

- ¿Cómo aprendieron la agricultura?: Se dice que la agricultura fue descubierta por casualidad; que alguien se dio cuenta, de pronto, que las plantas se producen por semillas; tomó algunas de ellas, las sembró y, en pocos meses, cosechó el producto. Pero, en verdad, el descubrimiento de la agricultura fue un proceso largo de “domesticación” de las plantas. Fue un esfuerzo consciente por convertir en alimentos a las plantas que estaban en estado silvestre. Para eso se necesitaba desarrollar habilidades y conocimientos que fueron modificando las plantas y adaptándolas para el cultivo.

- Origen de la cerámica: Para cocinar y guardar los alimentos sólidos y líquidos, los pobladores aprendieron a fabricar ollas, tiestos y fuentes, jarros y vasijas de cerámica. Se hacían de barro, al que se daba forma y luego se cocía al fuego para que se volviera resistente. Se hacían instrumentos de uso doméstico, decorativo y figuras que se utilizaban en ceremonias religiosas.

Al principio, la alfarería, es decir, los instrumentos hechos de cerámica, era muy sencilla, pero con el tiempo se construyeron hornos especiales para cocer los objetos, y se desarrollaron técnicas avanzadas con las que se produjeron piezas complejas y muy hermosas.

- **Sociedades agrícolas incipientes.**

- Las tribus: En lo que hoy es el ecuador, la agricultura de subsistencia se desarrolló en la península de Santa Elena hace más o menos 6.000 años. Esa región fue un centro de domesticación de plantas, que era la base de su alimentación. También mantenían la caza y la pesca.

Con la alimentación permanente que brindaba la agricultura, los grupos humanos crecieron. Grupos de familias se agruparon en tribus. Los varones salían a cazar y a pescar. Las mujeres se dedicaban a cuidar a los niños, preparar la comida y mantener las huertas. Ellas desarrollaron la agricultura. Los jefes y los chamanes, que eran los sabios curanderos, dirigían las guerras y las ceremonias religiosas.

- Los primeros pobladores: Cuando los grupos nómadas se volvieron sedentarios, aparecieron los primeros pobladores, que eran grupos de viviendas muy sencillas. Cada una tenía un corral para los animales domésticos y una huerta para el cultivo de maíz, yucas y otros productos.

En los primeros pobladores había lugares para la fabricación de objetos de cerámica. En las excavaciones arqueológicas se hallan restos de ollas, jarras y tiestos, que se utilizaban para cocinar los alimentos. También se encuentran estatuas de barro. Algunas de ellas son grandes y otras son pequeñas se las llama figurinas.

Sociedades agrícolas:

1.- Las vegas. 2.- Valdivia. 3.- El Encanto., isla Puná.

4.- Loma Alta, Cerros de Colonche. 5.- Chorrera.

6.- Cotocollao. 7.- Alausí. 8.- Cerró Narrío.

9.- Valle de Upano. 10.- Pastaza. 11.- Cueva de los Tayos.

- Valdivia: La más antigua cultura agroalfarera hallada en las excavaciones arqueológicas en nuestro país es Valdivia. Se denominó así porque uno de los primeros sitios que se descubrió está en el lugar que actualmente lleva ese nombre. Floreció desde 3500 años Antes de Cristo en la Costa sur (provincias de Manabí y Santa Elena), y se extendió a varios lugares del litoral.

En Valdivia, la gente cultivaba las plantas en terrenos que se inundaban con agua que serbia para el riego. Vivían en aldeas con casas de de bahareque de forma ovalada, de aproximadamente 3,5 x 4,5 metros. La cultura Valdivia se extendió por varios lugares de la Costa y la isla Puná por más de 2000 mil años, entre 4500 y 2000 años antes de Cristo. Es famosa por su cerámica, especialmente por las figuras femeninas, las Venus.

- **Sociedades agrícolas superiores.**

- Agricultura de excedente: Alrededor de 1000 años de Cristo se dio un gran avance en las sociedades de Andinoamérica Ecuatorial. La agricultura se había perfeccionado con las mejoras en la selección y uso de las semillas, nuevas técnicas de regadío, cultivo de nuevos productos y mejor calidad de los que ya se cultivaban. En las cosechas se obtenía mayor cantidad de productos que antes. Ya no se consumían inmediatamente todos los productos y fue posible guardar o conservar parte de ellos, Esos son los excedentes.

- Tribus estratificadas: Con los excedentes agrícolas, las tribus pudieron mantener a grupos especiales que surgieron en las sociedades. Eran soldados o guerreros, y sacerdotes y chamanes, que se dedicaban, en forma permanente, a luchar en las guerras o a ceremonias religiosas y curaciones.

Entre los años 1300 y 550 antes de Cristo se dio un significativo avance. en las tribus se definieron más las diferencias sociales, pero se mantuvieron en la base las comunidades y la propiedad colectiva de las tierras.

- Evolución de las culturas: A lo largo de varios siglos se desarrollaron diversas fases de la cultura Valdivia, en las que aparecieron aldeas con agricultura de excedentes. Con el paso de los años en la costa surgieron también las culturas Machalilla y Chorrera.

El desarrollo de las culturas se dio en la costa externa, en las cuencas de los ríos Guayas y Esmeraldas, y en los valles de Manabí. Desde 2500 años antes de Cristo existen evidencias de intercambios entre pueblos de la Costa con los de los valles interandinos e, inclusive, con los de la Amazonia. En la sierra desarrollaron Cerro Narrío en la actual Cañar, Alausí al sur de Chimborazo, y Cotocollao en la Pichincha de hoy, en el norte del país. En esta última se han hallado restos de un poblado viviendas de formas de rectángulos y centros para ceremonias. En el Oriente o la Amazonia debe destacarse el desarrollo de la fase Pastaza y de los pueblos vinculados a la misteriosa Cueva de los Tayos.

- **CAPÍTULO II.**

LAS TIC Y SU INCIDENCIA EN LA EDUCACIÓN.

Para (Cabero, 2000) son tecnologías que constituyen nuevos canales de comunicación y entran en las escuelas y los hogares facilitando con su uso el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación son las que permiten estar a la vanguardia de la tecnología en los nuevos procesos de enseñanza enfocados en nuevas metodologías tecnológicas que facilitan y hacen mas entendible los nuevos conocimientos a adquirir.

La denominación de TIC es utilizada para referirse a una serie de nuevos medios como los hipertextos, los multimedia, el internet, la realidad virtual o la televisión por satélite.

En la actualidad, el paradigma de las TIC son las redes informáticas, que permiten en la interacción de los ordenadores ampliar la potencia y funcionalidad que tienen forma individual, permitiendo no sólo procesar información almacenada en soportes físicos, también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos.

Estas tecnologías se diferencian de las tradicionales en la posibilidad que tiene la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que

facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

Estas tecnologías son las que giran en torno a cuatro medios: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones. Giran de manera interactiva e interconectada, lo que permite concebir nuevas realidades comunicativas y potenciar las que pueden tener forma aislada.

En definitiva, las TIC permiten el procesamiento, tratamiento y comunicación de la información. Es decir, las tecnologías son para actuar sobre la información, transformarla, difundirla y comunicarla.

- **Importancia del Uso de las TIC'S en la Educación**

Es importante el uso de las TIC porque pueden aportar a la formación y a la educación han sido tratadas en diferentes trabajos.

"El incremento de las modalidades comunicativas, la potenciación de los escenarios y entornos interactivos. Esto ayuda a favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo, rompiendo los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares, ofreciendo así nuevas posibilidades para la orientación y la autorización de los estudiantes, facilitando una formación permanente" (MARIA MONTESSORI, 2005)

La creación de nuevos entornos educativos permite desarrollar nuevos etapas de aprendizaje que generan un autoconocimiento y que facilitan una continua preparación y formación académica creando un propio ritmo educativo y asimilación de nuevos conocimientos.

La tecnología tiene diversos retos que cumplir en la educación, sus alcances no serán posibles sin comprender que la formula no se localiza en el cambio sino en la evolución de las formas de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social, que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) deben insertarse en el mundo educativo a través de su presencia en las escuelas. Ya sea atreves de programas gubernamentales o a través de esfuerzos privados, todos ellos orientados a dotar de recursos materiales y humanaos (especialmente atreves de la capacitación.

- **Como Utilizar las TIC'S en la Educación.**

"Las Tics se las debe utilizar como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, programas de simulación o de ejercicios, etc. Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados"(JEAN BAPTISTE, 2006)

Dentro del entorno educativo las tics cumplen un rol importante ya que generan un auto superación y una preparación propia basados en las nuevas tecnologías informáticas de información que se usan en entorno actual que mejora el proceso de aprendizaje.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender.”

- **Ventajas y Desventajas.**

Las ventajas y desventajas de las Tic en la educación son:

Ventajas

- Interés. Motivación
- Interacción. Continúa actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos

- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.

Desventajas

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.
- Dependencia de los demás.

➢ **SOFTWARE EDUCATIVO**

El software educativo es de aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el

desarrollo educacional del estudiante, el software educativo es muy importante ya que implementa una medición pedagógica como lo es el computador, en el cual permite el acceso al conocimiento adecuado de una manera mucho más rápida, así como la interacción constante con diversas fuentes de conocimientos originadas por los usuarios.

En la actualidad la aplicación de las tecnologías de información y comunicación (Tic) en la educación da lugar al software educativo, los que por sus características, sus ventajas en la enseñanza, la posibilidad de la individualización del aprendizaje, el uso en su confección de la tecnología multimedia, entre otros factores, lo convierten en un medio válido para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Función del Software Educativo.**

“La función principal del Software Educativo es orientar y regular el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos” ”(EDWARD BRITTEN, 2009)

Este actúa como mediador en la construcción del conocimiento y el meta conocimiento de los estudiantes, además son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Estas dependen del uso que se le dé al software y de la forma en que se utilice, su funcionalidad, así como las ventajas e inconvenientes que pueda resistir su uso, serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el docente organice su utilización.

- **Tipos de Software Educativo.**

Existen diversas formas de clasificar software educativo. La clasificación que presentamos a continuación está construida de acuerdo a la forma de utilizar las actividades que presenta cada uno. Al definir los tipos de software nos ayuda a encontrar y a identificar las diferencias entre cada uno, ayudándonos a decidir para que tipo de actividad vamos a esconder un producto ya que no todos están diseñados con el mismo objetivo.

A continuación, se entrega una tabla con algunos de los principales tipos de software:

TIPO	DEFINICIÓN	EJEMPLO
Ejercitación	Se refiere a programas que intentan reforzar hechos y conocimientos que han sido analizados en una clase expositiva o de laboratorio. Su modalidad es pregunta y respuesta.	Los primeros pobladores
Tutorial	Esencialmente presenta información, que se plasma en un dialogo entre el aprendiz y el computador. Utiliza un ciclo de presentación de información, respuesta a una o más preguntas o solución de un problema. Esto se hace para que la información presentada motive y estimule al alumno a comprometerse en alguna acción relacionada con la información.	Evolución de las culturas.
Simulación	Son principalmente modelos de algunos eventos y procesos de la vida real, que proveen al aprendiz de medio ambientes fluidos, creativos y manipulativos. Normalmente, las simulaciones son utilizadas para examinar sistemas que no pueden ser estudiados a través de experimentación natural, debido a que involucra largos periodos, grandes poblaciones, aparatos de alto costo o materiales con un cierto peligro en su manipulación.	Distinguir plantas domesticas que existen en el Ecuador
Juego Educativo	Es muy similar a las simulaciones, la diferencia radica en que incorpora un nuevo componente: la acción de un competidor, el cual puede ser real o virtual.	Completar los nombres de los talleres primitivos
Material de Referencia Multimedia	Usualmente presentado como enciclopedias interactivas. La finalidad de estas aplicaciones reside en proporcionar el material de referencia e incluyen tradicionalmente estructura hipermedial con clips de video, sonido, imágenes, etc.	Enciclopedia Encarta
Historias y cuentos	Son aplicaciones que presentan al usuario una historia multimedia, la cual se	Las primeras tribus

	enriquece con un valor educativo.	
Editores	EL objetivo de estos productos no es dar respuesta a preguntas del usuario, sino dar un marco de trabajo donde el alumno pueda crear y experimentar libremente en un dominio grafico o similar.	Fine Artist
Hiperhistoria	Es un tipo de software donde a través de una metáfora de navegación espacial se transfiere una narrativa interactiva. Su característica principal reside en que combina activamente un modelo de objetos reactivos en un marco de ambiente virtual navegable.	Fine Zoo, Audio Doom

- **Características**

El software educativo se caracteriza por ser un medio que apoya el proceso enseñanza-aprendizaje, además de constituir un apoyo didáctico sirve como un medio auxiliar adaptable a las características de los alumnos y las necesidades de los docentes, como guía para el desarrollo de los temas objeto de estudio; representa un eficaz recurso que motiva a los alumnos, despertando su interés ante nuevos conocimientos e imprime un mayor dinamismo a las clases, enriqueciéndolas y elevando así la calidad de la educación.

Es de suma importancia tener en cuenta las características que deben tener los buenos programas educativos, para que sean formativos, eficaces y faciliten el logro de su objetivo de aprendizaje. Estas características señalan a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

Entre ellos tenemos: la facilidad de uso e instalación, versatilidad, calidad del entorno audiovisual, la calidad en los contenidos, adecuada navegación e interacción, originalidad y uso de tecnología avanzada. Adecuada a los usuarios y a su ritmo de trabajo, que permite una capacidad de motivación con un enfoque pedagógico actual.

Todas estas características que debe tener el software educativo hacen que los mismos constituyan una buena opción para la enseñanza de los alumnos.

- **Elementos.**

Estos elementos en la actualidad son de suma importancia porque se las utiliza, para que los alumnos se encuentren motivados y mejoren su aprendizaje de una manera sencilla y didáctica.

Los elementos que se destacan en un software educativo son los siguientes:

ELEMENTOS	**CONTENIDO**
Tecnológicos	Los elementos tecnológicos hacen referencia principalmente a la manera en que funciona el software, para ello, se pueden utilizar una serie de criterios como lo son: funcionalidad, interoperabilidad, facilidad de instalación, seguridad, tolerancia a fallos, facilidad de uso, eficiencia en el uso de recursos, capacidad de mantenimiento, entre otros.
Pedagógicos	Los elementos pedagógicos se refieren principalmente a aquellos elementos que contribuyen al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje a partir de un software

	Educativo determinado.
De Contenido	Los elementos de contenido hacen referencia a la complejidad con que es abordado el tema, el nivel de detalle con que se explica, la extensión que se requiere para esta, entre otros
Diseño Gráfico	Al igual que los elementos de contenido y los pedagógicos, los elementos de diseño gráfico son muy importantes al momento de evaluar la calidad de un software educativo, ya que gracias a un buen manejo de estos últimos se podría llamar la atención del usuario o por el contrario, si se utilizan mal, se podría desmotivar al usuario sin importar si la información que proporciona el software es correcta.

- **Ventajas.**

Las ventajas que se destacan del software educativo son:

- Ayudar a los niños, en formación básica, a desarrollar destrezas y agilidad mental además los impulsa y les enseña de cómo utilizar las herramientas tecnológicas de forma adecuada.
- Proporcionan varios tipos de aprendizaje, que pueden ser grupales o individuales.
- Favorecen la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector.
- Permiten el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.
- Incluyen elementos para captar la atención de los alumnos.

➢ HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO

- **Flash Profesional CS5.**

Está destinada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems) es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.

- **Adobe Photoshop CS5.**

Adobe Photoshop es una de las aplicaciones informáticas más populares del mundo, y casi la única, en materia de edición gráfica y retoque de imágenes, para millones de personas que no son usuarios avanzados ni profesionales.

Tiene dos versiones, una estándar y otra extendida que integra una tecnología mejorada en lo relativo a la selección de imágenes y funciones de edición fotográfica. Estas versiones están disponibles tanto para el sistema operativo Windows como para Mac Os X.

e. MATERIALES Y MÉTODOS.

La Escuela municipal “Héroes del Cenepa” nace en el año de 1996, con el fin de Formar a la niñez con talentos, desarrollo de la inteligencia, en aspectos como son: cognoscitivo y expresivo, además de preparar a la niñez y a la juventud con competencia para que se puedan desenvolver en la nueva sociedad de conocimiento, en la medida que la colectividad en general aporte de manera significativa en los procesos de Educación.

El proceso metodológico permite cumplir con el desarrollo del proyecto investigativo, indicando la población y muestra seleccionada, los métodos utilizados, las técnicas de recolección de datos y las diferentes herramientas para análisis e interpretación de los mismos. La investigación desarrollo e implementación de un software educativo como apoyo didáctico en la asignatura de ciencias sociales, para el sexto año de educación general básica de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa” de la ciudad de Loja en el período lectivo 2014-2015.”, es una investigación de carácter descriptiva.

POBLACION.

En la presente investigación se trabajó con una población de 35 estudiantes del sexto año de Educación general Básica, además del docente del mismo año de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa”, de la ciudad de Loja.

Tabla 1. Población del sexto año de Educación general Básica, de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa”, de la Ciudad de Loja.

La muestra está determinada para el número total de estudiantes que son 35 alumnos, del único paralelo que existe dentro del establecimiento educativo

HOMBRES	MUJERES
20	15

Fuente: Archivos de matrículas de la secretaria de la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” referente al único paralelo existente en la institución.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

MATERIALES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación se hace necesaria la utilización de métodos que ayuden a cumplir con los objetivos planteados, para ello utilizaremos los siguientes métodos.

MÉTODOS.

- **Método Científico**
  - Con este método se planificará el desarrollo de la investigación, sobre todo por su capacidad de perfeccionarse a través del transcurso del

tiempo y para llevar a conocer dificultades dentro del proceso de aprendizaje.

- **Método Deductivo.**
  - Este método servirá para identificar deficiencias, debilidades de aprendizaje en el estudiante al momento de recibir sus clases.
- **Método Inductivo.**
  - Se lo empleará para conocer la realidad de la Institución Educativa como es la Unidad Educativa Municipal "Héroes del Cenepa" y como ayudar al docente de la asignatura de Ciencias Sociales, a través de un material didáctico, para que la enseñanza sea de una manera dinámica, para así obtener un aprendizaje más significativo entre estudiante -docente.
  - La metodología inductiva permitirá obtener información valiosa, la misma que contribuirá para el desarrollo del trabajo investigativo.

TÉCNICAS DE LA INVESTIGACION.

- **Técnica de la Entrevista**.
  - Esta técnica permite relacionarme directamente con el docente, para obtener información verbal relevante, significativa y de gran importancia, para así conocer las dificultades que tiene el docente al momento de impartir sus clases y los estudiantes del sexto año de Educación Básica en el aprendizaje de la misma.

- **Técnica de la Observación directa**.
  - Mediante esta técnica se aplicará para constatar la información que se ha recopilado hasta el momento y verificar desde nuestro punto de vista las necesidades que deben ser integradas con la elaboración e implementación del software educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año de educación básica la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja ubicada en la ciudadela Manuel Esteban Godoy.
- **Técnica De La Encuesta.**
  - Dirigidas a los estudiantes del sexto Año de Educación General Básica de la "Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa", en la materia de Ciencias Sociales, con la finalidad de diagnosticar el problema. La encuesta será aplicada por medio de preguntas con carácter de respuesta múltiple y cerradas, las encuestas serán aplicadas a 35 estudiantes de la institución.

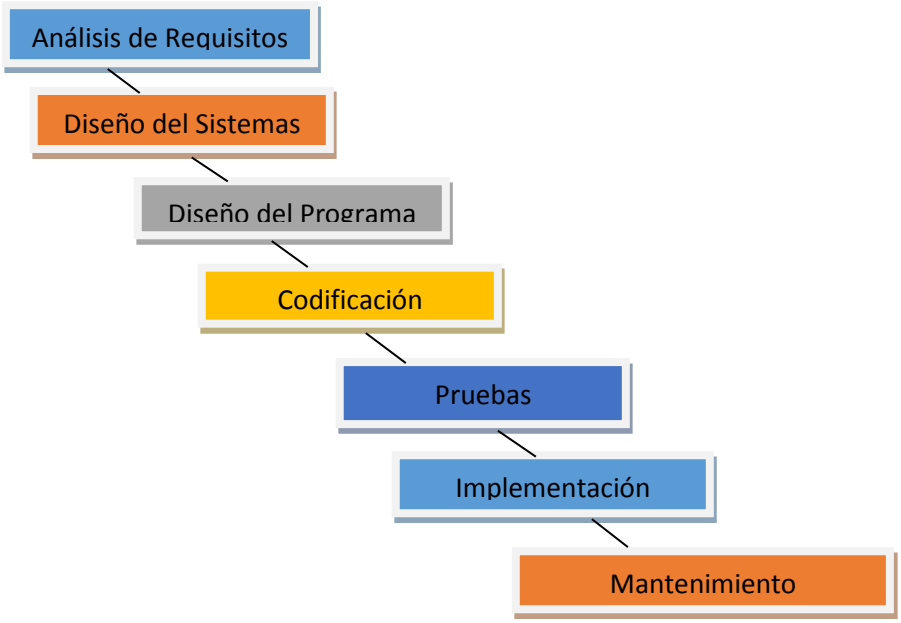
METODOLOGIA USADA PARA EL DESARROLLO DEL SOFWARE EDUCATIVO.

- **METODOLOGÍA DE DESARROLLO EN CASCADA DEL SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA.**

El método de la cascada que se considerará en la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, como el enfoque clásico para el ciclo de vida del desarrollo de sistemas, se basa de un método puro que implica un desarrollo rígido y lineal.

"La Metodología en cascada, se lo denomina modelo en cascada, es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del proceso para el desarrollo de software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior."

METODOLOGIA DE CASCADA



- **Análisis de requisitos.**

En esta fase se determinó de donde se obtuvo la información necesaria para la elaboración del marco teórico, obteniendo gran parte de la Escuela Municipal "Héroes del Cenepa" y sitio web confiables como el portal web del

municipio de Loja, como del ministerio de educación, y del texto guía, entre otros.

- **Diseño 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; y no funcional; que la aplicación sea atractiva con la información correcta, con entorno visual agradable y audio. A más de ellos se consideró aspectos pedagógicos, como contenidos (histórico, cultural, turístico, educativo, institucional) adecuados y adaptados al ritmo de trabajo de los usuarios finales.

Requerimientos funcionales.

- Visualización de la portada de la aplicación.
- Menú principal de contenidos del software
- Información que se desea conocer (facil y entendible)
- Visualizar una galería de imágenes y video.

Requerimientos no funcionales

- Se necesita que en el computador este instalado Windows y Flash Player.
- El software Educativo debe ser portable
- Poseer un lector de Cd.

- **Diseño del programa.**

Considerados los requerimientos se diseñaron los prototipos, y se los sometió a varias pruebas y modificaciones; una vez realizado los ajustes, se estableció el estándar del prototipo y por ende de la aplicación.

- **Codificación.**

Para el diseño y elaboración del software, se seleccionó la herramienta más idónea que reúne las facilidades y permite desarrollar el aplicativo sin complicaciones; denominada Creative Suite CS5, que utiliza el lenguaje Action Script e incluye a: Flash CS5, que fueron los más utilizados.

También se hizo uso de otros programas como: Camtasia Studio 5, Total Video Converter, Adobe Reader 9.0. Ilustrador cs5, Photoshop cs5. Adobe Audition.

- **Adobe Flash CS5**

Con esta herramienta se realizó todo el Software Educativo, animaciones entre otras.

- **Lenguaje Action Script**

Este lenguaje de programación se lo utilizo para los botones en si es el lenguaje con el cual trabaja Flash Cs5.

- **Illustrator Cs5**

Este programa se lo empleo para la realización y diseño de botones y de logotipos.

- **Photoshop Cs5**

Este programa se lo empleo para editar las fotos y retocarlas y cambiarlas de formato.

- **Pruebas.**

Terminadas las fases anteriores, se somete la multimedia a evaluaciones tanto interna como externa; para ello se elaboró previamente una plantilla sirviendo como guía, la establecida por el Dr. Pere Marqués; que permitió determinar aspectos funcionales-técnicas-pedagógicas, recursos didácticos y esfuerzo cognitivo; en una valoración de alta, media y baja.

Como evaluadores internos se tuvo a la docente a cargo del proyecto, y a la Docente de Ciencias Sociales de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa” de la Ciudad de Loja.

- **Implantación.**

Acogidas las sugerencias de los evaluadores, tanto internos como externos, se da pronta solución a los problemas encontrados y se entrega el producto terminado.

f.- RESULTADOS

Las tecnologías de la información y la comunicación, (TICS) constituyen la base fundamental sobre la cual se apoya el desarrollo, el progreso y el enriquecimiento de conocimientos de las sociedades facilitando la información y por tanto el conocimiento. La cual conlleva a transformaciones potenciales de los sistemas educativos, es así que la Unidad Educativa Municipal "Héroes del Cenepa", no es ajena en cuanto a la aplicación en los procesos de enseñanza aprendizaje de las tecnologías de la información y la comunicación.

TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE ENCUESTAS

ENTREVISTA AL DOCENTE

Pregunta 1: ¿Cómo considera Ud. que los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales?

El docente entrevistado manifiesta que los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales adquieren aprendizajes significativos realizando actividades dinámicas, apoyados de videos educativos.

Pregunta 2: ¿Cuál de los siguientes métodos de Enseñanza considera Ud. más eficientes para que los alumnos adquieran de manera más adecuada aprendizajes significativos en la asignatura de Ciencias Sociales?

El docente indico que los métodos más adecuados para lograr aprendizajes significativos en la materia de Ciencias sociales son las charlas que permiten una interacción entre el docente y los alumnos, y por medio de tareas ya que los alumnos refuerzan en casa lo aprendido en el plantel.

Pregunta 3: ¿Utilizaría usted un Software Educativo para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales en sus horas de clases?

El docente manifestó que si, por que la metodología sería más explícita y de fácil comprensión y asimilación para los alumnos.

Pregunta 4: ¿Considera usted que es necesario aplicar un Software Educativo para reforzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes?

El docente entrevistado índico que si es necesario la aplicación de un software educativo ya que los alumnos en la actualidad cuentan con un conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 5: ¿Qué características cree Ud. Deberían tener un software educativo para la comprensión óptima de los conocimientos en la asignatura de Ciencias Sociales?

El docente manifestó que las características fundamentales con las que debería contar un software educativo para una mejor comprensión son los

que asuman contenidos multimedia, además que sean de carácter evaluativo, comunicativo y de fácil interacción

Pregunta 6: ¿En cuál de las siguientes unidades referente al Bloque 1.- LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR de la materia de Ciencias Sociales, considera Ud. que debería existir un mayor refuerzo?

El docente indica que los refuerzos se deben realizar de manera más precisa y adecuada en lo referente a la unidad II (los primeros pobladores), ya que debido a su contexto y que es una unidad extensa, requiriendo más atención para precisar conocimientos significativos.

Pregunta 7: Partiendo de que el software educativo es una herramienta que permite crear entornos de aprendizaje participativo permitiendo que los estudiantes sean parte activa en la construcción de sus conocimientos, ¿Le gustaría contar con esta herramienta como metodología para el desarrollo de aprendizajes significativos en los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?

El docente entrevistado manifiesto que si le gustaría contar con un recurso didáctico como lo es el software educativo, ya que les permitiría una fácil asimilación de contenidos a sus alumnos logrando que ellos sean los generadores de su auto conocimiento.

De la entrevista aplicada al docente podemos concluir que los elementos didácticos empleados por el centro educativo son antiguos y carecen de motivación hacia los alumnos por lo que al preguntarle si le gustaría contar en sus clases con un software educativo como apoyo didáctico al proceso de enseñanza aprendizaje manifestó que sería de gran utilidad así como mejoraría en un 100% el entorno educativo logrando un aprendizaje significativo en los alumnos.

ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA.

ENCUESTA A LOS ALUMNOS

Pregunta 1 ¿Qué contenidos del bloque 1.- LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR, de la materia de Ciencias Sociales cree Ud. Que se le hace más difícil la comprensión de conocimientos?

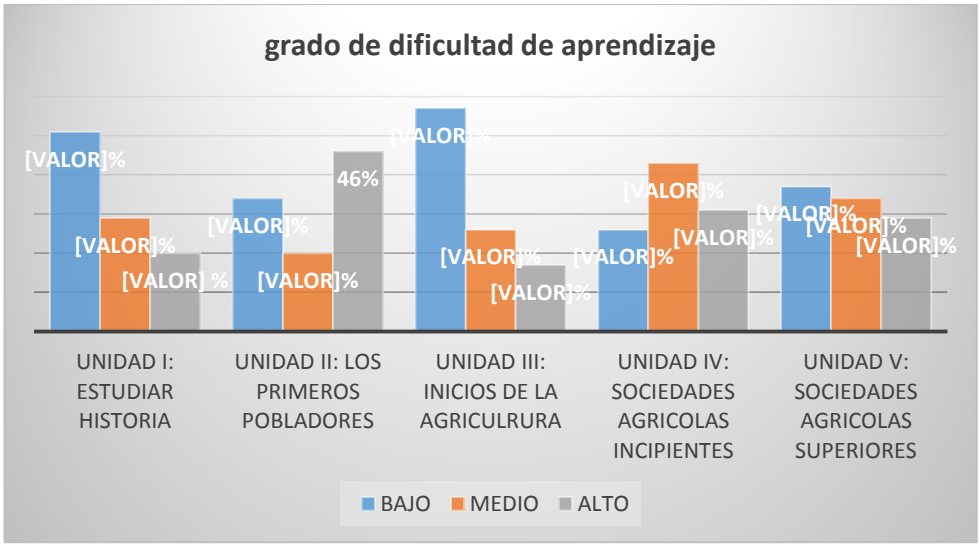
CUADRO N° 1

GRADO DE DIFICULTAD DE APRENDIZAJE, SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	Bajo		Medio		Alto		Total	
	F	%	f	%	f	%	F	%
UNIDAD I: ESTUDIAR HISTORIA	18	51%	10	29%	7	20%	35	100%
UNIDAD II : LOS PRIMEROS POBLADORES	12	34%	7	20%	16	46%	35	100%
UNIDAD III : INICIOS DE LA AGRICULTURA	20	57%	9	26%	6	17%	35	100%
UNIDAD IV: SOCIEDADES AGRICOLAS INCIPIENTES.	9	26%	15	43%	11	31%	35	100%
UNIDAD V: SOCIEDADES AGRICOLAS SUPERIORES	13	37%	12	34%	10	29%	35	100%
TOTAL		41%		30.4%		28.6%		100%

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 1.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En cuanto a la presente interrogante los alumnos encuestados manifestaron que ellos encuentran un mayor grado de dificultad en la unidad II **"Los Primeros Pobladores"** con un 46%, la unidad IV **"Sociedades Agrícolas Incipiente"** con un 31%**,** y la unidad V **"Sociedades Agrícolas Superiores"** con un 29%.

Los primeros pobladores hacen referencia a los primeros habitantes de nuestro planeta así como sus costumbres, creencias y formas de supervivencia.

Lo que quiere decir que los estudiantes no están preparados para recibir este tema o su contenido es muy complicado de entender.

Por tal motivo como alternativa de solución se pretende desarrollar el software educativo con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo por parte de los alumnos y hacer más comprensible y didáctico el tema relacionado a los primeros pobladores ya que es el tema con el que mayor grado de dificultad presentan los alumnos encuestados.

Pregunta 2: ¿Cómo considera Ud. que podría obtener un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales?

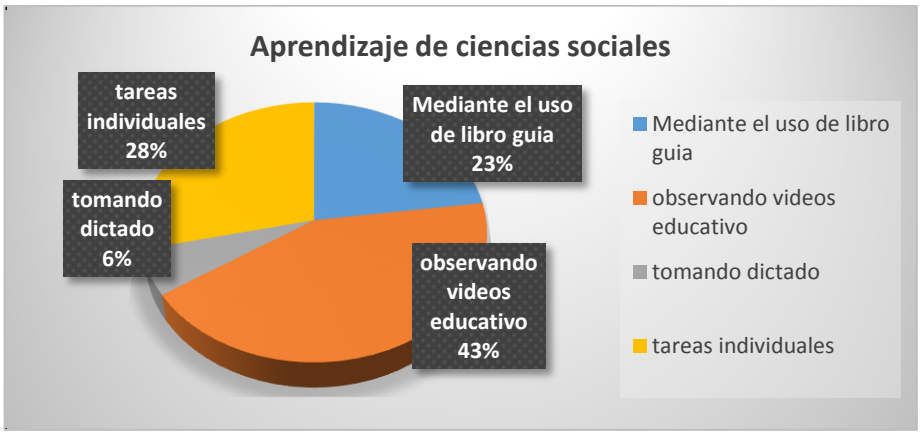
CUADRO N° 2

Variable	f	%
MEDIANTE EL USO DEL LIBRO GUÍA	8	23
OBSERVANDO VIDEOS EDUCATIVOS	15	43
TOMANDO DICTADO	2	6
TAREAS INDIVIDUALES DENTRO DEL AULA	10	28
TOTAL	**35**	**100%**

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 2.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De acuerdo a los resultados obtenidos, de las encuestas aplicadas a los alumnos del sexto año de básica el 43% de los alumnos consideran que el aprendizaje de las ciencias sociales lo hacen observando videos educativos, seguido del 28% de tareas individuales y el 23% mediante el uso del libro o guía y finalmente un 6% mencionan tomando dictado en clases, las metodologías empleadas por el docente permitirán estimular el aprendizaje en los alumnos por lo que el docente debe estar en continua actualización de metodologías didácticas de enseñanza, lo que quiere decir que los alumnos encuentran mucho más motivador el ambiente de clases cuando se desarrolla en un entorno más dinámico como es la proyección de videos, imágenes entre otros. Por lo que con estas bases y alternativa de solución se desarrolla nuestro software de manera más dinámica y con contenido multimedia con ayuda del contenido del texto guía de los alumnos.

Pregunta 3: ¿Qué herramientas didácticas utiliza el profesor en sus clases de Ciencias Sociales?

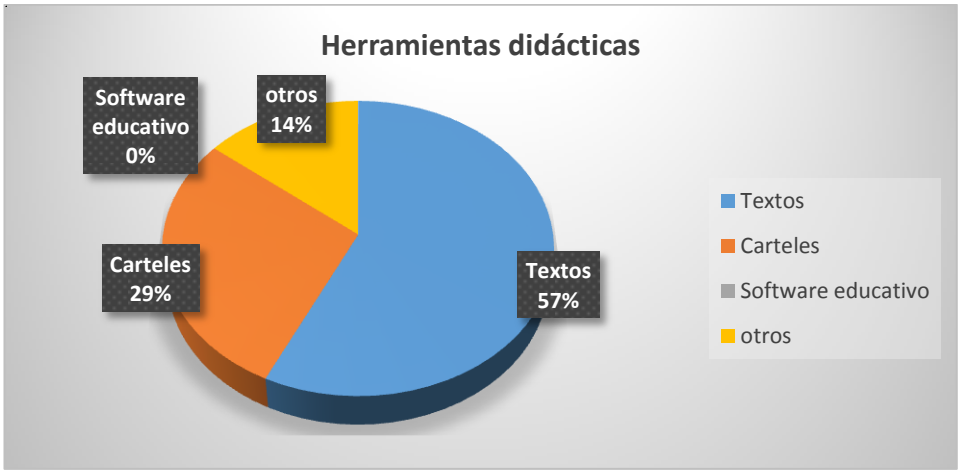
CUADRO N° 3

variable	f	%
Textos	20	57
Carteles	10	29
Software educativo	0	0
Otros	5	14
TOTAL	35	100%

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según los resultados obtenidos de acuerdo al uso de las herramientas didácticas que utiliza el profesor para impartir las clases de ciencias sociales el 57% menciona que utiliza el texto guía, un 29% señalan que utilizan carteles, y un 14% aluden que recurre a otros medios como trabajos grupales, mesas redondas etc. y no se usa ningún tipo de software educativo. Las herramientas didácticas son aquellas que permiten crear un entorno educativo dinámico y participativo. Por lo que se concluye que con la implementación de un software educativo lograremos que la interacción de Docente-Alumno sea más productiva logrando un aprendizaje significativo para los alumnos, con lo que lograremos que los estudiantes sean los forjadores de su propio conocimiento.

Pregunta 4: ¿Considera importante que el docente de la asignatura de Ciencias Sociales, cuente con un software educativo con el tema las poblaciones iniciales del Ecuador?

CUADRO N° 4

VARIABLE	f	%
SI	35	100%
NO	0	0
TOTAL	35	100%

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 4.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El 100% de los estudiantes mencionan que consideran muy importante que el profesor cuente con la aplicación de un software educativo para la enseñanza de ciencias sociales ya que sería una forma interesante de aprender. Un software educativo en un programa de fácil interacción entre el computador y el alumno que genera un autoconocimiento basado en contenido multimedia que hace mas agradable el proceso de aprendiza y enseñanza. Concluyendo que el desarrollo del software educativo va a permitir que el alumno sea su propio mentor y guía de estudios y va a fomentar una superación académica por lo que va a comprender que existen formas más dinámicas de entender un tema y desarrollar su propio conocimiento.

Pregunta 5: ¿Qué tan útil cree que puede resultar la aplicación del software educativo en el aula?

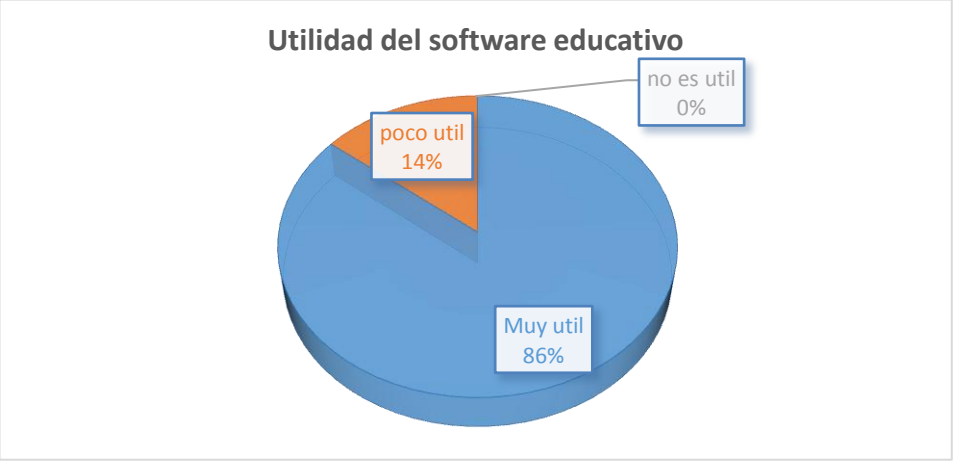
CUADRO N° 5

VARIABLE	f	%
Muy útil	30	86%
poco útil	5	14%
no es útil	0	0%
Total	35	100%

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 5.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De acuerdo a esta interrogante un 86% de los alumnos encuestados manifestaron que la utilización de un software educativo sería muy útil dentro del aula, y un 14% indicaron que sería poco útil, lo que nos demuestra que

aún falta conocimiento por parte de los alumnos hacia las nuevas tecnologías informáticas y comunicación que existen. Concluyendo que estas nuevas herramientas nos van a permitir desarrollarnos en un entorno tecnológico que se mantiene a la vanguardia de nuestra sociedad y que permite que el aprendizaje sea más dinámico y ya no rustico como las metodologías pasadas.

Pregunta 6: Si la Institución Educativa en la que usted se educa, contara con un software educativo ¿Qué cualidades quisiera que el mismo cuente?

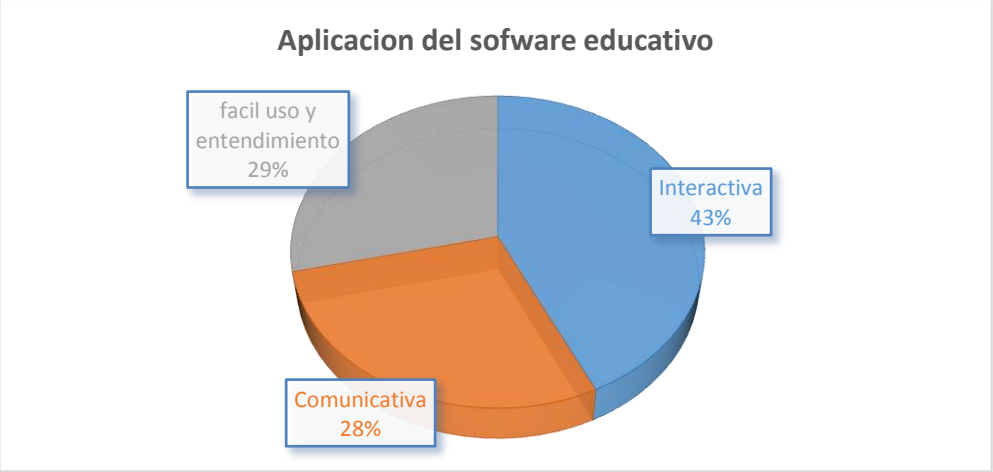
CUADRO N° 6

VARIABLE	f	%
INTERACTIVA	15	43%
COMUNICATIVA	9	26%
DE FÁCIL USO Y ENTENDIMIENTO	6	17%
CON CONTENIDO MULTIMEDIA	5	14%
TOTAL	35	100%

Fuente: encuesta realizada a los alumnos del sexto año de educación básica de la escuela municipal Héroes del Cenepa.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 6



ANALISIS E INTERPRETACIÓN.

De los alumnos encuestados un 43% supo indicar que fuera interactivo, un 26% indico que le gustaría que sea comunicativa, el otro 17% supo indicar que le gustaría que sea de fácil uso y entendimiento, y un 14% supo indicar que le gustaría que sea con contenidos multimedia. El software educativo está basado netamente en contenido multimedia basado en imágenes, videos y poco texto considerando que una imagen es más explícita y fácil de captar y entender. Concluyendo que esto permitirá que tengamos un modelo de interacción del software con el alumno que sea más agradable y de contenido sencillo así como de fácil comprensión lo que llamara la atención del estudiante y mostrara más interés y empeño por comprender el contenido que se esté tratando.

RESULTADOS EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO A LOS ESTUDIANTES

Ficha de evaluación realizada a los estudiantes.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA **MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA** **CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**
Nombre del Software evaluado: **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 - 2015.** **Tipo de software: Tutorial** **Sistema Operativo**: **Windows** **Objetivos: Evaluar el Software Educativo** **Nivel : fácil** **Destinatarios: Alumnos del sexto año de educación general básica.** **Contenidos:** Estudiar Historia Los Primeros Pobladores

Inicios de la Agricultura Sociedades Agrícolas Incipientes Sociedades Agrícolas Superiores. **Autor: Byron Ortega Rojas.** **Año: 2015** **Lugar :Loja** **Fecha: 21 de abril**		
ASPECTOS PEDAGÓGICOS		
Marque con una X según su Criterio	**SI**	**NO**
Tiene Motivación		
Existe demasiado texto		
Se puede leer claramente los contenido		
Los contenidos están de acuerdo al libro que utilizan en las clases de Ciencias Sociales.		
ASPECTOS TÉCNICOS	**SI**	**NO**
La presentación de las pantallas son claras y bonitas:		
Permite la elección fácil de opciones, por medio del "menú"		

son claros y ordenados:		
Utiliza gráficos, sonido, video animación de forma adecuada:		
ASPECTOS DIDÁCTICOS	**SI**	**NO**
Son suficientes la cantidad de actividades existentes en el software		
Fomenta el autoaprendizaje		
Motiva y promueve la iniciativa de aprender		
Necesita ayuda del docente para utilizar el programa		
Las actividades son fáciles		

Una vez concluido el desarrollo del software educativo, se procedió a elaborar una ficha evaluativa de cada uno de los aspectos: Pedagógicos, Didácticos y Técnicos.

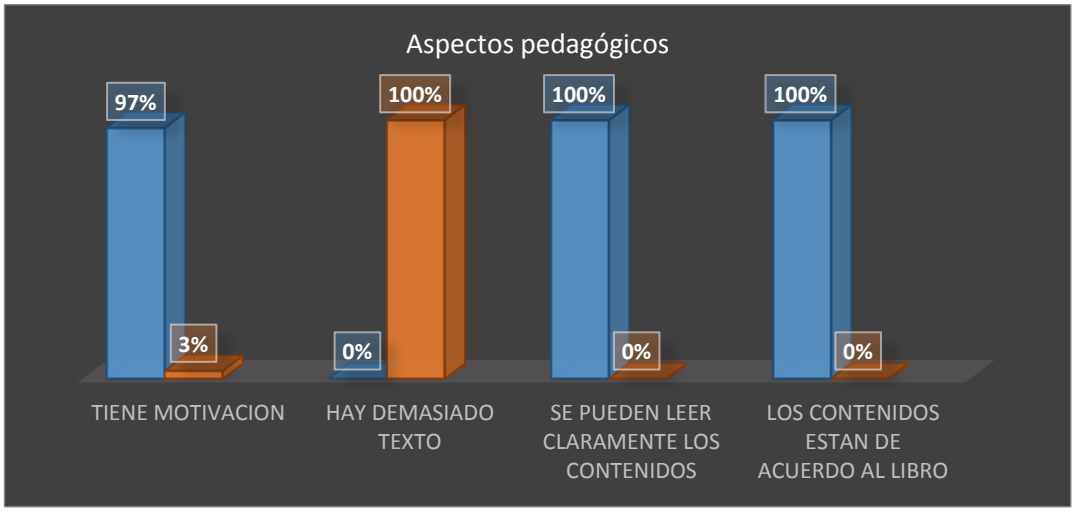
Estos aspectos conforman la ficha evaluativa, para determinar el grado alcanzado de cada uno de ellos, lo que se refleja en el siguiente cuadro estadístico:

CUADRO Nº 7: ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ASPECTOS A EVALUAR		SI		NO		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%
Tiene motivación	A	34	97%	1	3%	35	100
Hay demasiado texto	B	0	0%	35	100%	35	100
Se puede leer claramente los contenidos	C	35	100%	0	0%	35	100
Los contenidos están de acuerdo al libro que utilizan en las clases de ciencias sociales.	D	35	100%	0	0%	35	100

Fuente: cuadro N° 7
Elaborado: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO Nº 7: ASPECTOS PEDAGÓGICOS



Fuente: cuadro N° 7

Elaborado: Byron Ortega Rojas.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En lo que se refiere a los aspectos pedagógicos se evaluó los siguientes ítems:

Tiene motivación, el (97%) de estudiantes aseveran que si existe motivación ya que consideran atractivo e innovador el contenido multimedia, y un 3% que no existe.

Hay demasiado texto, el (100%) de estudiantes afirma que no existe demasiado texto, porque el texto que se encuentra en el software es el necesario para comprender los temas abordados.

Se puede leer claramente los contenidos, el (100%) de estudiantes afirma que si se puede leer claramente, ya que el texto tiene la letra elegible y los colores claros.

Los contenidos están de acuerdo al libro que utilizan en las clases de ciencias sociales, el (100%) de estudiantes encuestados afirmaron que los temas incluidos en el software educativo están de acuerdo al libro que utilizan en sus clases de ciencias sociales.

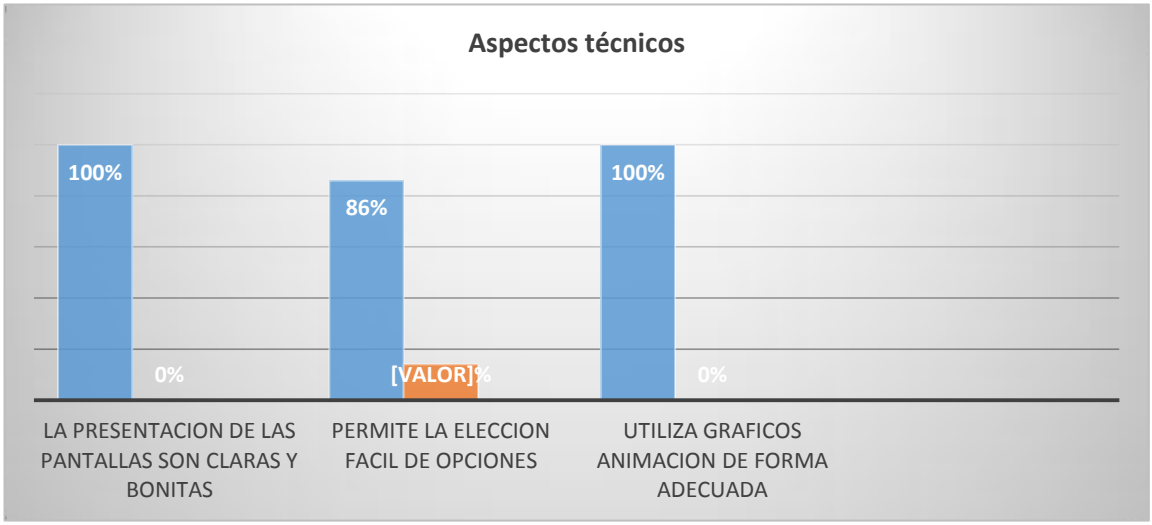
Lo que nos indica que el software desarrollado posee buenos aspectos pedagógicos una metodología sencilla y comprensible lo que permite que el conocimiento del alumno sea agradable e interesante desarrollando en él una motivación para seguir estudiando.

CUADRO N° 8: ASPECTOS TÉCNICOS

ASPECTOS A EVALUAR		SI		NO		TOTAL	
		F	%	f	%	f	%
La presentación de las pantallas son claras y bonitas	A	35	0%	0	0	35	100
Permite la elección fácil de opciones, por medio del "menú" son claros y ordenados:	B	30	86%	5	14%	35	100
Utiliza gráficos, sonido, video animación de forma adecuada:	C	35	100%	0	0%	35	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado
Elaborado: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 8: ASPECTOS TÉCNICOS



Fuente: Cuadro N°8.

Elaborado: Byron Ortega Rojas.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En lo que se refiere a los aspectos técnicos se evaluó los siguientes ítems:

La presentación de las pantallas son claras y bonitas, el (100%) de estudiantes aseveran que las pantallas son claras, ya que el contenido se puede leer claramente, los colores usados son llamativos, los gráficos utilizados están de acuerdo a los temas.

Permite la elección fácil de opciones, por medio del "menú" son claros y ordenados: el (86%) de estudiantes encuestados afirma que se puede elegir fácilmente los temas del menú principal, pues en cada pantalla que conforma el software educativo existe un botón para poder elegir cualquier tema que quieran elegir, por otro lado el 14% manifiesta que no

Utiliza gráficos, sonido, video animación de forma adecuada: el (100%) de estudiantes encuestados manifiesta que los gráficos, sonidos y la animación utilizada en el software educativo están adecuados , de modo que es necesario incluir dentro del software educativo gráficos, sonido y animación con la finalidad de lograr aprendizajes significativos.

Por lo que determinamos que el contenido multimedia empleado en el software educativo es de agrado a los alumnos y de fácil comprensión así como la interacción con los botones y comandos son sencillos de manejar haciéndolo que a los alumnos les motive seguir desarrollando las actividades con las que cuenta el software educativo.

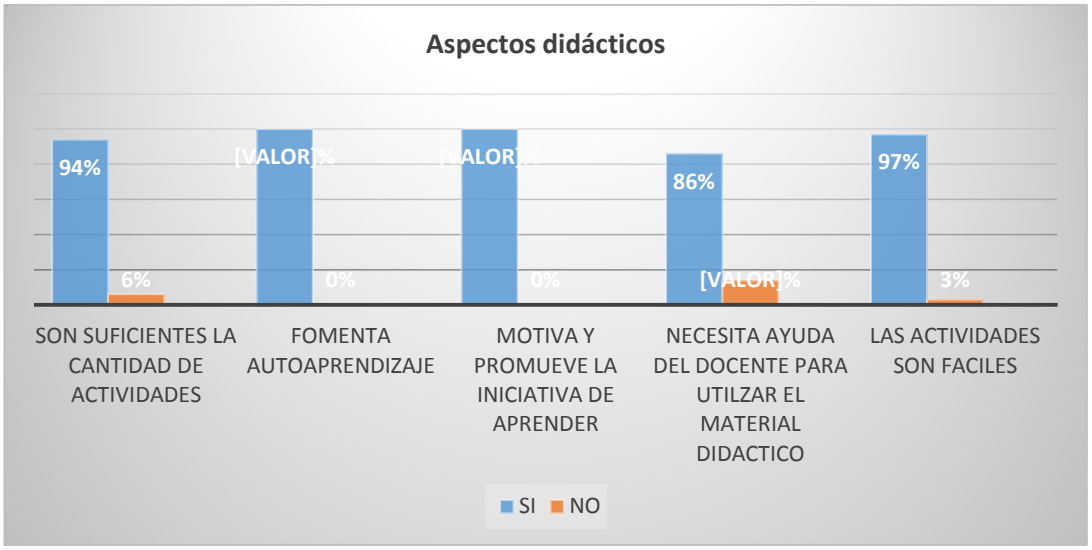
CUADRO N° 9: ASPECTOS DIDÁCTICOS

ASPECTOS A EVALUAR		SI		NO		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%
Son suficientes la cantidad de actividades existentes en el software	A	33	94%	2	6%	35	100
Fomenta el autoaprendizaje	B	35	100%	0	0%	35	100
Motiva y promueve la iniciativa de aprender	C	35	100%	0	0%	35	100
Necesita ayuda del docente para utilizar el material didáctico	D	30	86%	5	14%	35	100
Las actividades son fáciles	E	34	97%	1	3%	35	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado

Elaborado: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 9: ASPECTOS DIDÁCTICOS



Fuente: Cuadro N° 9
Elaborado: Byron Ortega Rojas.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En lo que se refiere a los aspectos didácticos se evaluó los siguientes ítems:

Existen muchas preguntas, el 94% de estudiantes encuestados aseveran que no existen muchas preguntas, y un 6% que si existen.

Motivo por el cual no se aumentó preguntas en el software educativo porque cuenta con las suficientes y necesarias.

Fomenta el autoaprendizaje, el 100% de estudiantes afirma que el contenido multimedia fomenta el autoaprendizaje.

Motiva y promueve la iniciativa de aprender, el 100% de estudiantes afirma que si promueve la iniciativa de aprender debido a que los contenidos y las actividades son llamativas e interesantes.

Necesita ayuda del docente para utilizar el programa, el 86% de estudiantes asegura que no necesita la ayuda de un docente, tan solo un 14% necesita la ayuda de un docente.

Para la utilización del programa se manifestó por parte de los estudiantes que no es necesaria la ayuda del docente para el manejo del software ya que se pueden desenvolver en la utilización.

Las actividades son fáciles, el 97% manifiesta que las actividades son fáciles, y un 3% les resulta complicado.

Al utilizar el software los estudiantes pudieron manejar sin complicaciones en lo que se refiere a actividades.

En relación a los porcentajes obtenidos se puede afirmar que los aspectos didácticos utilizados en el software son los necesarios y favorables.

La finalidad el software educativo es que el alumno lo manipule por si solo lo que generara que el desarrolle su propio conocimiento mediante el empleo de las actividades que desarrolla a medida que va avanzando en las actividades lo que fomentara su aprendizaje y motivar su deseo de aprender.

Ficha de evaluación realizada al docente

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA **MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA** **CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**
Nombre del Software evaluado: DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 - 2015. **Tipo de software: Tutorial** **Sistema Operativo**: **Windows**

Objetivos: Evaluar el Software Educativo

Nivel : fácil

Destinatarios: Alumnos del sexto año de Educación General Básica.

Contenidos: Estudiar Historia

Los Primeros Pobladores

Inicios de la Agricultura

Sociedades Agrícolas Incipientes

Sociedades Agrícolas Superiores.

Autor: Byron Ortega Rojas.

Año: 2015

Lugar :Loja

Fecha: 21 de abril

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Marque con una X según su Criterio	**SI**	**NO**
Tiene Motivación	X	
Posee ejercitación y práctica de contenidos	X	
Es adecuado a los destinatarios	X	
Posee un adecuado ejercitación psicomotriz	X	

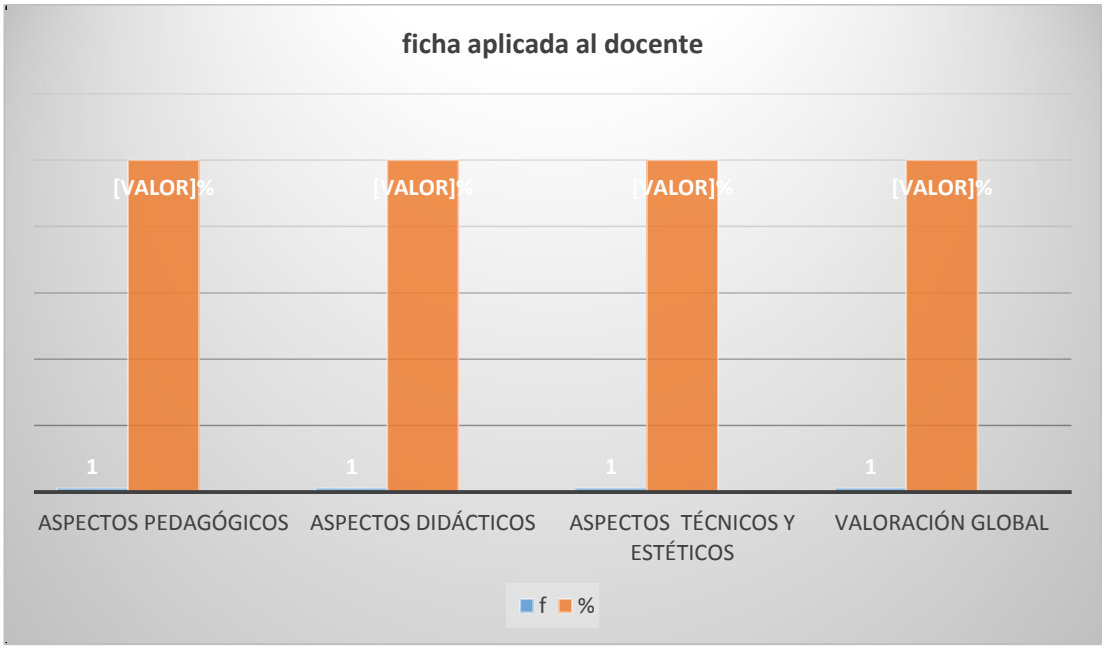
ASPECTOS DIDACTICOS	**SI**	**NO**
Posee relevancia en los contenidos	**X**	
Ejercitación y practica a través de la autoevaluación	X	
Fomenta el auto aprendizaje	X	
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS	**SI**	**NO**
Pantallas estructuradas con el tipo y tamaño de letra correcto	X	
Diseño de pantallas y Gráficos es acorde al contenido	X	
Facilidad de uso e instalación	X	
Brinda ayuda orientativa de su contenido	X	
VALORACIÓN GLOBAL	**SI**	**NO**
Posee un buen aspecto pedagógico y didáctico	**X**	
Posee un buen aspecto técnico y estético	**X**	

CUADRO N° 10 FICHA APLICADA AL DOCENTE.

ASPECTOS A EVALUAR		SI		NO		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%
Aspectos Pedagógicos	A	1	100%	0	0%	1	100
Aspectos Didácticos	B	1	100%	0	0%	1	100
Aspectos técnicos y Estéticos	C	1	100%	0	0%	1	100
Valoración global	D	1	100%	0	0%	1	100

Fuente: Ficha aplicada al docente de sexto año de educación general básica.
Elaborado: Byron Ortega Rojas.

GRÁFICO N° 10: FICHA APLICADA AL DOCENTE



Fuente: Cuadro N° 10
Elaborado: Byron Ortega Rojas.

En relación a la ficha de evaluación aplicada al docente de la escuela se puede determinar que los aspectos didácticos, pedagógicos estéticos y

técnicos al igual que la valoración global utilizados en el software son los necesarios y favorables, ya que este generara un conocimiento significativo para los alumnos desarrollando en ellos un espíritu de superación ya que la estructuración del software es fácil de comprender y entender así como sencilla la utilización de sus contenidos multimedia.

g.- DISCUSIÓN

Es considerable la idea de partir con un análisis fundamental sobre la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación, (TICS) en la el proceso de enseñanza aprendizaje, (PEA), En la actualidad las nuevas tecnologías de la comunicación traen consigo varios beneficios para la educación, existen infinidades de herramientas que se pueden utilizar para trabajar en el aula facilitando aprendizaje de los educandos, tomando en cuenta que el docente debe de ser el transmisor del conocimiento y es necesario tener presente ciertas herramientas para proporcionar dicho conocimiento.

En la actualidad se tiene la enorme tarea de mejorar la enseñanza para satisfacer las necesidades y demandas de la sociedad, representa un reto para todos los involucrados en el sistema educativo, haciendo énfasis en las nuevas tecnologías en la educación que han impactado en la vida cotidiana del ser humano. Los avances en las telecomunicaciones y en los sistemas de educación han facilitado el rápido desplazamiento de los recursos informáticos.

Es así que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, (TICS), se han convertido en los últimos años en las herramientas necesarias y predecibles que nos ayudan a facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Con la inserción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dentro del entorno educativo, el docente pasa de ser el único poseedor del saber a ser un orientador del conocimiento. Esta inserción da lugar a que los alumnos desempeñen un papel diferente, un rol más activo, capaces de pensar, transmitir y elaborar su propio aprendizaje conscientes de su entorno, trabajando de manera cooperativa.

Este nuevo papel convierte a los alumnos en personas más reflexivas y autocrítica, así como en el principal responsable de su aprendizaje.

Partiendo de lo antes expuesto se considera que la inserción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, como son los materiales didácticos computarizados permiten una eficiencia y eficacia en el proceso de enseñanza aprendizaje formando competencias en los educandos y orientándolos a la criticidad y reflexividad en el desarrollo de competencias y aprendizajes significativos.

Es así que se plantea la creación de un software educativo que permita ser un nexo entre el docente y los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, para esto se considera importante conocer como los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo en una determinada asignatura, como lo es el caso de la signatura de Ciencias Sociales en la escuela municipal “Héroes del Cenepa” su respuesta fue con un 43% Observando videos Educativos, seguido de cerca con un 28% la realización de tareas individuales, mientras que el 23% indico que mediante el uso del

libro guía es más fácil la comprensión de conocimientos ya que son guiados por el docente, y un 6% prefirió el tomado de dictado en clases, aun siendo este método de carácter tradicionalista y poco útil en el PEA.

De esta manera se Considera importante que el docente de la asignatura de Ciencias Sociales cuente con un software educativo que le permita ser un apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es así que los estudiantes encuestados manifiestan con un 100% del total de encuestados que si es necesario que el docente cuente con un software educativo como método de enseñanza.

La utilización de métodos y técnicas que permitan un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de estudios sociales permitirá en los alumnos el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas, así como de una mejor interacción entre el docente y el estudiante, convirtiéndose este último en el creador de sus propios conocimientos.

El software educativo es una herramienta muy importante ya que implementa una mediación pedagógica como lo es el computador, el cual permite el acceso al conocimiento académico de una manera mucho más rápida.

Dicho software educativo si bien es una herramienta muy útil en el PEA, debe contar con diversas características que le permitan una adecuada utilización del mismo en el proceso o logro de aprendizajes significativos, de esta manera los educandos encuestados supieron manifestar que las

cualidades con las que debería contar software educativo debería ser en su mayoría con un 43% interactivos permitiendo una relación directa entre el docente y el alumno, indican además con un 26% que el software educativo debe ser comunicativo manteniendo una relación entre los contenidos que va a orientar el docente hacia los alumnos, seguido de un 17% de fácil uso y entendimiento para lograr aprendizajes significativos de manera más oportuna, Y un 14% indico que le gustaría que contenga contenido multimedia permitiendo una dinamización de las clases.

Finalmente es de trascendental importancia que el docente cuente con herramientas que le permitan un eficaz y eficiente desarrollo de su actividad, Es así que en la pregunta realizada a los encuestados en la que se hace mención a que tan útil cree que resulta la aplicación de un software educativo a lo que supieron indicar con un 86% que sería de gran utilidad que el docente de la asignatura de Ciencias Sociales si debería contar con un software educativo como herramienta metodológica que le permita la obtención más adecuada y oportuna de aprendizajes significativos a los educandos, y en un porcentaje bastante menor con un 14% manifiestan que sería poco útil.

Como se pudo observar se utilizan métodos tradicionales que impiden que el alumno sea capaz de construir sus propios conocimientos, lo cual impide que el estudiante sea capaz de lograr un aprendizaje significativo a través de las TIC, por lo que se hizo necesario aplicar un software educativo

encaminado a desarrollar una nueva forma pedagógica de enseñanza y aprendizaje que sea más efectiva y motivadora para que el alumno sea el impulsador de sus conocimientos acordes a los desarrollos tecnológicos existentes en la actualidad.

h.- CONCLUSIONES

Una vez terminado el trabajo e investigación se llegó a las siguientes conclusiones.

- ✓ Se elaboró y aplico un software educativo dentro de la institución en la materia de ciencias sociales para el sexto año de educación general básica como apoyo al docente en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.
- ✓ No existe una adecuada comprensión de los contenidos debido al carecimiento o falta de herramientas tecnológicas que ayuden o sean de apoyo en el PEA, de lo que refiere a la asignatura de ciencias sociales haciendo mención al bloque 1 “las poblaciones iniciales del Ecuador”.
- ✓ Como se pudo observar a lo largo de nuestra investigación y basado en la encuesta aplicada a los estudiantes demostraron que el total de la población posee problemas para comprender el tema “estudiar historia”, así también manifestaron que obtienen un aprendizaje significativo observando videos educativos, de igual forma indicaron que la herramienta que usa el docente para impartir clases es el texto guía, y al momento de plantear nuestra idea sobre el desarrollo de un software educativo los alumnos mencionaron que sería importante que se use como herramienta metodológica

- ✓ La población indico que sería útil dentro del PEA, y considerando que sea interactivo, comunicativa y de fácil interacción por lo que con la realización del software educativo se pudo cumplir con esta meta y satisfacer las necesidades de los alumnos y docente como fue crear una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje que ayudo a que los alumnos sea los forjadores de sus conocimientos.

i. RECOMENDACIONES

Una vez terminado el trabajo e investigación se llegó a las siguientes recomendaciones.

- ✓ Debido a la importancia de las tecnologías de la comunicación y de la información se sugiere insertarlas dentro de los procesos pedagógicos como ayuda idónea para el docente.
- ✓ El docente deberá acceder a este tipo de herramientas tecnológicas para un buen desempeño y orientación en el intercambio de información significativa entre el docente y el alumno.
- ✓ La capacitación debe ser constante por parte del docente en el campo informático debiendo ser parte inquebrantable de ella en los procesos educacionales.
- ✓ La institución deberá incluir políticas que permitan la inserción de herramientas educativas, como son el software educativo enmarcado en el proceso de enseñanza aprendizaje, PEA.
- ✓ Que el software educativo implementado en la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” sea utilizado por parte de los alumnos de manera continua como herramienta pedagógica en el desarrollo de sus conocimientos.

j.- BIBLIOGRAFIA

- BARRUECOS, L. (2009). Software: definición del software educativo. México: lamas. pág. 257
- FIGUEROA, W. F. (2009). Didáctica especial: definición de didáctica. México: ELIT.pag.125
- FROMN, E. (2008). Educación para todos: "¿Que es la Educación? Londres: Fixto S.A. pág. 78
- GAARDER, J. (2011). El Arte y la Pedagogía: Que es Pedagogía. España: Galery. pág. 112
- GÖTTLER, J. (2009). Pedagogía del Oprimido: "definición de pedagogía". México: Evos editores. pág. 14
- MALLART, J. (2009). Tecnología didáctica: "Que es didáctica". México: Evos. pág. 325
- MUÑOZ, P. (2010). Estrategias para la formación de las TIC: "Las Tecnólogas de información y comunicación (Tic) en el Proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA). México: Tecni. C.A.pág. 64
- Reglamento. (2012).
- RODRIGUEZ, C. (2008). Software: "Definición de software educativo". México: Evos.pag.19
- ROMAN, L. (2010). Educación: "La Educación en el Ecuador". Ecuador: Misto.pág. 59

- SHEPARD, J. (2008). Campo estudiantil: ¿Qué es la Educación? México: Adventurd.pag.75
- TORRES, C. (2010). Educación para la sociedad: "Educación en el Ecuador". Ecuador: Manzano. pag.26

WEBGRAFÍA:

HUGO, C. (23 de ABRIL de 2012). *ELEMENTOS DE LA PEDAGOGIA*. Obtenido de http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&src=link&tb=col&query=ELEMENTOS%20DE%20PEDAGOGIA&cantidad=10&formato=&sala=1.%20Consultado%20el%2008/06/2013%2016:24

MARTHA, R. V. (25 de julio de 2013). *ciclos de vida software educativo*. Obtenido de http://spanishpmo.com/index.php/ciclos-de-vida-modelo-de-cascada/ Consultado el 18/06/2013. 11:50

MATHES, A. (22 de JUNIO de 2013). *DEFINICION DE DIDACTICA*. Obtenido de http://definicion.de/didactica/#ixzz2JOgdv3kS

PURYEAR, J. (27 de febrero de 2011). *educación en america latina*. Obtenido de http://www.oei.es/reformaseducativas/educacion_AL_problemas_desafios_puryear.pdf

k.- ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA.

Autor: Byron Mauricio Ortega Rojas.

LOJA – ECUADOR

2014

a. TEMA:

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA.

b. PROBLEMÁTICA

América Latina necesita un nuevo enfoque en la educación. Las políticas tradicionales, basadas principalmente en la extensión de la cobertura a más estudiantes, son actualmente inadecuadas frente a los cambios sociales y económicos que están ocurriendo en la región. El énfasis en la expansión de la cobertura de la educación no ha sido capaz de generar niveles satisfactorios de calidad ni de promover la equidad económica y social. Además, el actual sistema ha demostrado ser impermeable a las demandas de los cambiantes mercados laborales. En la mayor parte de la región, la buena educación sigue estando concentrada en las clases altas y media alta y es impartida por colegios y universidades privados relativamente caros.

Más aún, mucho de lo que es aprendido en la escuela tiene una aplicación limitada en el mundo del trabajo moderno. Estas deficiencias tienen un impacto muy negativo en los sectores pobres que dependen de la educación para la movilidad social y que no tienen otra opción que asistir a las escuelas de educación pública.

El Ecuador, al igual que los países de América Latina con excepción de cuba y otros como (Venezuela, Bolivia, Argentina, que se encuentran en franco proceso de cambio), se debate en una profunda crisis de estructuras, agudizadas por la política neoliberal. Esta crisis de estructuras genera

también problemas en las superestructuras una de cuyas manifestaciones es la educación que ha caído en un profundo abismo del que no saldrá fácilmente, al menos en este marco capitalista en crisis.

Enterados de los problemas que atraviesa la sociedad en general, en el área de la educación, tanto a nivel de Sudamérica, Mundial y Nacional, en una educación deficiente basada en el tradicionalismo, esto hace, que los grandes avances tecnológicos, se implementen cada día más en nuestra sociedad he ahí las dificultades en algunos maestros y docentes para enseñar con el uso de las tecnologías de Información y comunicación TIC´s, sobre todo en los países subdesarrollados como el Ecuador.

En nuestro país ha venido surgiendo problemas en las Instituciones Educativas, como es la provincia de Loja en especial la ciudad de Loja, cuando se trata de utilizar las TIC´s, permitiéndoles a los docentes a utilizarlas para reforzar sus conocimientos y proporcionándoles numerosas ventajas, entre ellas enriquecer el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.

La ausencia de recursos tecnológicos es un factor preponderante que no permite la inserción de las TIC´s, en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje (PEA), los recursos didácticos que utiliza el docente son los

mismos de siempre. Como las carteleras, la pizarra y el texto guía que son facilitados por el ministerio de educación, sabemos que en la actualidad no se hace uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación porque no existen en las instituciones fiscales de educación básica. Y es desde allí que nace el problema por la falta de recursos didácticos tecnológicos que permiten el refuerzo del aprendizaje.

Teniendo en cuenta que hoy en día, con el avance de la tecnología se puede dinamizar, el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) utilizándolos en la educación. Y al parecer los métodos tradicionales que se vienen utilizando hasta la actualidad los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales traen como consecuencia un rendimiento académico no satisfactorio, por todas estas razones fue lo que incentivo al docente de la asignatura de Ciencias Sociales y las autoridades de la Unidad Educativa Municipal "Héroes del Cenepa" Hacer uso de las nuevas herramientas tecnológicas en los estudiantes del sexto año de educación básica para que utilicen y descubran sus potencialidades y a la vez se conviertan en un ente crítico para bien de la transformación educativa de la ciudad de Loja. Por lo expuesto se propone el siguiente proyecto: DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 **"LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR"** PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL

SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA.

c. JUSTIFICACIÓN.

Dentro del marco de la investigación la Universidad Nacional de Loja, Modalidad De estudios a Distancia, en especial la Carrera de Informática Educativa, forma profesionales competitivos, para que en el futuro se desenvuelvan, en el campo profesional de manera efectiva y eficaz; tomando en cuenta las Tecnologías de la Información y Comunicación, en el Régimen Actual de la Reforma Curricular, el mismo que estipula, que se debe involucrar a las nuevas tecnologías TIC´s en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje como herramientas de apoyo a la didáctica dentro del perfil actual pedagógico.

Considerando la realidad de muchos establecimientos educativos de la ciudad de Loja y en particular la de la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa, se ha creído conveniente realizar un Software Educativo para la asignatura de Ciencias Sociales del sexto año de educación básica. Este proyecto tiene la factibilidad económica ya que los gastos de desarrollo y creación del software serán asumidos por el investigador en su totalidad, a más de esto servirá como un aporte al progreso de la educación y como estudiante universitario se justifica académicamente, porque en el transcurso de mi formación en la universidad, he obtenido los conocimientos necesarios

en cuanto a la elaboración de investigaciones a través de la carrera de informática educativa y el uso de las herramientas informáticas para desarrollar un software educativo.

El desarrollo del Software Educativo servirá como apoyo a la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, facilitando el entendimiento de la misma al estudiante, permitiendo la interactividad con el docente, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido. Al concluir con éxito este trabajo será de gran aporte dentro de la sociedad educativa como es la de la Unidad Educativa “Héroes del Cenepa” de la ciudad de Loja, por ende es de mucho interés, la realización del presente trabajo, con el fin de contribuir a los estudiantes de sexto año de educación básica y como requisito fundamental para obtener mi título de Licenciado en la especialidad de **INFORMÁTICA EDUCATIVA**.

d. OBJETIVOS.

- **GENERAL:**

Desarrollar un Software Educativo que sirva de Apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para la asignatura de Ciencias Sociales para el Sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” de la ciudad de Loja.

- **ESPECIFÍCOS:**

  - Establecer los contenidos, en los cuales los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela “Héroes del Cenepa” presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales en el Bloque 1 “Las Poblaciones Iniciales del Ecuador”.
  - Diseñar un software educativo tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes para reforzar el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.
  - Validar el funcionamiento del software educativo.
  - Implementar el Software Educativo en la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” para la utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales mediante el uso de las TIC’s.

e. MARCO TEORICO.

➢ EDUCACIÓN.

"La educación es un proceso continuo que empieza desde el nacimiento y sigue el desarrollo natural de las facultades latentes del ser humano: la sensación, memoria y comprensión."[1] (SHEPARD, 2008)

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"[2].

- **Importancia de la Educación.**

La educación en nuestra actualidad es muy importante porque no solo nos preparamos para la sociedad sino que crecemos profesionalmente, además podemos distinguirnos o relacionarnos con la demás personas demostrando nuestros valores y aptitudes.

---

[1]SHEPARD, J. (2008). Campo estudiantil : ¿Qué es la Educación? Mexico: Adventurd.pag.75

[2]"ARCOS Cabrera Carlos; ESPINOZA Betty" 1era. Edición Mayo 2008. "Desafíos de la Educación en el Ecuador: Calidad y Equidad. Disponible en: http://books.google.com.ec/books. Consultado el 07/02/2013 13:55

Además es parte fundamental del desarrollo de la capacidad personal. En el mundo actual. Es frecuente que las relaciones entre personas estén llenas de cinismo y se vuelvan alarmantemente debilitadoras.

- **La Educación en el Ecuador.**

“La educación ecuatoriana en los últimos años, se ha caracterizado por ser de mala calidad en su aprendizaje, los estudiantes no aprenden lo necesario y no adquieren los suficientes conocimientos para poder mejorar su capacidad y desempeño, para afrontar la ardua tarea del trabajo laboral, y esto conlleva a que el país no surja.” (ROMAN, 2010)

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.

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación, dividida en educación fiscal, fiscomisional, municipal, y particular; laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente.

Por otra parte la enseñanza, tiene dos regímenes, costa y sierra. Al régimen costa, pertenecen el litoral y las islas Galápagos, las clases comienzan a principios de abril de cada año y terminan en enero del siguiente año, en las vísperas de las vacaciones de invierno. Al régimen sierra la región interandina y Amazonía, inicia en septiembre de cada año y finalizan en junio del próximo año, justo a las vacaciones de verano, con una duración de casi 10 meses.” (TORRES, 2010)

La educación en el Ecuador es fundamental para los niños, jóvenes y adultos quienes tienen la capacidad de adquirir conocimientos y además demostrar habilidades ya sea en el campo laboral, la educación en la actualidad es de forma gratuita donde las puertas de la educación están abiertas para quienes decidan avanzar a un paso más hacia el futuro.

- **Reforma Curricular.**

La reforma educativa es una estrategia pedagógica, que operativiza el proceso de mejoramiento de la calidad de la educación. Para que ella tenga

éxito, se requiere del consenso y participación activa de toda la sociedad ecuatoriana; por ello serán, el Ministro de Educación y Cultura, Director Nacional de Desarrollo Profesional Educativo y, fundamentalmente, el magisterio ecuatoriano, quienes lideren las acciones que posibilitarán la convocatoria para institucionalizar tal proceso.

“Luego de su aprobación en noviembre del 2006, el Plan Decenal del Ministerio de Educación definió, entre una de sus políticas, “el mejoramiento de la calidad de la educación”. Para cumplir con este propósito el MDE planteó la Reforma Curricular de la Educación Básica, cuyas bases pedagógicas se fundamentan en la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiante como “protagonista del desarrollo de un pensamiento y conducta lógica, crítica y creativa, que le permita resolver situaciones y problemas reales de la vida”.

La Educación Básica en el Ecuador, a través de sus 10 grados de estudio, busca formar estudiantes conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos.

Según (Reglamento, 2012) El diseño del Currículo Básico Nacional, en cada uno de los grados y modalidades, es una construcción sociocultural que expresa las intenciones educativas nacionales; es sistemático y orienta la acción educativa, encamina la selección y desarrollo de las actividades de aprendizaje, y compromete la acción de todos los actores que intervienen en

el proceso educativo. Responde a las necesidades, intereses, experiencias, saberes, estilos y capacidades de los estudiantes; así como a las demandas sociales, multiculturales y plurilingües de la comunidad nacional.

Artículo 14°.- Organización de la Educación Básica

Básica se organiza en 3 modalidades:

1. Educación Básica Regular, para niños y adolescentes

- Nivel de Educación Inicial 1

- Nivel de Educación Inicial 2

- Nivel de Educación Primaria

- Nivel de Educación Secundaria

2. Educación Básica Alternativa, para adolescentes y jóvenes

3. Educación Básica Especial, para personas con necesidades educativas especiales.

- **PEDAGOGÍA**

“La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así

como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto."[3] (GAARDER, 2011)

"La pedagogía, como lo indica (GÖTTLER, 2009) sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje."

Dentro de estas definiciones encontramos que la pedagogía hace que la persona se identifique con el medio de aprendizaje en los aspectos psicológicos, físicos e intelectuales demostrando su capacidad y mejorando su comportamiento.

- **Características de la Pedagogía**

La pedagogía tiene algunas características que se las presentamos a continuación:

1) "Adquisición de aprendizajes significativos: del conocimiento como cosa al conocimiento como saber.

2) Alta estructuración y anticipación de la situación de aprendizaje: de la confusión a la estructura: las clases de estos profesores son procesos de enseñanza – aprendizaje fuertemente estructurados.

[3]GAARDER, J. (2011). El Arte y la Pedagogía: Que es Pedagogia. España: Galery. pag. 112

3) Atención a la diversidad, variadas metodologías y recursos: del alumno promedio al alumno real.

4) Constante supervisión y retroalimentación a los alumnos: de la distancia a la comunicación.

5) Buena relación profesor – alumno: del autoritarismo a la autoridad pedagógica: La autoridad pedagógica es intrínseca a la relación profesor – alumno.

6) Materiales didácticos con sentido formativo: de la motivación al aprendizaje".

- **Como aplicarla**

"La pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla.

Esta se aplicaran en el ámbito social, cultural y laboral de acuerdo a las aptitudes de la persona, que tiene la capacidad de exponer su conocimiento, además esta se aplica en las asignaturas prevista o predispuesta por el

maestro de clase con el fin de aprender y tener una buena comunicación con los demás."[4]

- **DIDÁCTICA**

"La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso."(FIGUEROA, 2009)

"La didáctica describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación." (MALLART, 2009)

En lo que define la didáctica es que busca y presenta alternativas para trabajar en clase y además el aprendizaje sea fácil y sencillo para que los alumnos promuevan la compresión y la creatividad mediante el descubrimiento de nuevas cosas educativas.

- **Recursos didácticos**

Los recursos didácticas son "el puente" que permite a un formador trasladar con más eficacia las ideas-fuerza en una acción formativa. Conocer cómo

[4]GÖTTLER, J. (2009). Pedagodía del Oprimido: "definición de pedagogía". Mexico: Evos editores. pag. 14

diseñarlas, cuándo y cómo aplicarlas es esencial para que resulten efectivas”[5].

Los recursos son aquellos medios didácticos con los que cuenta el facilitador o docente y pueden ser aplicados durante el desarrollo de las clases o talleres de capacitación para lograr impartir con éxito conocimientos e información.

- **Clasificación de los Recursos didácticos**

Dentro de la clasificación de los recursos didácticos encontramos:

Materiales convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma.
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas.
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa.
- Materiales de laboratorio.

Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio.

[5] TOLL Josep. (2010) Herramientas Didácticas en Educación Emocional”: Recursos Didácticos. México. Edición Ecot. Pág. 39. Disponible en: http://www.femeducacioemocional.org/en/que-hacemos/102-herramientas-didacticas-en-educacion-emocional.

- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

Nuevas tecnologías:

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.
- TV y vídeo interactivos
    - **Ventajas**

Las ventajas que se destacan en los recursos didácticos son:

- Promueven la enseñanza activa, haciendo del acto didáctico un proceso dinámico.
- Incentivan al aprendizaje en la medida que acercan a los alumnos a la realidad.
- Fortalecen la eficacia del aprendizaje en cuando combinan una gama de estímulos en los mensajes que recibe los alumnos.
- Facilita la construcción de los conocimientos ya que proponen diferentes alternativas de percepción sensorial.

- Permiten profundizar la comunicación entre el profesor y los alumnos a partir de las variadas actividades que proponen.
- Favorecen el desarrollo de operaciones de análisis, relaciones, síntesis, generalización y abstracción.
- Amplían el campo de experiencias de los alumnos al enfrentarlo con elementos que pertenecen lejano en el tiempo y en espacio.
- Posibilitan que los alumnos deban alcanzar por sí mismo su aprendizaje, ya que este es el resultado de su propia experiencia.

➢ **ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

"La enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad."[6] (CASTELLANOS, 2012)

- **La enseñanza**

"La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a

[6]CASTELLANOS, S. D. (2012). Enseñar y aprender en la escuela: Enseñanza-Aprendizaje. La Habana: Publo y educacion. Pag 25

través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.” (BERMÚDEZ, 2009)

Además es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 4 elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo que pone en contacto a profesores y alumnos.

- **Aprendizaje**

“El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.” (SANTOS, 2011)

El aprendizaje es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir, no debido a factores madurativos, ritmos biológicos, enfermedad u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio

- **Que funciones cumple**

“Las funciones que se cumplen en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje son:

- Estimular y motivar

- Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje.
- Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes, relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar.
- Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje.
- Orientar las actividades de aprendizaje de los alumnos.
- Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los recursos didácticos, con los compañeros y provocar respuestas.
- Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes.
- Evaluar los aprendizajes realizados."

➢ LAS TIC Y SU INCIDENCIA EN LA EDUCACIÓN.

Para (Cabero, 2000) son tecnologías que constituyen nuevos canales de comunicación y entran en las escuelas y los hogares facilitando con su uso el proceso de enseñanza aprendizaje.

La denominación de TIC es utilizada para referirse a una serie de nuevos medios como los hipertextos, los multimedia, el internet, la realidad virtual o la televisión por satélite.

“En la actualidad, el paradigma de las TIC son las redes informáticas, que permiten en la interacción de los ordenadores ampliar la potencia y funcionalidad que tienen forma individual, permitiendo no sólo procesar información almacenada en soportes físicos, también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos” [7].

Estas tecnologías se diferencian de las tradicionales en la posibilidad que tiene la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

Estas tecnologías son las que giran en torno a cuatro medios: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones. Giran de manera interactiva e interconectada, lo que permite concebir nuevas realidades comunicativas y potenciar las que pueden tener forma aislada.

En definitiva, las TIC permiten el procesamiento, tratamiento y comunicación de la información. Es decir, las tecnologías son para actuar sobre la información, transformarla, difundirla y comunicarla.

- **Importancia del Uso de las TIC’S en la Educación**

“Es importante el uso de las TIC porque pueden aportar a la formación y a la educación han sido tratadas en diferentes trabajos.

[7]LLUMIQUINGA Rodríguez Alex Omar. Año 2011. “Informática Educativa” UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Capítulo II. Pág. 21.

El incremento de las modalidades comunicativas, la potenciación de los escenarios y entornos interactivos. Esto ayuda a favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo, rompiendo los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares, ofreciendo así nuevas posibilidades para la orientación y la autorización de los estudiantes, facilitando una formación permanente”[8]

La tecnología tiene diversos retos que cumplir en la educación, sus alcances no serán posibles sin comprender que la formula no se localiza en el cambio sino en la evolución de las formas de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social, que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) deben insertarse en el mundo educativo a través de su presencia en las escuelas. Ya sea atreves de programas gubernamentales o a través de esfuerzos privados, todos ellos orientados a dotar de recursos materiales y humanaos (especialmente atreves de la capacitación.

- **Como Utilizar las TIC’S en la Educación.**

“Las Tics se las debe utilizar como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del

[8]MUÑOZ, P. (2010). Estrategias par la formacion de las TIC: "Las Tecnologas de informacion y comunicacion (Tic) en el Proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA). Mexico: Tecni. C.A.pag. 64

autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, programas de simulación o de ejercicios, etc. Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un "saber aprender."[9]

- **Ventajas y Desventajas.**

Las ventajas y desventajas de las Tic en la educación son:

Ventajas

- Interés. Motivación
- Interacción. Continúa actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.

[9]MUÑOZ, P. (2010). Estrategias par la formacion de las TIC: "Las Tecnologas de informacion y comunicacion (Tic) en el Proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA). Mexico: Tecni. C.A.pag. 125

- Aprendizaje a partir de los errores
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.

Desventajas

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.
- Dependencia de los demás.

➢ SOFTWARE EDUCATIVO

Según (BARRUECOS, 2009), “el software educativo es de aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del estudiante.”

“El software educativo es muy importante ya que implementa una medición pedagógica como lo es el computador, en el cual permite el acceso al conocimiento adecuado de una manera mucho más rápida, así como la interacción constante con diversas fuentes de conocimientos originadas por los usuarios.” (RODRIGUEZ, 2008).

“En la actualidad la aplicación de las tecnologías de información y comunicación (Tic) en la educación da lugar al software educativo, los que por sus características, sus ventajas en la enseñanza, la posibilidad de la individualización del aprendizaje, el uso en su confección de la tecnología multimedia, entre otros factores, lo convierten en un medio válido para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.”[10]

- **Función del Software Educativo.**

La función principal del Software Educativo es orientar y regular el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven

[10]BARRUECOS, L. (2009). *Software: definicion del software educativo.* mexico: lamas. Pag 42

determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos, este actúa como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, además son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Estas dependen del uso que se le dé al software y de la forma en que se utilice, su funcionalidad, así como las ventajas e inconvenientes que pueda resistir su uso, serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el docente organice su utilización.

- **Tipos de Software Educativo.**

“Existen diversas formas de clasificar software educativo. La clasificación que presentamos a continuación está construida de acuerdo a la forma de utilizar las actividades que presenta cada uno. Al definir los tipos de software nos ayuda a encontrar y a identificar las diferencias entre cada uno,

ayudándonos a decidir para que tipo de actividad vamos a esconder un producto ya que no todos están diseñados con el mismo objetivo."

A continuación, se entrega una tabla con algunos de los principales tipos de software:

TIPO	DEFINICIÓN	EJEMPLO
Ejercitación	**Se refiere a programas que intentan reforzar hechos y conocimientos que han sido analizados en una clase expositiva o de laboratorio. Su modalidad es pregunta y respuesta.**	**Los primeros pobladores**
Tutorial	**Esencialmente presenta información, que se plasma en un dialogo entre el aprendiz y el computador. Utiliza un ciclo de presentación de información, respuesta a una o más preguntas o solución de un problema. Esto se hace para que la información presentada motive y estimule al alumno a comprometerse en alguna acción relacionada con la información.**	**Evolución de las culturas.**
Simulación	**Son principalmente modelos de algunos eventos y procesos de la vida real, que proveen al aprendiz de medio ambientes fluidos, creativos y manipulativos. Normalmente, las simulaciones son utilizadas para examinar sistemas que no pueden ser estudiados a través de experimentación natural, debido a que involucra largos periodos, grandes poblaciones, aparatos de alto costo o materiales con un cierto peligro en su manipulación.**	**Distinguir plantas domesticas que existen en el Ecuador**
Juego Educativo	**Es muy similar a las simulaciones, la diferencia radica en que incorpora un nuevo componente: la acción de un competidor, el cual puede ser real o virtual.**	**Completar los nombres de los talleres primitivos**
Material de Referencia Multimedia	**Usualmente presentado como enciclopedias interactivas. La finalidad de estas aplicaciones reside en proporcionar el material de referencia e incluyen tradicionalmente estructura hipermedial con clips de video, sonido, imágenes, etc.**	**Enciclopedia Encarta**
Historias y cuentos	**Son aplicaciones que presentan al usuario una historia multimedia, la cual se enriquece con un valor educativo.**	**Las primeras tribus**

Editores	**EL objetivo de estos productos no es dar respuesta a preguntas del usuario, sino dar un marco de trabajo donde el alumno pueda crear y experimentar libremente en un dominio grafico o similar.**	**Fine Artist**
Hiperhistoria	**Es un tipo de software donde a través de una metáfora de navegación espacial se transfiere una narrativa interactiva. Su característica principal reside en que combina activamente un modelo de objetos reactivos en un marco de ambiente virtual navegable.**	**Fine Zoo, Audio Doom**

- **Características**

El software educativo se caracteriza por ser un medio que apoya el proceso enseñanza-aprendizaje, además de constituir un apoyo didáctico sirve como un medio auxiliar adaptable a las características de los alumnos y las necesidades de los docentes, como guía para el desarrollo de los temas objeto de estudio; representa un eficaz recurso que motiva a los alumnos, despertando su interés ante nuevos conocimientos e imprime un mayor dinamismo a las clases, enriqueciéndolas y elevando así la calidad de la educación.

Es de suma importancia tener en cuenta las características que deben tener los buenos programas educativos, para que sean formativos, eficaces y faciliten el logro de su objetivo de aprendizaje. Estas características señalan a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

Entre ellos tenemos: la facilidad de uso e instalación, versatilidad, calidad del entorno audiovisual, la calidad en los contenidos, adecuada navegación e interacción, originalidad y uso de tecnología avanzada. Adecuada a los usuarios y a su ritmo de trabajo, que permite una capacidad de motivación con un enfoque pedagógico actual.

Todas estas características que debe tener el software educativo hacen que los mismos constituyan una buena opción para la enseñanza de los alumnos.

- **Elementos.**

Estos elementos en la actualidad son de suma importancia porque se las utiliza, para que los alumnos se encuentren motivados y mejoren su aprendizaje de una manera sencilla y didáctica.

Los elementos que se destacan en un software educativo son los siguientes:

ELEMENTOS	CONTENIDO
Tecnológicos	Los elementos tecnológicos hacen referencia principalmente a la manera en que funciona el software, para ello, se pueden utilizar una serie de criterios como lo son: funcionalidad, interoperabilidad, facilidad de instalación, seguridad, tolerancia a fallos, facilidad de uso, eficiencia en el uso de recursos, capacidad de mantenimiento, entre otros.
Pedagógicos	Los elementos pedagógicos se refieren principalmente a aquellos elementos que contribuyen al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje a partir de un software Educativo determinado.
De Contenido	Los elementos de contenido hacen referencia a la complejidad con que es abordado el tema, el nivel de detalle con que se explica, la extensión que se requiere

	para esta, entre otros
Diseño Gráfico	Al igual que los elementos de contenido y los pedagógicos, los elementos de diseño gráfico son muy importantes al momento de evaluar la calidad de un software educativo, ya que gracias a un buen manejo de estos últimos se podría llamar la atención del usuario o por el contrario, si se utilizan mal, se podría desmotivar al usuario sin importar si la información que proporciona el software es correcta.

- **Ventajas.**

Las ventajas que se destacan del software educativo son:

- Ayudar a los niños, en formación básica, a desarrollar destrezas y agilidad mental además los impulsa y les enseña de cómo utilizar las herramientas tecnológicas de forma adecuada.
- Proporcionan varios tipos de aprendizaje, que pueden ser grupales o individuales.
- Favorecen la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector.
- Permiten el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.
- Incluyen elementos para captar la atención de los alumnos.

➢ HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO

- **Flash Profesional CS5.**

Está destinada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems) es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.

- **Adobe Photoshop CS5.**

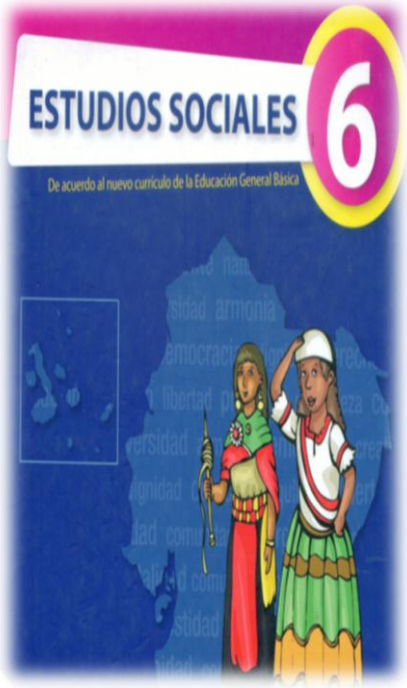
Adobe Photoshop es una de las aplicaciones informáticas más populares del mundo, y casi la única, en materia de edición gráfica y retoque de imágenes, para millones de personas que no son usuarios avanzados ni profesionales.

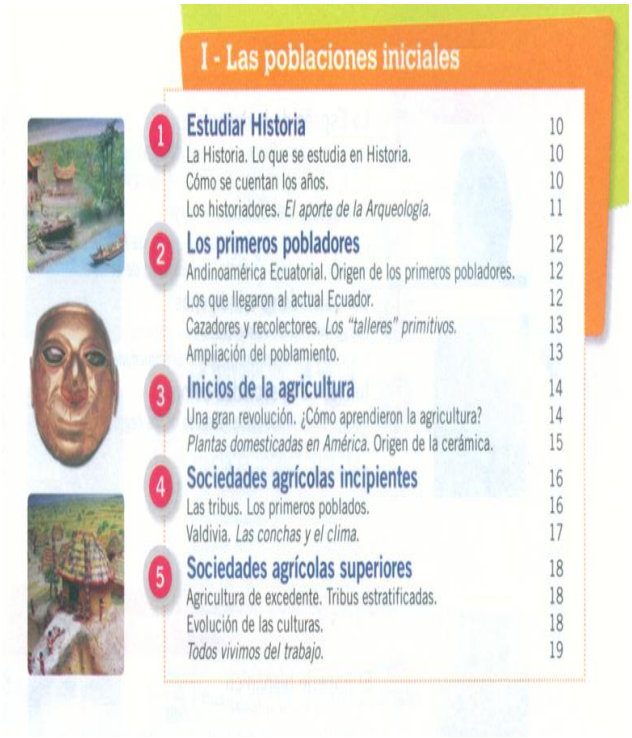
Tiene dos versiones, una estándar y otra extendida que integra una tecnología mejorada en lo relativo a la selección de imágenes y funciones de edición fotográfica. Estas versiones están disponibles tanto para el sistema operativo Windows como para Mac Os X.

- **CIENCIAS SOCIALES**

Comprender como está constituido, ya que es más preciso pensar en los Estudios Sociales como un campo aplicado que intenta fundir el conocimiento científico con las consideraciones éticas, filosóficas, religiosas y sociales, que surgen en el proceso de toma de decisiones que lleva a cabo todo ciudadano. Además conocer la ubicación de donde se vive y desarrollo

en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el marco de la Geografía y la Historia del Mundo además de reconocer valores como la democracia y reconocer su identidad como persona y miembro de una comunidad.





I - Las poblaciones iniciales

1 Estudiar Historia 10
La Historia. Lo que se estudia en Historia. 10
Cómo se cuentan los años. 10
Los historiadores. *El aporte de la Arqueología.* 11
2 Los primeros pobladores 12
Andinoamérica Ecuatorial. Origen de los primeros pobladores. 12
Los que llegaron al actual Ecuador. 12
Cazadores y recolectores. *Los "talleres" primitivos.* 13
Ampliación del poblamiento. 13
3 Inicios de la agricultura 14
Una gran revolución. ¿Cómo aprendieron la agricultura? 14
Plantas domesticadas en América. Origen de la cerámica. 15
4 Sociedades agrícolas incipientes 16
Las tribus. Los primeros poblados. 16
Valdivia. *Las conchas y el clima.* 17
5 Sociedades agrícolas superiores 18
Agricultura de excedente. Tribus estratificadas. 18
Evolución de las culturas. 18
Todos vivimos del trabajo. 19

- **Las poblaciones iniciales.**

En este bloque estudiaremos nuestro pasado más remoto; es decir, cómo llegaron los primeros pobladores al territorio de lo que ahora es el Ecuador y cómo vivieron aquí por muchos siglos.

La visión tradicional llamaba "Prehistoria" a la época anterior a la invasión europea, como así la historia hubiera comenzado con la conquista de los

españoles, que trajeron la escritura. Pero, en realidad, los pueblos originarios tuvieron su historia milenaria. Y debemos estudiarla con empeño.

Para el estudio de nuestra Historia nacional, se denomina Época aborigen a los miles de años que van desde el poblamiento inicial de Andino américa Ecuatorial (como se llama al territorio donde se asienta ahora nuestro país) hasta el fin del Imperio incaico.

- **Estudiar Historia.**

Cuando preguntamos por qué ha pasado tal o cual cosa, la mayor parte de las veces la respuesta es porque antes sucedió algo que la provocó. Por ejemplo, cuando tratamos de averiguar porque está allí un pueblo o una ciudad, nos enteremos de que, hace años, varias personas se establecieron en el lugar para vivir allí, construyeron las casas de sus familias, y así surgió el pueblo o ciudad que provoco nuestro interés.

También nos ha dado curiosidad, por ejemplo, saber cómo viajaba la gente de un lugar a otro cuando no había ni autos ni aviones. La respuesta es que lo hacían a pie o montando en animales de carga, y que los caminos de antes fueron mejorando a lo largo del tiempo hasta convertirse en las carreteras que hoy conocemos.

Se pueden poner muchos ejemplos, pero el hecho es para conocer mejor nuestra realidad presente y para prepararnos para el futuro, es necesario

conocer lo que pasó antes. A la ciencia que trata de comprender el pasado se la llama historia.

- Lo que estudia la historia: Desde este año vamos a estudiar Historia. Y comenzaremos por la del Ecuador, nuestra patria. Al conocer de dónde viene la gente de nuestro país, cómo vivía en el pasado, qué cambios se han dado, podremos entender mejor lo que sucede ahora.

- Como se cuentan los años: Al averiguar cuándo comenzó nuestra independencia, la respuesta es que fue el 10 de agosto de 1809. ¿A partir de cuándo se cuentan esos 1809 años? Se Llegó a un acuerdo para iniciar la cuenta desde la fecha en que se supone nació Cristo ese es el año uno. Así pues, se cuentan en orden descendente los años que sucedieron antes del nacimiento de Cristo (por ejemplo, 535 a.C.), y en orden ascendente después de ese hecho (por ejemplo 1950). Cada cien años es un siglo (por ejemplo, desde 1801 hasta 1900 es el siglo XIX), y cada mil años es un milenio (de 2000 a.C. hasta 1001 a. C. es el segundo milenio a. C.).

- Los historiadores: Las personas que estudian el pasado se llaman historiadores. Para conocer el pasado, estudian documentos (escritos, periódicos, libros antiguos, fotografías); monumentos, instrumentos de trabajo, utensilios de cocina, armas de guerra, que se han conservado. También recogen lo que cuentan las personas mayores, que dan su testimonio de lo que pasó antes.

Los historiadores escriben el resultado de sus estudios en libros que luego son leídos o consultados por las personas que quieren saber cómo fue el pasado.

- **Los primeros pobladores.**

- Andinoamérica Ecuatorial: El territorio en el que hoy se asienta nuestro país, el Ecuador, se extiende desde las costas del océano Pacifico hasta las planicies amazónicas. Lo atraviesa, de norte a sur, la gran cordillera de los Andes, con sus ramales Occidental y Oriental, que dan lugar a pequeños valles regados por ríos que van al mar o a la amazonia.

- Origen de los primeros pobladores: Hay un consenso en que los primeros pobladores de América vinieron del Asia, por el estrecho de Bering, ubicado en el extremo norte del continente. Cuando la tierra había sufrido una glaciación, es decir un enfriamiento que congeló las aguas de los océanos cerca de los polos, se formó una especie de fuente natural entre los dos continentes. Por allí pasaron los primeros grupos humanos que vinieron de América hace 40.000 a 50.000 años antes de Cristo.

- Los que llegaron al actual Ecuador: En Andinoamérica Ecuatorial que, como, hemos dicho, corresponden al territorio del actual Ecuador, hay evidencias de poblamiento humano de hace 12.000 años. Quiere decir que nuestras tierras han estado habitadas por más de cien siglos.

Los vestigios más antiguos de asentamientos humanos se encuentran en los valles andinos, donde había mejores condiciones debido a su clima. En el sitio de El Inga, en la zona del llaló, cerca de Quito, se han encontrado numerosos artefactos de piedra, que fueron usados por las poblaciones iníciales. Se han descubierto similares restos arqueológicos en Chobshi, Cubilán y otros lugares.

- Cazadores y recolectores: Los primeros habitantes fueron cazadores nómadas. Vivían de recoger los frutos que hallaban en los alrededores, y de la casa de animales. Esto lo hacían colaborando entre todos. En los bosque de los valles bajos encontraban plantas comestibles, que aprendieron a distinguir de las venenosas. En los páramos cazaban animales y recogían plantas medicinales. Utilizaban hachas, lanzas y flechas, fabricadas con piedras fuertes. Se vestían con las pieles de los animales que cazaban.

- **Inicios de la agricultura.**

- Una gran revolución: Por muchos siglos, los habitantes vivieron como cazadores y recolectores, en constante movimiento. Pero, poco a poco, aprendieron la agricultura y se volvieron sedentarios, es decir, se quedaron a vivir en un lugar. Se formaron comunidades agrícolas locales, en que las personas trabajaban ayudándose unas a otras.

La agricultura surgió en América independientemente de los otros lugares del mundo, como el Medio Oriente y China donde apareció también. Se

conoce que la agricultura se desarrolló por primera vez en Mesoamérica, el sur del actual México. Grupos humanos que vinieron de allí a nuestras tierras trajeron las semillas y las técnicas, e iniciaron los cultivos.

- ¿Cómo aprendieron la agricultura?: Se dice que la agricultura fue descubierta por casualidad; que alguien se dio cuenta, de pronto, que las plantas se producen por semillas; tomó algunas de ellas, las sembró y, en pocos meses, cosechó el producto. Pero, en verdad, el descubrimiento de la agricultura fue un proceso largo de “domesticación” de las plantas. Fue un esfuerzo consciente por convertir en alimentos a las plantas que estaban en estado silvestre. Para eso se necesitaba desarrollar habilidades y conocimientos que fueron modificando las plantas y adaptándolas para el cultivo.

- Origen de la cerámica: Para cocinar y guardar los alimentos sólidos y líquidos, los pobladores aprendieron a fabricar ollas, tiestos y fuentes, jarros y vasijas de cerámica. Se hacían de barro, al que se daba forma y luego se cocía al fuego para que se volviera resistente. Se hacían instrumentos de uso doméstico, decorativo y figuras que se utilizaban en ceremonias religiosas.

Al principio, la alfarería, es decir, los instrumentos hechos de cerámica, era muy sencilla, pero con el tiempo se construyeron hornos especiales para

cocer los objetos, y se desarrollaron técnicas avanzadas con las que se produjeron piezas complejas y muy hermosas.

- **Sociedades agrícolas incipientes.**

- Las tribus: En lo que hoy es el ecuador, la agricultura de subsistencia se desarrolló en la península de Santa Elena hace más o menos 6.000 años. Esa región fue un centro de domesticación de plantas, que era la base de su alimentación. También mantenían la caza y la pesca.

Con la alimentación permanente que brindaba la agricultura, los grupos humanos crecieron. Grupos de familias se agruparon en tribus. Los varones salían a cazar y a pescar. Las mujeres se dedicaban a cuidar a los niños, preparar la comida y mantener las huertas. Ellas desarrollaron la agricultura. Los jefes y los chamanes, que eran los sabios curanderos, dirigían las guerras y las ceremonias religiosas.

- Los primeros pobladores: Cuando los grupos nómadas se volvieron sedentarios, aparecieron los primeros pobladores, que eran grupos de viviendas muy sencillas. Cada una tenía un corral para los animales domésticos y una huerta para el cultivo de maíz, yucas y otros productos.

En los primeros pobladores había lugares para la fabricación de objetos de cerámica. En las excavaciones arqueológicas se hallan restos de ollas, jarras y tiestos, que se utilizaban para cocinar los alimentos. También se

encuentran estatuas de barro. Algunas de ellas son grandes y otras son pequeñas se las llama figurinas.

Sociedades agrícolas:

1.- Las vegas. 2.- Valdivia. 3.- El Encanto., isla Puná.

4.- Loma Alta, Cerros de Colonche. 5.- Chorrera.

6.- Cotocollao. 7.- Alausí. 8.- Cerró Narrío.

9.- Valle de Upano. 10.- Pastaza. 11.- Cueva de los Tayos.

- Valdivia: La más antigua cultura agroalfarera hallada en las excavaciones arqueológicas en nuestro país es Valdivia. Se denominó así porque uno de los primeros sitios que se descubrió está en el lugar que actualmente lleva ese nombre. Floreció desde 3500 años Antes de Cristo en la Costa sur (provincias de Manabí y Santa Elena), y se extendió a varios lugares del litoral.

En Valdivia, la gente cultivaba las plantas en terrenos que se inundaban con agua que serbia para el riego. Vivían en aldeas con casas de de bahareque de forma ovalada, de aproximadamente 3,5 x 4,5 metros. La cultura Valdivia se extendió por varios lugares de la Costa y la isla Puná por más de 2000 mil años, entre 4500 y 2000 años antes de Cristo. Es famosa por su cerámica, especialmente por las figuras femeninas, las Venus.

- **Sociedades agrícolas superiores.**

- Agricultura de excedente: Alrededor de 1000 años de Cristo se dio un gran avance en las sociedades de Andinoamérica Ecuatorial. La agricultura se había perfeccionado con las mejoras en la selección y uso de las semillas, nuevas técnicas de regadío, cultivo de nuevos productos y mejor calidad de los que ya se cultivaban. En las cosechas se obtenía mayor cantidad de productos que antes. Ya no se consumían inmediatamente todos los productos y fue posible guardar o conservar parte de ellos, Esos son los excedentes.

- Tribus estratificadas: Con los excedentes agrícolas, las tribus pudieron mantener a grupos especiales que surgieron en las sociedades. Eran soldados o guerreros, y sacerdotes y chamanes, que se dedicaban, en forma permanente, a luchar en las guerras o a ceremonias religiosas y curaciones.

Entre los años 1300 y 550 antes de Cristo se dio un significativo avance. en las tribus se definieron más las diferencias sociales, pero se mantuvieron en la base las comunidades y la propiedad colectiva de las tierras.

- Evolución de las culturas: A lo largo de varios siglos se desarrollaron diversas fases de la cultura Valdivia, en las que aparecieron aldeas con agricultura de excedentes. Con el paso de los años en la costa surgieron también las culturas Machalilla y Chorrera.

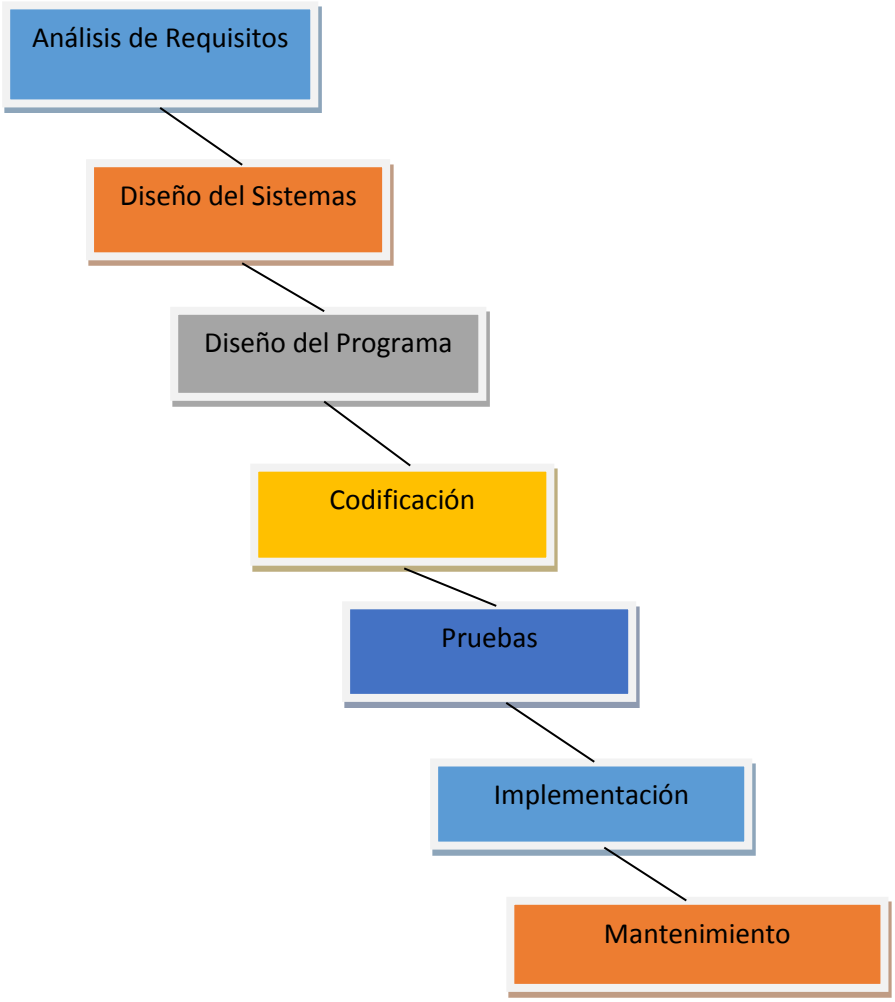
El desarrollo de las culturas se dio en la costa externa, en las cuencas de los ríos Guayas y Esmeraldas, y en los valles de Manabí. Desde 2500 años antes de Cristo existen evidencias de intercambios entre pueblos de la Costa con los de los valles interandinos e, inclusive, con los de la Amazonia. En la sierra desarrollaron Cerro Narrío en la actual Cañar, Alausí al sur de Chimborazo, y Cotocollao en la Pichincha de hoy, en el norte del país. En esta última se han hallado restos de un poblado viviendas de formas de rectángulos y centros para ceremonias. En el Oriente o la Amazonia debe destacarse el desarrollo de la fase Pastaza y de los pueblos vinculados a la misteriosa Cueva de los Tayos.

- **METODOLOGÍA DE DESARROLLO EN CASCADA DEL SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA.**

El método de la cascada que se considerará en la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, como el enfoque clásico para el ciclo de vida del desarrollo de sistemas, se basa de un método puro que implica un desarrollo rígido y lineal.

"La Metodología en cascada, se lo denomina modelo en cascada, es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del proceso para el desarrollo de software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior."

METODOLOGIA DE CASCADA



- **Análisis de requisitos.**

En esta fase se analizaran las necesidades de los usuarios finales del software para determinar qué objetivos debe cubrir. De esta fase surge una memoria llamada SRD (documento de especificación de requisitos), que contiene la especificación completa de lo que debe hacer el sistema sin entrar en detalles internos.

Es importante señalar que en esta etapa se deberá consensuar todo lo que se requiere del sistema y será aquello lo que seguirá en las siguientes etapas, no pudiéndose requerir nuevos resultados a mitad del proceso de elaboración del software.

- **Diseño del sistema.**

Descompone y organiza el sistema en elementos que puedan elaborarse por separado, aprovechando las ventajas del desarrollo en equipo. Como resultado surge el SDD (Documento de Diseño del Software), que contiene la descripción de la estructura relacional global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la manera en que se combinan unas con otras**.**

- **Diseño del programa.**

Es la fase en donde se realizan los algoritmos necesarios para el cumplimiento de los requerimientos del usuario así como también los análisis necesarios para saber que herramientas usar en la etapa de Codificación.

- **Codificación.**

Es la fase en donde se implementa el código fuente, haciendo uso de prototipos así como de pruebas y ensayos para corregir errores.

Dependiendo del lenguaje de programación y su versión se crean las bibliotecas y componentes reutilizables dentro del mismo proyecto para hacer que la programación sea un proceso mucho más rápido.

- **Pruebas.**

Los elementos, ya programados, se ensamblan para componer el sistema y se comprueba que funciona correctamente y que cumple con los requisitos, antes de ser entregado al usuario final.

- **Implantación.**

Se deberá completar la adquisición del conocimiento y ampliar incrementalmente el prototipo inicial de cada elemento que se encuentra previsto o predispuesto.

- **Mantenimiento.**

Una de las etapas más críticas, es el mantenimiento del Software ya que al utilizarlo como usuario final puede ser que no cumpla con todas nuestras expectativas.

f. METODOLOGÍA.

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación se hace necesaria la utilización de métodos que ayuden a cumplir con los objetivos planteados, para ello utilizaremos los siguientes métodos.

- **Método Científico**

  - Con este método se planificará el desarrollo de la investigación, sobre todo por su capacidad de perfeccionarse a través del transcurso del tiempo y para llevar a conocer dificultades dentro del proceso de aprendizaje.

- **Método Deductivo.**
  - Este método servirá para identificar deficiencias, debilidades de aprendizaje en el estudiante al momento de recibir sus clases.
- **Método Inductivo.**
  - Se lo empleará para conocer la realidad de la Institución Educativa como es la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” y como ayudar al docente de la asignatura de Ciencias Sociales, a través de un material didáctico, para que la enseñanza sea de una manera dinámica, para así obtener un aprendizaje más significativo entre estudiante -docente.

- La metodología inductiva permitirá obtener información valiosa, la misma que contribuirá para el desarrollo del trabajo investigativo.

TÉCNICAS

- **Técnica de la Entrevista**.
  - Esta técnica permite relacionarme directamente con el docente, para obtener información verbal relevante, significativa y de gran importancia, para así conocer las dificultades que tiene el docente al momento de impartir sus clases y los estudiantes del sexto año de Educación Básica en el aprendizaje de la misma.
- **Técnica de la Observación directa**.
  - Mediante esta técnica se aplicará para constatar la información que se ha recopilado hasta el momento y verificar desde nuestro punto de vista las necesidades que deben ser satisfechas con la elaboración e implementación del software educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año de educación básica la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja ubicada en la ciudadela Manuel Esteban Godoy.
- **Técnica De La Encuesta.**

- Dirigidas a los estudiantes del sexto Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa”, en la materia de Estudios Sociales, con la finalidad de diagnosticar el problema. La encuesta será aplicada por medio de preguntas con carácter de respuesta múltiple y cerradas, las encuestas serán aplicadas a 35 estudiantes de la institución.

➢ **POBLACIÓN**

- En la presente investigación se trabajará con una población de 35 estudiantes, del sexto Año de Educación general Básica, además del docente del mismo año de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa”, de la ciudad Loja.

Tabla 2. Población sexto año de Educación general Básica, de la Escuela Municipal “Héroes del Cenepa”, de la ciudad de Loja.

ESTUDIANTES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
35	20	15	35

Fuente: archivos de matrículas de la secretaria de la Unidad Educativa Municipal “Héroes del Cenepa” referente al único paralelo existente en la institución.

Elaborado por: Byron Ortega Rojas.

g. CRONOGRAMA

	2014- 2015																																									
ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del proyecto.	X	X	X	X																																				
Aprobación de la estructura y pertinencia del proyecto.					X	X	X	X	X																															
Asignación del director de tesis.										X	X	X																												
Elaboración del Marco teórico.												X	X	X	X																									
Presentación y correcciones del marco teórico.															X	X	X																							
Correcciones Material didáctico.																							X	X	X															
Desarrollo del Software																									X	X	X													
Evaluación del funcionamiento.																													X	X	X									
Elaboración del borrador final del informe de tesis.																															X	X	X							
Elaboración de conclusiones y recomendaciones.																																	X	X	X					
Estudio y calificación de tesis																																			X	X	X			
Corrección del estudio y calificación de tesis																																					X	X	X	
Disertación de tesis.																																							X	X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

- **RECURSOS HUMANOS**

  - **Docente:** Director de tesis.
  - **Docente:** De sexto año de educación básica de la Unidad Educativa "Héroes del Cenepa".
  - **Tesista:** Byron Mauricio Ortega Rojas.

- **RECURSOS MATERIALES**

MATERIALES DE OFICINA:	**EQUIPOS DE OFICINA:**
Útiles de oficina.	Computador.
Material bibliográfico.	Impresora.
Papel Bond.	Filmadora.
Tinta para impresora (B/N).	Cámara.
Internet.	Celular.

➢ PRESUPUESTO.

MATERIALES	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
MATERIALES DE OFICINA.			
Útiles de oficina.		60,00	60,00
Material bibliográfico (Libros etc.).	4	15,00	60,00
Papel Bond.	3 Paquetes	4,50	13.50
Tinta para impresora.	2 Cartuchos	$27 c/u	54,00
Internet.	240 horas	$0.50	120,00
EQUIPOS DE OFICINA.			
Computador.	1	1.500,00	1.500,00
Impresora.	1	150,00	150,00
Filmadora.	1	400,00	400,00
Cámara.	1	250,00	250,00
Celular.	1		85,00
Imprevistos (Transporte).			200,00
TOTAL			2.892,50

➢ FINANCIAMIENTO.

- El presente proyecto investigativo será financiado por fondos propios del autor.

i. BIBLIOGRAFÍA:

- BARRUECOS, L. (2009). Software: definición del software educativo. México: lamas. pág. 257
- FIGUEROA, W. F. (2009). Didáctica especial: definición de didáctica. México: ELIT.pag.125
- FROMN, E. (2008). Educación para todos: "¿Que es la Educación? Londres: Fixto S.A. pág. 78
- GAARDER, J. (2011). El Arte y la Pedagogía: Que es Pedagogía. España: Galery. pág. 112
- GÖTTLER, J. (2009). Pedagogía del Oprimido: "definición de pedagogía". México: Evos editores. pág. 14
- MALLART, J. (2009). Tecnología didáctica: "Que es didáctica". México: Evos. pág. 325
- MUÑOZ, P. (2010). Estrategias para la formación de las TIC: "Las Tecnólogas de información y comunicación (Tic) en el Proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA). México: Tecni. C.A.pág. 64
- Reglamento. (2012).
- RODRIGUEZ, C. (2008). Software: "Definición de software educativo". México: Evos.pag.19

- ROMAN, L. (2010). Educación: "La Educación en el Ecuador". Ecuador: Misto.pág. 59
- SHEPARD, J. (2008). Campo estudiantil: ¿Qué es la Educación? México: Adventurd.pag.75
- TORRES, C. (2010). Educación para la sociedad: "Educación en el Ecuador". Ecuador: Manzano. pag.26

WEBGRAFÍA:

- “Educación en América latina problemas y desafíos” autor JEFFREY PURYEAR(27 de Febrero, 1996), Documento en línea, disponible en: http://www.oei.es/reformaseducativas/educacion_AL_problemas_desafios_puryear.pdf
- “Incidencia de la enseñanza”, autor GONZALO ERAZO BRITO Documento en línea, disponible en: http://www.unl.edu.ec/educativa/wp-content/uploads//Mo%CC%81dulo-de-Estudios-Sociales.pdf
- “Elementos de la pedagogía tradicional” autor CALZETTI HUGO(08/junio/2013) Documento en línea, disponible en: http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&src=link&tb=c

ol&query=ELEMENTOS%20DE%20PEDAGOGIA&cantidad=10&formato=&sala=1.

- “Definición de didáctica - Qué es, Significado y Concepto” Documento en línea, disponible en: http://definicion.de/didactica/#ixzz2JOgdv3kS.
- “Ciclos de Vida – Modelo de Cascada” autor ROJAS Vera, Martha E, (25 de julio de 2010) Documento en línea, disponible en: http://spanishpmo.com/index.php/ciclos-de-vida-modelo-de-cascada/

j. Anexos.

Anexo 1: entrevista al docente.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Sr. Profesor con todo comedimiento le solicito contestar las preguntas que a continuación se detallan, con ella se pretende obtener información para desarrollar un software educativo como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales para los estudiantes del sexto año de educación Básica, la misma que permitirá realizar el proyecto de tesis.

ENTREVISTA AL DOCENTE

Pregunta 1: ¿Cómo considera Ud. que los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo en la asignatura de Estudios Sociales?

……

……

Pregunta 2: ¿Cuál de los siguientes métodos de Enseñanza considera Ud. más eficientes para que los alumnos adquieran de manera más adecuada aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales?

Charlas ( ) Foros ( )

Tareas ( ) software educativo ( )

Pregunta 3: ¿Utilizaría usted un Software Educativo para la enseñanza de las asignatura de Ciencias Sociales en sus horas de clases?

SI ( )

NO ( )

¿Por qué?

……

……

……

Pregunta 4: ¿Considera usted que es necesario aplicar un Software Educativo para reforzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes?

SI ( )

NO ( )

¿Por qué?

……

……

……

Pregunta 5: ¿Qué características cree Ud. Debería tener un software educativo, para la comprensión óptima de los conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales?

Comunicativo ( ) Evaluativo ( )

Interactivo ( )

Pregunta 6: ¿En cuál de las siguientes unidades referente al Bloque 1.- LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR de la materia de Ciencias Sociales, considera Ud. que debería existir un mayor refuerzo?

UNIDAD I: Estudiar Historia ( )

UNIDAD II: Los Primeros Pobladores ( )

UNIDAD III: Inicios De La Agricultura ( )

UNIDAD IV: Sociedades Agrícolas Incipientes ( )

UNIDAD V: Sociedades Agrícolas Superiores ( )

¿Por qué?

……

……

……

Pregunta 7: Partiendo de que el software educativo es una herramienta que permite crear entornos de aprendizaje participativo permitiendo que los estudiantes sean parte activa en la construcción de sus conocimientos, ¿Le gustaría contar con esta herramienta como metodología para el desarrollo de aprendizajes significativos en los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?

SI ( )

NO ( )

Porque……...

……

GRACIAS POR SU COLABORACION.

Anexo 2. Encuesta Aplicada a los Alumnos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Sr. estudiante con todo comedimiento le solicito contestar las preguntas que a continuación se detallan, con ella se pretende obtener información para desarrollar un software educativo como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, para los estudiantes del sexto año de educación básica, la misma que permitirá realizar el proyecto de tesis.

ENCUESTA A LOS ALUMNOS

Pregunta 1 ¿Qué contenidos del bloque 1.- LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR, de la materia de Ciencias Sociales cree Ud. Que se le hace más difícil la comprensión de conocimientos?

a. BLOQUE I: ESTUDIAR HISTORIA

Grado de Dificultad:

- ○ Bajo
- ○ Medio
- ○ Alto

b. BLOQUE II: LOS PRIMEROS POBLADORES

Grado de Dificultad:

- ○ Bajo
- ○ Medio
- ○ Alto

c. BLOQUE III: INICIOS DE LA AGRICULTURA

Grado de Dificultad:

- ○ Bajo
- ○ Medio
- ○ Alto

d. BLOQUE IV: SOCIEDADES AGRICOLAS INCIPIENTES

Grado de Dificultad:

- ○ Bajo
- ○ Medio
- ○ Alto

e. BLOQUE V: SOCIEDADES AGRICOLAS SUPERIORES

Grado de Dificultad:

- ○ Bajo
- ○ Medio
- ○ Alto

Pregunta 2: ¿Cómo considera Ud. que podría obtener un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales?

Mediante el uso del libro guía ( )

Observando videos Educativos. ( )

Tomando dictado ( )

Con tareas individuales dentro del aula. ( )

Pregunta 3: ¿Qué herramientas didácticas utiliza el profesor en sus clases de Ciencias Sociales?

Textos ( )

Carteles ( )

Software educativo ( )

Otros ( )

……

……

……

Pregunta 4: ¿Considera importante que el docente de la asignatura de Ciencias Sociales, cuente con un software educativo con el tema las poblaciones iniciales del Ecuador?

Si ( )

No ( )

¿Por qué?

……

……

Pregunta 5: ¿Qué tan útil cree que puede resultar la aplicación del software educativo en el aula?

Muy útil ( ) Poco útil ( ) No es útil ( )

¿Por qué?

……

……

……

Pregunta 6: Si la Institución Educativa en la que usted se educa, contara con un software educativo ¿Qué cualidades quisiera que el mismo cuente?

Interactivo.

Evaluativa. ( )

Comunicativa. ( )

De fácil uso y entendimiento. ( )

Con contenido multimedia. ( )

Otro ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3. Ficha de evaluación realizada al docente

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
Nombre del Software evaluado: DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 - 2015. Tipo de software: Tutorial Sistema Operativo: Windows Objetivos: Evaluar el Software Educativo Nivel : fácil Destinatarios: Alumnos del sexto año de Educación General Básica. Contenidos: Estudiar Historia Los Primeros Pobladores Inicios de la Agricultura Sociedades Agrícolas Incipientes Sociedades Agrícolas Superiores. Autor: Byron Ortega Rojas. Año: 2015 Lugar :Loja Fecha: 21 de abril
ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Marque con una X según su Criterio	SI	NO
Tiene Motivación		
Posee ejercitación y práctica de contenidos		
Es adecuado a los destinatarios		
Posee un adecuado ejercitación psicomotriz		
ASPECTOS DIDACTICOS	SI	NO
Posee relevancia en los contenidos		
Ejercitación y practica a través de la autoevaluación		
Fomenta el auto aprendizaje		
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS	SI	NO
Pantallas estructuradas con el tipo y tamaño de letra correcto		
Diseño de pantallas y Gráficos es acorde al contenido		
Facilidad de uso e instalación		
Brinda ayuda orientativa de su contenido		
VALORACIÓN GLOBAL	SI	NO
Posee un buen aspecto pedagógico y didáctico		
Posee un buen aspecto técnico y estético		

Anexo 4. Ficha de evaluación realizada a los alumnos del sexto año de E.G.B.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA **MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA** **CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**
Nombre del Software evaluado: DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 - 2015. **Tipo de software: Tutorial** **Sistema Operativo**: **Windows** **Objetivos: Evaluar el Software Educativo** **Nivel : fácil** **Destinatarios: Alumnos del sexto año de educación general básica.** **Contenidos:** Estudiar Historia Los Primeros Pobladores Inicios de la Agricultura Sociedades Agrícolas Incipientes Sociedades Agrícolas Superiores. **Autor: Byron Ortega Rojas.** **Año: 2015**

Lugar :Loja **Fecha: 21 de abril**		
ASPECTOS PEDAGÓGICOS		
Marque con una X según su Criterio	**SI**	**NO**
Tiene Motivación		
Existe demasiado texto		
Se puede leer claramente los contenido		
Los contenidos están de acuerdo al libro que utilizan en las clases de Ciencias Sociales.		
ASPECTOS TÉCNICOS	**SI**	**NO**
La presentación de las pantallas son claras y bonitas:		
Permite la elección fácil de opciones, por medio del "menú" son claros y ordenados:		
Utiliza gráficos, sonido, video animación de forma adecuada:		
ASPECTOS DIDÁCTICOS	**SI**	**NO**
Son suficientes la cantidad de actividades existentes en el software		

Fomenta el autoaprendizaje		
Motiva y promueve la iniciativa de aprender		
Necesita ayuda del docente para utilizar el programa		
Las actividades son fáciles		

Anexo 5. Certificado otorgado por la directora del plantel.

UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉROES DEL CENEPA

"Ciencia y Valores"

Cdla. Héroes del Cenepa 2da etapa, calles Tnte. Geovanny Calles y Cbo. Ernesto Vaca, vía a la Argelia.
Teléfono: 2546995
LOJA—ECUADOR

Certificado UEMHC. DIR. 2015
Loja, 4 de Marzo de 2015

CERTIFICADO

Dra.
Mercy Mora Merino
DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA"

C E R T I F I C A:

Que, el señor BYRON MAURICIO ORTEGA ROJAS, con C.C 1104446412, egresado de la carrera de informática educativa de la Universidad Nacional De Loja, haber cumplido con la propuesta planteada a la Institución Educativa en el DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 – 2015, y a su vez socializo con el docente y estudiantes el día lunes 02 de marzo del 2015, cabe mencionar que su trabajo fue oportuno y realizado con eficiencia, cumplió con todas las expectativas para el cual fue desarrollado.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando que el mismo pueda hacer uso en lo que estime conveniente.

Dra. Mercy Mora Merino
DIRECTORA DE LA UEM
HÉROES DEL CENEPA

UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL HÉROES DEL CENEPA
DIRECCIÓN
LOJA - ECUADOR

Anexo 6. Certificado otorgado por la docente del grado.

UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉROES DEL CENEPA

"Ciencia y Valores"

Cdla. Héroes del Cenepa 2da etapa, calles Tnte. Geovanny Calles y Cbo. Ernesto Vaca, vía a la Argelia.
Teléfono: 2546995
LOJA—ECUADOR

Certificado UEMHC. DIR. 2015
Loja, 4 de Marzo de 2015

CERTIFICADO

Lic.
Karina Cabrera Cisneros
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA"

C E R T I F I C A:

Que, el señor BYRON MAURICIO ORTEGA ROJAS, con C.C 1104446412, egresado de la carrera de informática educativa de la Universidad Nacional De Loja, haber cumplido con la propuesta planteada a la Institución Educativa en el DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 "LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR" PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "HÉROES DEL CENEPA" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 – 2015, y a su vez socializo con el docente y estudiantes el día lunes 02 de marzo del 2015, cabe mencionar que su trabajo fue oportuno y realizado con eficiencia, cumplió con todas las expectativas para el cual fue desarrollado.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando que el mismo pueda hacer uso en lo que estime conveniente.

Lic. Karina Cabrera Cisneros
DOCENTE DE GRADO DE LA UEM
HÉROES DEL CENEPA

UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL HÉROES DEL CENEPA DIRECCIÓN LOJA - ECUADOR

Anexo 7. Fotos sobre la implementación del software educativo en la unidad Educativa Municipal "Héroes del Cenepa" de la ciudad de Loja.

ANEXO N°8

MANUAL DE USUARIO

El software educativo está orientado a dinamizar los aprendizajes, y reforzar los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, para los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica; de éste modo se favorece la implementación de las TIC, en las instituciones educativas para llevar una educación de vanguardia.

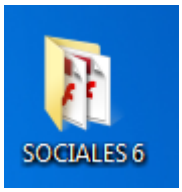
INICIO Y EJECUCIÓN DEL SOFTWARE

Antes de iniciar la aplicación educativa, es necesario conocer los requisitos y las versiones del sistema operativo, en el cual se lo va a emplear. A continuación se detalla los sistemas operativos en donde ha sido ejecutado normalmente.

Nombre del Software:	DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DEL BLOQUE 1 “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR” PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014 - 2015.	
Tipo de Software:	Sistema de Ejercitación y Práctica.	
		En Windows probado desde el XP de 32 y 64

Sistemas Operativos compatibles:	Windows	bits y versiones superiores; hasta Windows 8.1
	Linux	En Ubuntu desde el 10.1 de 32 y 64 bits y versiones superiores probado hasta la versión 15.0 previamente es necesario instalar la aplicación wine que permite ejecutar los archivos exe.
Requerimientos Mínimos de sistema:	- Procesador 1.5 Gzh. - 2 Gigabytes de Memoria Ram. - 70 Mb libres en disco duro. - Tarjeta de sonido para actividades. - Unidad de CD/DVD si se ejecuta desde cd. - Conexión USB 2.0 si se ejecuta desde USB.	

Para ejecutar el software educativo desde un disco se ingresa el CD/DVD y éste se ejecuta automáticamente; si es desde un USB, se explora la carpeta llamada SOCIALES 6 e iniciamos el archivo llamado Index.exe. En Windows no hace falta instalar ninguna extensión, ya que la aplicación incluye un reproductor SWF actualizado. En Linux (Ubuntu) es necesario instalar la aplicación wine para poder ejecutar el archivo index.exe.



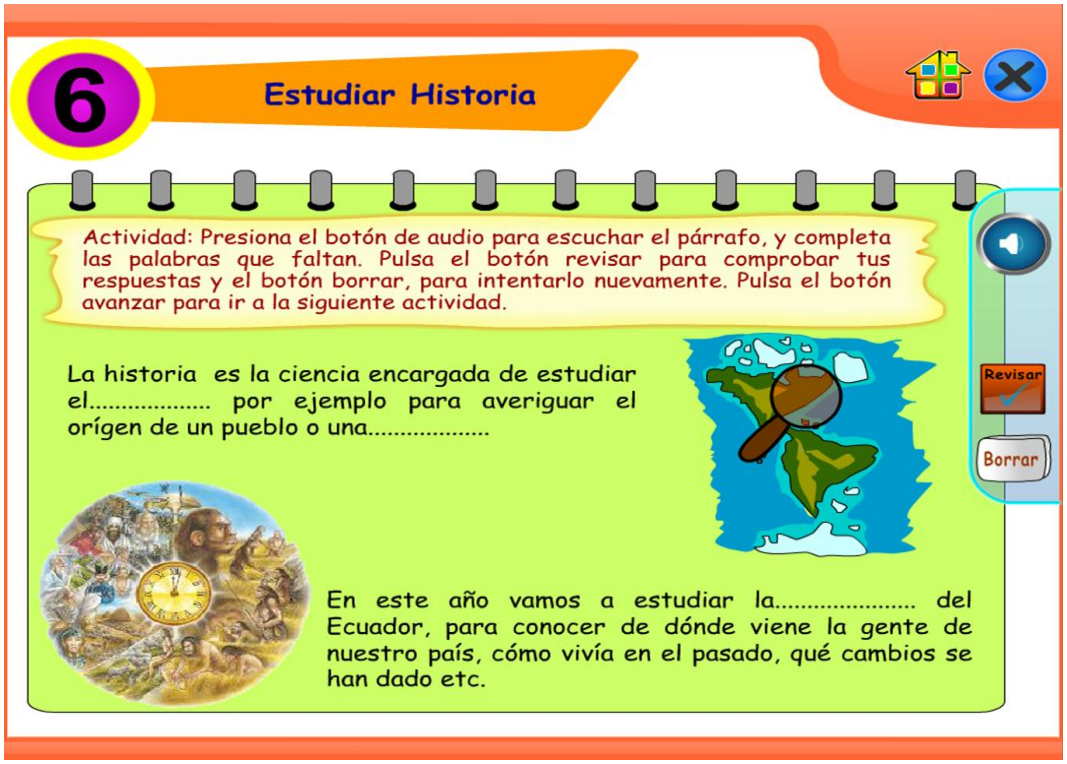
Pantalla de Inicio

En la primera pantalla tenemos la información general del software y un botón entrar que nos permite acceder al menú principal.

Pantalla de Menú

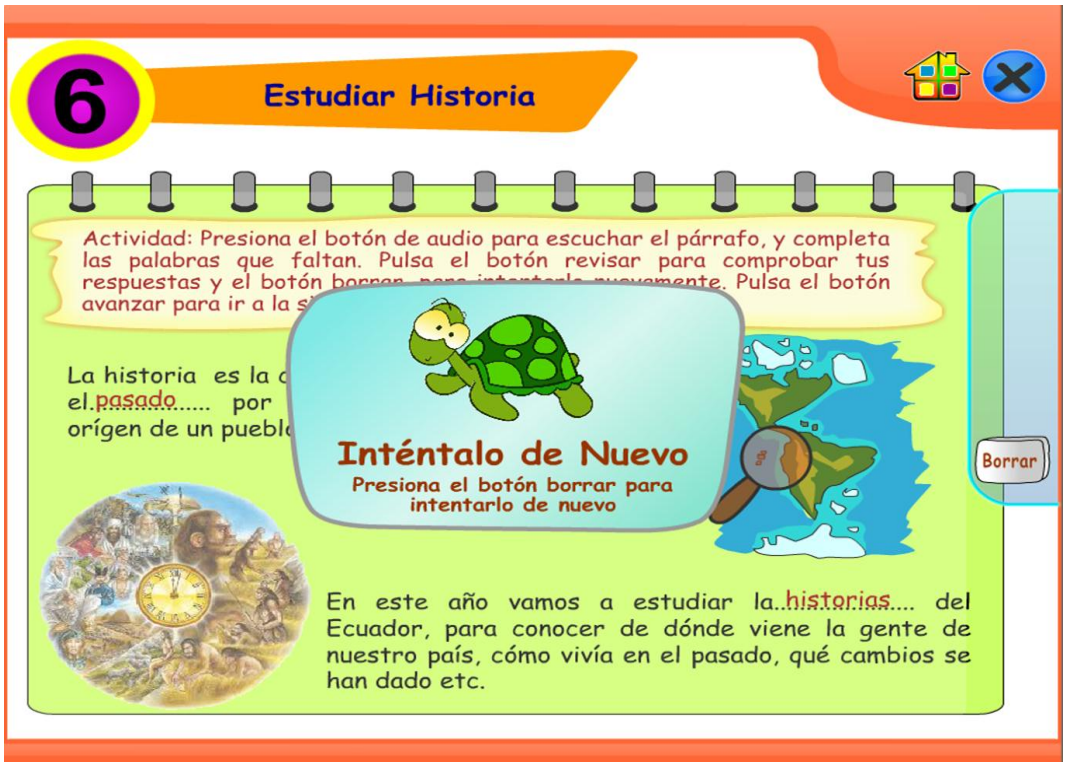
En esta pantalla están los botones con los temas del Bloque 1 denominado “LAS POBLACIONES INICIALES DEL ECUADOR”; al acercar el mouse por cada botón se muestra una animación acerca del tema que representa; el botón de Evaluación que nos permite evaluar el bloque, el botón créditos muestra la información del desarrollador de la aplicación; el botón de información que presenta un menú de referencia sobre la introducción, justificación, importancia, factibilidad, fundamentación y objetivos del presente software educativo, y el botón Cerrar para abandonar la multimedia.

Pantalla de Actividad 1



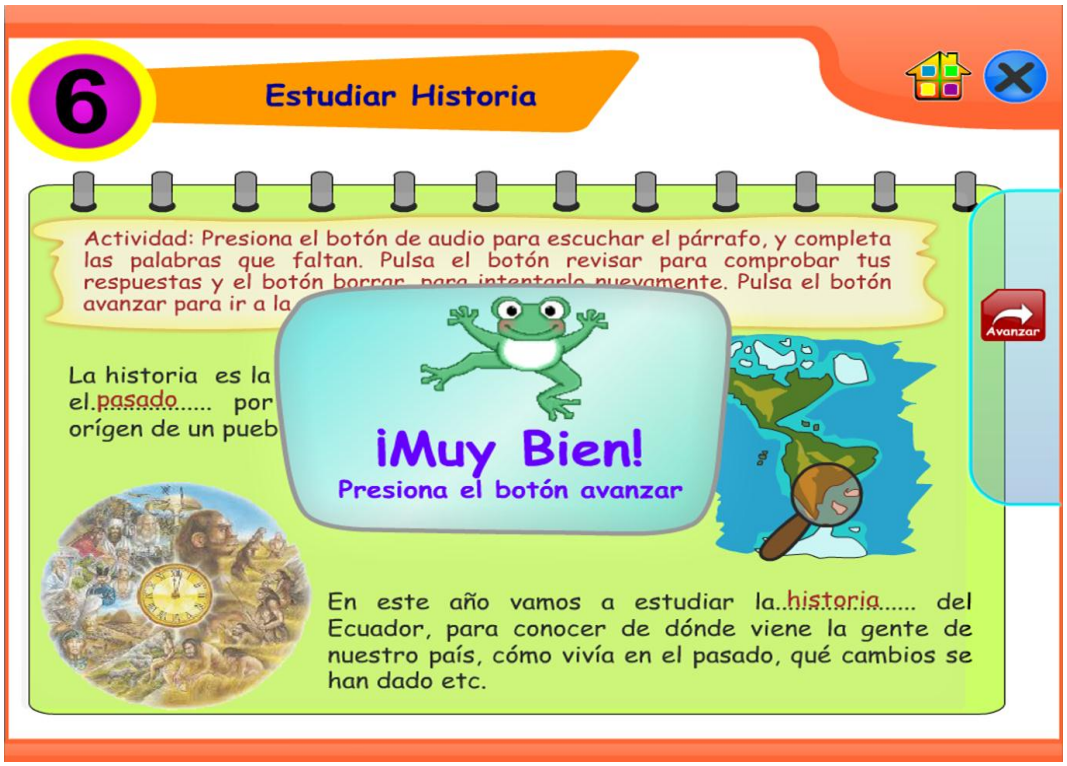
Esta pantalla representa al primer tema del texto; muestra el nombre del tema en la parte superior, a continuación se muestran las instrucciones para realizar la actividad, se incluyen imágenes y animaciones referentes al tema; en la parte lateral derecha se encuentran los botones correspondientes para ejecutar esta actividad. Así mismo está presente el botón salir y el botón menú. En las pantallas que continúan, se muestra como interactúa el usuario y esta actividad.

Pantalla de Actividad no resuelta



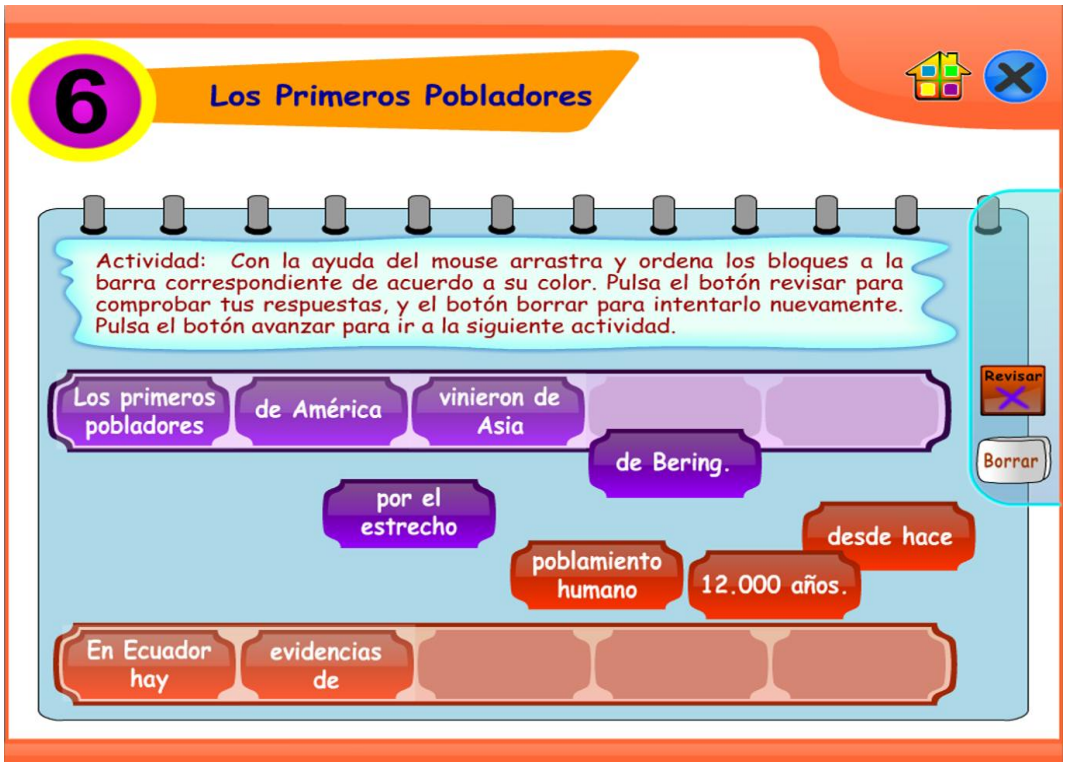
La presente actividad consiste en completar las palabras que faltan en los párrafos, para ello el usuario presiona el botón de audio para escuchar toda la lectura, y con el teclado va completando las palabras que faltan, posteriormente debe presionar el botón revisar para comprobar las palabras ingresadas, y si la actividad no fue resuelta correctamente, el usuario escucha un archivo de audio, que le indica que lo intente de nuevo; y aparece un mensaje emergente con una animación que indican que presione el botón borrar para realizar nuevamente esta actividad.

Pantalla de Actividad Resuelta Correctamente



Cuando el usuario logra completar la actividad satisfactoriamente, escucha un archivo de audio que le indica que ha resuelto correctamente; y aparece un mensaje emergente con una animación, que indica que la actividad ha sido realizada con éxito, y también aparece el botón avanzar para continuar a la siguiente actividad.

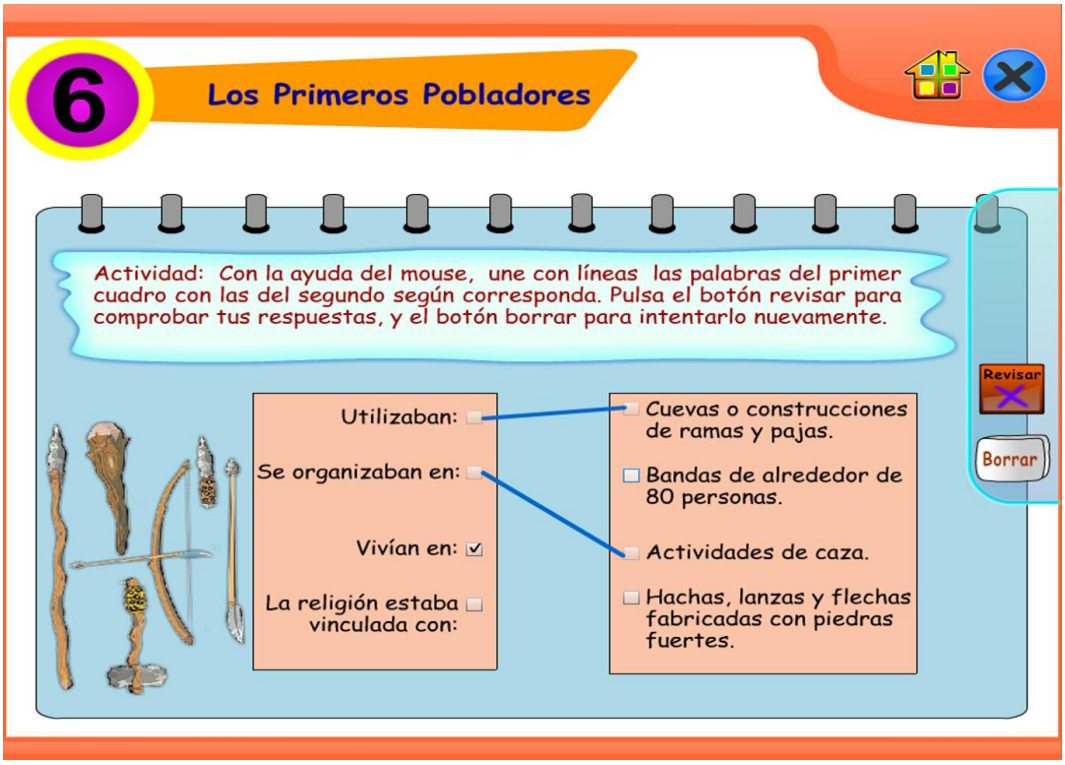
Pantalla de Actividad 2



Esta actividad consiste en utilizar el mouse, para arrastrar los bloques de texto a la barra correspondiente de acuerdo a su color, y ordenar dichos bloques para formar el párrafo correctamente; el usuario presiona el botón revisar para

comprobar la actividad, si no está resuelta correctamente se muestra el respectivo mensaje emergente y presionando el botón borrar los bloques vuelven a su posición inicial para que intente nuevamente. Cuando lo logra aparece el botón avanzar y el respectivo mensaje emergente.

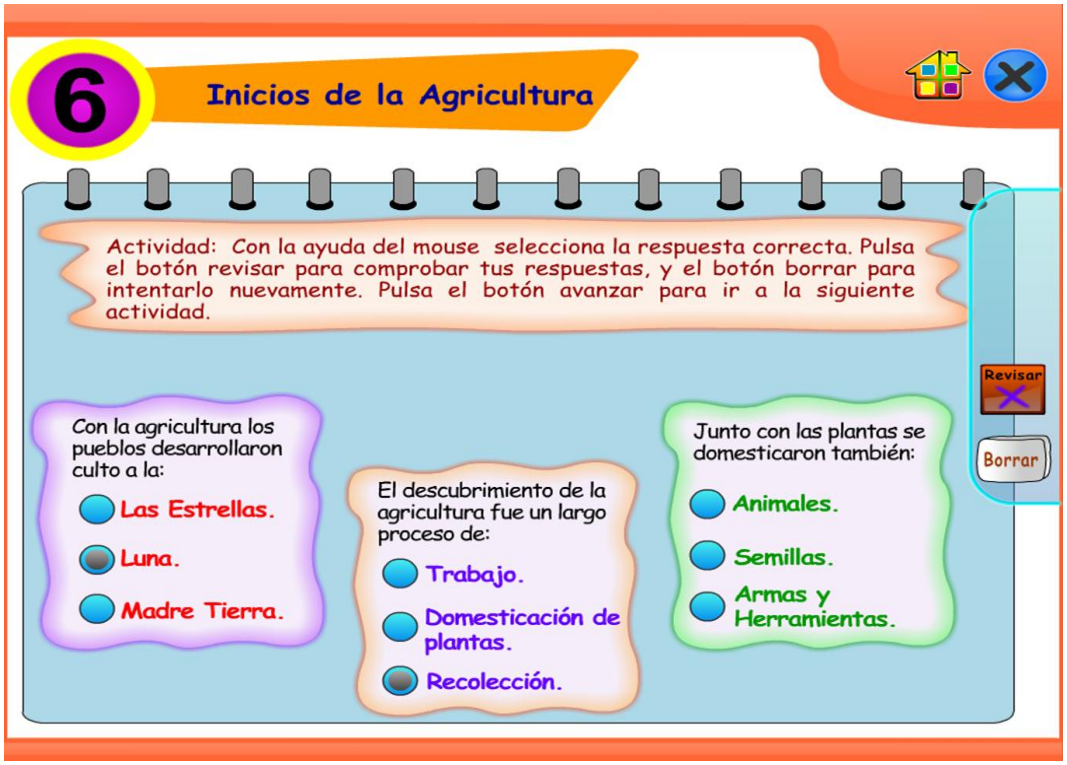
Pantalla de Actividad 3



Esta actividad consiste en unir con líneas las palabras del cuadro izquierdo con las palabras del cuadro derecho y completar el párrafo. Para ello el usuario debe hacer clic en el botón de una frase y seleccionar el botón de la frase que le corresponde en el otro bloque, la línea se traza automáticamente; si no

desarrolló la actividad correctamente le sale el respectivo mensaje. Pulsando el botón borrar se eliminan las líneas y se activan nuevamente los botones para volver a intentarlo.

Pantalla de Actividad 4

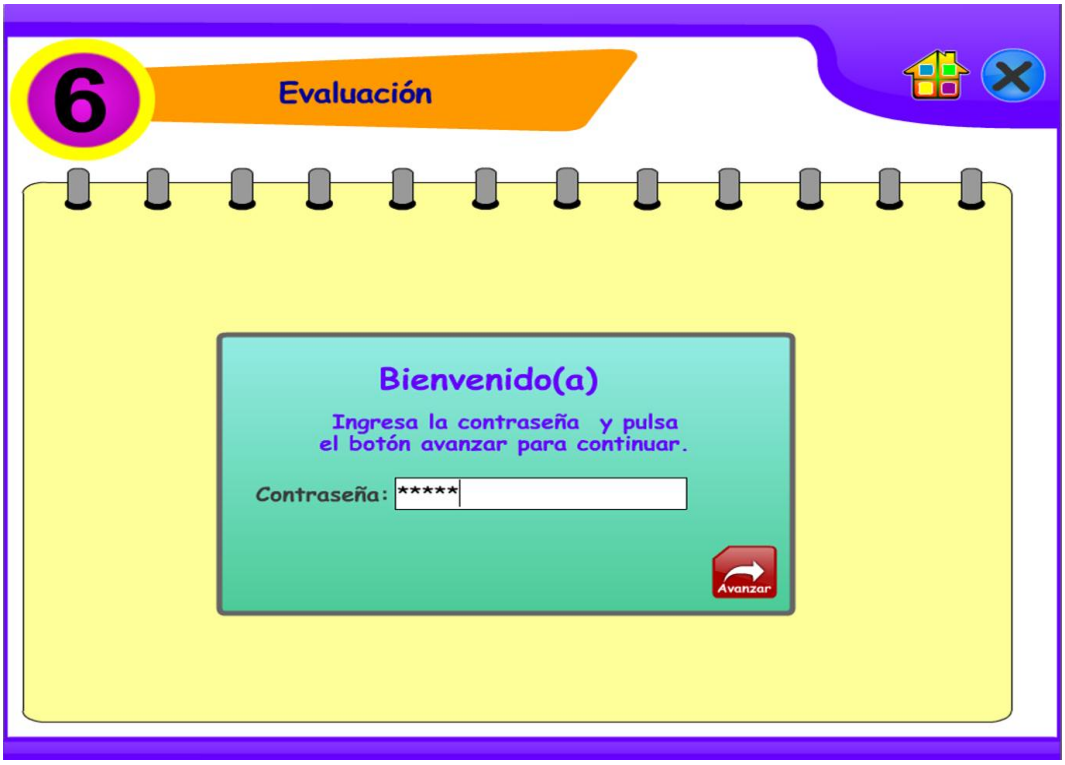


Esta actividad consiste en seleccionar la respuesta correcta de cada bloque, para ello, el usuario elige la opción más adecuada que haga relación con la frase de cada bloque. Cuando el usuario pulsa el otra opción en el mismo bloque se deselecciona automáticamente la anterior; así mismo con el botón borrar se deseleccionan todas las opciones.

Pantalla de Video

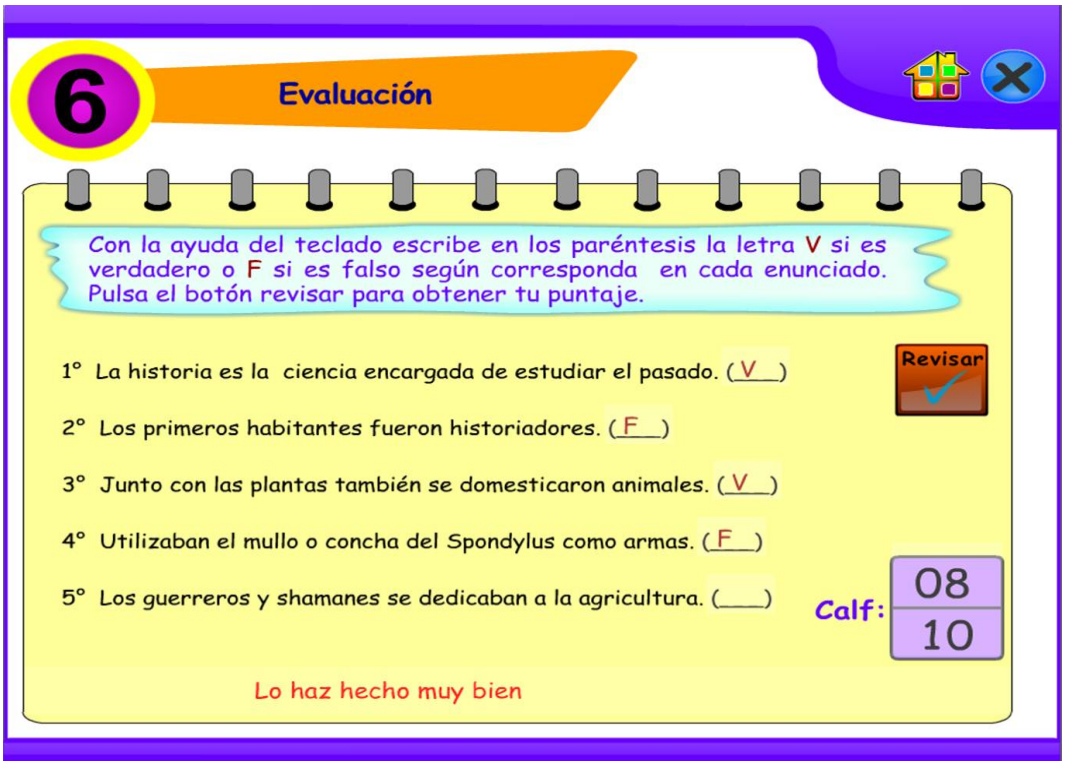
Esta pantalla permite reproducir un video automáticamente referente al tema, el usuario puede pausar, reanudar o parar el video.

Pantalla de Ingreso a la Evaluación



Esta pantalla da acceso a la evaluación, para ello el usuario debe ingresar el password correspondiente y presionar el botón avanzar para ir a las preguntas; así como en las demás pantallas, en ésta también se incluyen el botón cerrar, y el botón menú.

Pantalla de Evaluación

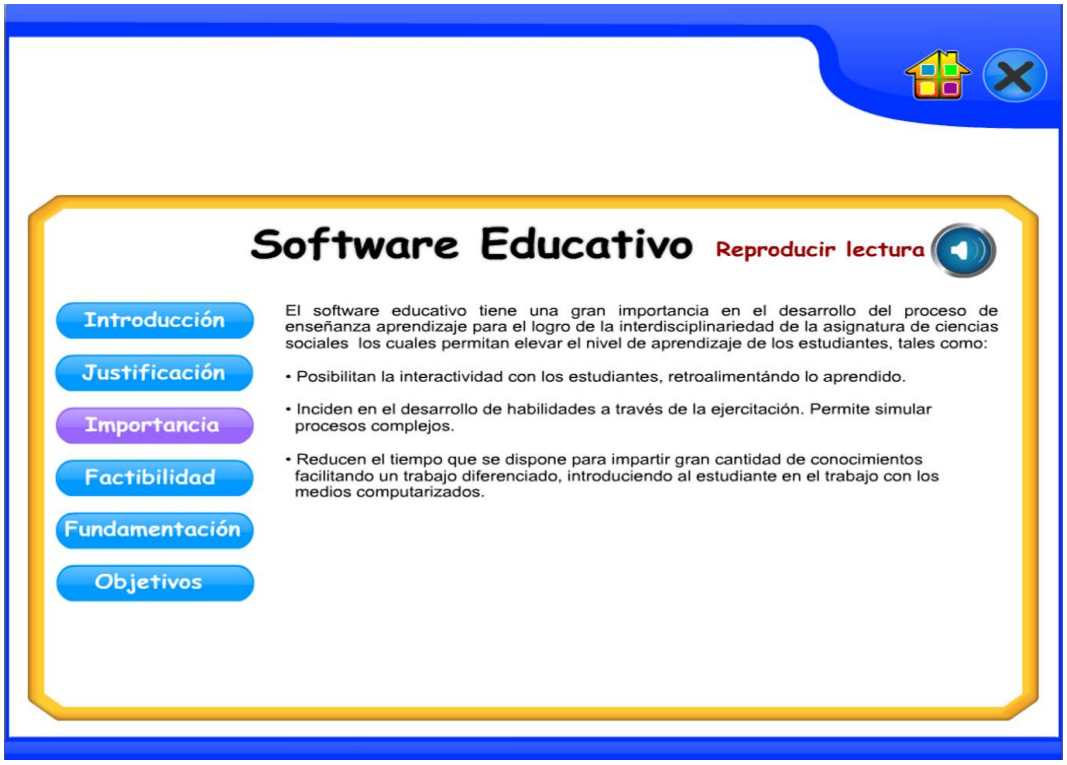


Para realizar la evaluación el usuario debe contestar cada pregunta con la ayuda del teclado, puede utilizar letras minúsculas o mayúsculas. Cuando pulsa el botón revisar la aplicación califica las respuestas y presenta el puntaje en el cuadro de calificaciones; así mismo dependiendo del puntaje se presenta un mensaje en la parte inferior. Cabe recalcar que si el usuario obtiene un puntaje inferior a seis puntos, el sistema no le otorga el puntaje, y le indica un mensaje que se esfuerce un poco más, revise los contenidos de la multimedia y vuelva a intentarlo.

Pantalla de Salir

Esta pantalla permite salir de la aplicación educativa, cuando el usuario presiona el botón cerrar, se muestra un mensaje emergente que confirma si el usuario desea realmente salir con dos opciones; si presiona el botón no vuelve inmediatamente a la pantalla anterior caso contrario sale de la multimedia.

Pantalla de Información



Presenta un menú interactivo con la información documentada del software; este menú contiene la introducción, justificación, importancia, factibilidad, fundamentación, y objetivos del software; además hay un botón que permite reproducir en audio el contenido de la opción seleccionada. En esta pantalla también se encuentra el botón menú para regresar al menú principal y el botón cerrar.

Pantalla de Créditos

Muestra la información acerca de la persona que desarrolló la aplicación educativa. En esta pantalla también se incluye el botón menú para regresar y el botón cerrar.

ÍNDICE

PORTADA i

CERTIFICACIÓN. ii

AUTORÍA iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN iv

AGRADECIMIENTO v

DEDICATORIA vi

ESQUEMA DE CONTENIDOS vii

a.Titulo 1

b.Resumen 2

Summary 4

c.Introducción 6

d.Revisión de Literatura 12

e.Materiales y Métodos 50

f.Resultados 58

g.Discusión 86

h.Conclusiones 91

i.Recomendaciones 93

j.Bibliografia 94

k. Anexos 96

Índice 184