UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

“DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR”.

Tesis previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa

AUTOR:

José Andrés Riofrío Matailo

DIRECTOR:

Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez. Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2014

CERTIFICACION

Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez. Mg. Sc. Docente de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja y Director de Tesis.

C E R T I F I C O:

Que he dirigido y revisado el Informe de la Tesis para obtener el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa del señor José Andrés Riofrío Matailo, que lleva por título: "DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR", por lo que autorizo su presentación ante la Autoridad Académica y el Tribunal de Grado correspondiente.

Loja, 27 de julio del 2014

DR. GABRIEL GONZALO GÓMEZ GÓMEZ. Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, José Andrés Riofrío Matailo, declaro ser 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.

Firma : .....

Autor : JOSÉ ANDRÉS RIOFRÍO MATAILO

CEDULA : 1104729718

FECHA : 23 de Septiembre del 2015.

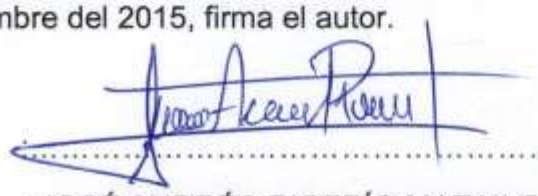
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, José Andrés Riofrío Matailo, declaro ser autor de la tesis titulada **"DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR"**, como requisito para optar al grado de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCION INFORMÁTICA EDUCATIVA, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el R.D.I., en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio 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 23 días del mes septiembre del 2015, firma el autor.



FIRMA .....

AUTOR : JOSÉ ANDRÉS RIOFRÍO MATAILO

CEDULA : 1104729718

DIRECCIÓN : Loja - San Pedro, calle México entre Brasil y Avenida Pío Jaramillo

CORREO ELECTRONICO: chinito3d2008@yahoo.es

TELEFONO: 2587648 CELULAR: 0990925603

DATOS COMPLEMENTARIOS:

DIRECTOR DE TESIS:	Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez
DIRECTOR DE GRADO:	Lic. Johnny Sánchez
VOCAL 1.	Dr. Sixto Ruiz
VOCAL 2	Ing. Majhy Chuquirima

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud y reconocimiento sincero a las Autoridades y Docentes de la Universidad Nacional de Loja, al personal Administrativo, Directivo y Catedrático del Área de Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Informática Educativa, por los conocimientos, enseñanzas y consejos que impartieron durante mi formación profesional.

A todos los Directores de las Instituciones Educativas del cantón Nangaritza, quienes facilitaron la información y los permisos necesarios para construir, presentar y desarrollar la presente investigación.

El Autor

DEDICATORIA

El presente trabajo de tesis lo dedico a mis queridos Padres Daniel Abelardo y Yoconda del Cisne, por darme fuerzas cada día para seguir luchando por lo que he deseado alcanzar, demostrándome que todo es posible cuando uno se lo propone, a mi querido y recordado Papito Miguel que me guio por el camino del bien y que desde el cielo me cuidará por siempre, a mis hermanos Daniel y Mano por el apoyo, amistad y confidencialidad que me han brindado a lo largo de toda mi vida, a personas importantes que han estado ahí para darme palabras de aliento y apoyo cuando he querido por algún motivo decaer en mis aspiraciones y a todos aquellos que no creyeron en mi pensando que me rendiría a medio camino, esto va para todos ustedes.

José Andrés Riofrío

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

AMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN BIBLIOTECA: Área de la Educación el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				Nacional	Regional	Provincial	Cantonal	Parroquias	Barrios Comunidades		
TESIS	**JOSÉ ANDRÉS RIOFRÍO MATAILO** **"DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTÓN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÓN SUR"**	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	ZAMORA CHINCHIPE	NANGARITZA	GUAYZIMI ZURMI NUEVO PARAISO	Chumbiriatza Shaimi San Las Lagunas Sakay Yayu Yawi San José Pantaña Los geranios Nayumbe Las Orquídeas	CD	Lic. Ciencias de la Educación mención Informática Educativa.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

Mapa Político de la Provincia de Zamora Chinchipe

Fuente: Departamento de Planificación del cantón Nangaritza.

Fecha: 2011

Mapa político del Cantón Nangaritza

Fuente: Departamento de Planificación del cantón Nangaritza.

Fecha: 2011

ESQUEMA DE CONTENIDOS

Portada

Certificación

Autoría

Carta de Autorización de tesis

Agradecimiento

Dedicatoria

Esquema de contenidos

a. Titulo
b. Resumen

   Abstract
c. Introducción
d. Revisión de Literatura
e. Materiales y métodos
f. Resultados
g. Discusión
h. Conclusiones
i. Recomendaciones
j. Bibliografía
k. Anexos

Indice

a. TITULO

“DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR”.

b. RESUMEN

La educación ecuatoriana se ha visto inmersa en una revolución tecnológica y científica, que con la aparición de las TIC dentro de los procesos educativos, se ha visto en la necesidad de una renovación pedagógica y una practica profesional diferente, pero todos los recursos destinados para lograr estos cambios están desperdiciados.

Geográficamente hablando, este trabajo investigativo se lo llevo a cabo en la Región 7, en la Provincia de Zamora Chinchipe, específicamente en el cantón Nangaritza, en las Parroquias rurales de Guayzimi, Zurmi y Nuevo Paraíso, acudiendo a las Instituciones Educativas como la Escuela Fiscomisional Mixta Mons. Jorge Mosquera, Escuela Fiscal Mixta Soldado Vicente Arnulfo Rosero, Unidad Educativa Pedro Fermín Palacios y Escuela Manuel Sarango Romero.

Con la aplicación de técnicas como la observación, la encuesta y la entrevista, se lograron identificar necesidades de infraestructura, tecnológicas y pedagógicas, esta última se desea mejorar mediante el diseño, desarrollo e implementación de un software educativo, el cuál después de las pruebas realizadas se pudo constatar su gran eficacia y aceptación en las instituciones.

Determinando así que las Instituciones Educativas del cantón Nangaritza, no cuentan con el implemento tecnológico necesario para la implementación del software educativo, pero que tanto docentes como estudiantes se sienten motivados a utilizar dicho material didáctico.

SUMMARY

The Ecuadorian education has been immersed in a technological and scientific revolution, with the emergence of ICT in educational processes, has been in the need for educational reform and a different professional practice, but all resources to achieve these changes are poorly used by managers of educational institutions.

Geographically speaking, this research work we carry out in Region 7, in the province of Zamora Chinchipe, specifically in the canton Nangaritza in rural parishes Guayzimi, Zurmi and Nuevo Paraiso, attending educational institutions as Fiscomisional Joint School Bishop Jorge Mosquera and school Vicente Soldier Joint Fiscal Arnulfo Rosero and Pedro Fermín Palacios Education Unit.

With the application of techniques such as observation, survey and interview, could be identified infrastructure needs, technological and pedagogical, the latter is to be improved through the design, development and implementation of educational software, which after testing could you confirm its high efficiency and acceptance in institutions.

Thus determining the educational institutions of the canton Nangaritza not have the technology necessary to implement the implementation of educational software, but both teachers and students are motivated to use such training materials, this is evidenced by the progress of knowledge was evident in the second survey.

c. INTRODUCCIÓN

La revolución tecnológica y científica que se ha venido dando a través de los años, ha intervenido en la educación del País, trayendo consigo adelantos para promover el desarrollo y el mejoramiento de los estándares de calidad en cuanto a la formación de mejores estudiantes, ya que desde hace muchos años atrás se ha evidenciando un total abandono por las necesidades educativas del alumno.

Dentro de estos parámetros se ha hecho necesaria una formación profesional diferente, capaz de desarrollar metodologías acordes a las nuevas exigencias del estudiante, pero lastimosamente muchos se han quedado en prácticas profesionales ancestrales y se reúsan a utilizar nuevas metodologías de enseñanza por el miedo al cambio o simple desconocimiento de las beneficios de las nuevas tecnologías

Otro de los grandes problemas ha sido la inserción de las TIC dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje, ya que, como hemos dicho, los docentes con métodos de enseñanza tradicionales, ven estas nuevas herramientas como simples distractores del conocimiento que se le está impartiendo al alumno y no se detienen a investigar cuáles son las ventajas de estas nuevas herramientas didácticas.

Pero eso no es todo, en muchos de los establecimientos educativos del País en donde los docentes están dispuestos a un cambio, los recursos están siendo mal utilizados por parte de los administradores, quienes por desconocimiento, no sacan provecho a estas nuevas herramientas

dejándolas en el abandono y quejándose de que su situación Institucional se encuentra olvidada por parte del Estado.

Todos estos problemas se han logrado determinar con la observación directa de la realidad de cada una de las instituciones educativas, mediante entrevistas con los administradores de cada una de ellas, pero también con los estudiantes, profesores y demás integrantes de la comunidad educativa como lo son los padres de familia, quienes nos dan una visión externa acerca de estas falencias institucionales.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente y evidenciando que la tecnología informática continúa evolucionando y avanzando, es de vital importancia que las Instituciones educativas utilicen software educativo como herramienta de enseñanza para mejorar la experiencia de aprendizaje para sus estudiantes en las aulas, ya que estas apoyan al alumno a crear su propio aprendizaje de la manera que a él se le haga más sencilla.

Estas nuevas herramientas didácticas son importantes porque fomentan el interés de aprender en los estudiantes con colores variados, fotografías, imágenes, sonidos, videos y actividades que despiertan curiosidad, interactividad y crean un ambiente más atractivo donde el niño se va formando en un ambiente educativo constructivista, avanzando según su capacidad de captar los conocimientos.

Por tal motivo, el siguiente proyecto se encamina a implementar y difundir el software educativo de los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza, como apoyo didáctico en el Área de Estudios Sociales, y de está manera mejorar y reforzar dichos procesos, fomentando a conocer

más acerca de sus raíces, de una manera más didáctica y entretenida para el alumno.

Nuestro trabajo de tesis es importante tanto para docentes y alumnos ya que con la difusión e implementación de este software educativo, contarán con datos exactos acerca de su Cantón, así como un material didáctico acorde a las nuevas tecnologías; además servirá para obtener información acerca de su relevancia, efectividad y apoyo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para medir la eficacia y resultados de la implementación del software se plantea realizar dos encuestas a los estudiantes de cuarto año de educación básica, una al principio de recibir las clases con este material y otra luego. Todo esto, con el fin de medir el nivel de conocimientos previos acerca de su Cantón y otra después de haber recibido clases con el software que se propuso dar a conocer.

Además con la observación directa en el aula de clases evidenciar el uso del software por parte del docente de la asignatura de estudios sociales, para ver cuál es el impacto que causa en los estudiantes, así como las reacciones por parte del maestro al utilizar este nuevo material didáctico que se le está obsequiando y enseñando a utilizar, interviniendo intelectualmente si así se lo requiera.

Al cumplir con el primer objetivo planteado en el proyecto, se pudo identificar las Instituciones del Cantón, pero lamentablemente no cuentan con los requisitos tecnológicos necesarios para utilizar el software, pero se está realizando los trámites para conseguirlos, cabe indicar que el tesista para

realizar la difusión del material didáctico tubo que proveerles los equipos necesarios.

Como siguiente paso y con la finalidad de alcanzar el segundo objetivo propuesto, se procedió a realizar la primera y segunda encuesta planteada en la metodología, con el fin de recabar información acerca de los conocimientos que tenían los estudiantes antes y después de la difusión del software en sus clases, evidenciando una notable mejoría en los resultados de la segunda aplicación.

También se verifico y monitoreo el uso del software educativo en las clases impartidas por el docente de estudios sociales, evidenciando un desenvolvimiento muy acertado al interactuar con el programa, siendo muy poca la intervención por parte del tesista; y, además de un gran interés por parte de los alumnos, quienes estuvieron muy entretenidos con el nuevo material utilizado en el aula.

Mediante los resultados de las encuestas se analizó el beneficio del software Educativo como herramienta de apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, basado en los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza, el cuál evidencio ser más motivante para los estudiantes quienes captaron de mejor manera los temas expuestos.

Concluyendo el siguiente trabajo investigativo diciendo que las Instituciones del Cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, poseen laboratorios de computación, pero no cuentan con los requisitos computacionales para la implementación del software educativo ya que

estos equipos están obsoletos y por ende no brindan la capacidad tecnológica necesaria para la instalación del material.

Pero al realizarse la implementación con equipos propios, se evidencio una notable mejoría en el ambiente del aula, con estudiantes motivados y entretenidos con las explicaciones de su profesor, quien utilizó de manera correcta este material para dirigir la clase sin que sus alumnos se distraigan, propiciando una interactividad entre todos y desarrollando un aprendizaje constructivista.

Finalmente, el uso de software educativo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, logró llegar de manera más directa a los alumnos quienes al realizarles la segunda encuesta respondieron satisfactoriamente las preguntas planteadas, evidenciando un aprendizaje más significativo en ellos acerca de los temas más relevantes de su Cantón.

d. REVISIÓN DE LA LITERATURA.

LA EDUCACIÓN EN EL ECUADOR

Antecedentes

La educación en el Ecuador luego de haber obtenido su emancipación política en 1830, trajo consigo la consigna de promover y fomentar la educación pública, sin embargo el primer sistema educativo conocido como el lancasteriano, se encontraba bajo la dirección de la iglesia católica, la cuál permitía que solo personas adineradas tengan acceso a este beneficio. (Moreira, 2013)

Con la elección de Juan José Flores como Presidente de la República, se continúo con el sistema educativo implementado tras la separación de la Gran Colombia, pero ya se empezó a preocupar por la educación propia del País, fomentando una educación que no excluya a la niñez, involucrándolos dentro del sistema educativo de ese entonces.

Con el lema: “La Instrucción de las masas afianza la libertad y destruye la esclavitud”, (Vicente Rocafuerte), la instrucción pública comienza a encaminarse en establecimientos fiscales y de órdenes religiosos, denominados escuela primaria, secundaria y universidad; dándose de está manera la primera división del sistema educativo y la inclusión de niños y jóvenes dentro de este sistema.

Coincidiendo con la ideología de Rocafuerte, quien para afianzar más el adelanto del pueblo ecuatoriano, no excluyo de la educación al sector

femenino, realizando junto con la iglesia un Instituto para la formación de mujeres, donde se proporcionó educación a las señoritas de sociedad y a las pocas huérfanas, hijas de los mártires de la independencia. (Muñoz, 2003)

Tomando en cuenta el método pedagógico Lancasteriano, el cuál consistía en la educación mutua, en donde el alumno más provechoso enseñaba a sus compañeros, bajo el cuidado de un inspector y considerando que está era la técnica de aprendizaje actual, se crean escuelas de enseñanza gratuitas, todo esto gracias a la iniciativa de los municipios.

Pero la obra educativa continúo con la elección de Gabriel García Moreno como Presidente, el cuál llegó a transformarla y mejorarla con la colaboración de ordenes religiosas como, los Padres Jesuitas para la segunda enseñanza, los Hermanos Cristianos para la enseñanza de los niños, a las religiosas de los Sagrados Corazones para los colegios de niñas y a las Hermanas de la Caridad para los hospitales. (Muñoz, 2003).

Gracias a la visión de García Moreno, de tener un pueblo con un sistema educativo con mayor proyección, se preocupo invirtiendo grandes sumas de dinero en la instrucción pública, es decir, en escuelas, colegios, compra de imprentas, instrumentos y útiles para estudios y observaciones científicas, ayudando de esta manera al crecimiento cuantitativo y cualitativo del mismo.

Siendo muchos los beneficios obtenidos de la enseñanza impartida por las congregaciones religiosas, surgió la necesidad de crear Escuelas de Pedagogía bajo la dirección de los Hermanos Cristianos y de las religiosas de los Sagrados Corazones para formar maestros y maestras que se puedan distribuir por los cantones y parroquias, para de esta manera beneficiar al

mayor número de poblaciones que tenían un nivel de analfabetismo muy elevado. (Moreira, 2013)

Cuando hablamos de los grandes beneficios que trajo García Moreno al adelanto del país en cuestión educativa, no podemos olvidar una de sus grandes gestiones a favor de su pueblo, a la cual se la denomino "normalismo", creando el "Colegio Normal", para la formación pedagógica de profesores indígenas y de esta manera combatir el analfabetismo existente en esta cultura.

Al transcurrir algunos años, la desestabilización política influyo negativamente en la educación del país, ya que no se podía controlar la proliferación de estudiantes y escuelas, para lo cuál se creo el Ministerio de Instrucción Pública para la organización, administración y control de las instituciones que ofrecían distintas oportunidades de enseñanza.

Debido a que el Reglamento existente no había conseguido establecer la igualdad en el método de la enseñanza, en la Presidencia de Antonio Flores Jijón, se da el proyecto de Ley Orgánica de Instrucción Pública, el cuál consistía en destinar diferentes métodos pedagógicos a cada uno de los niveles de educación que existían en ese entonces, pero siempre conservando la orientación católica que había establecido García Moreno.

Gracias a esta Ley se determina que la instrucción pública se de en todos los establecimientos nacionales sostenidos por el Estado, comprendiendo la enseñanza primaria, secundaria y superior, además de dar paso a establecimientos educativos libres sostenidos por corporaciones o personas particulares. (Moreira, 2013)

Si bien, la educación tuvo varios cambios a lo largo de todos estos años, siempre estuvo latente su baja calidad por la falta de presupuesto, pero también dominada por el peso ideológico de la iglesia, que promulgaba un sistema educativo religioso, que estaba al servicio de los sectores más pudientes y que reproducía los prejuicios sociales y la ideología de la colonia. (Muñoz, 2003)

Es así, como se da otro de los grandes giros a la educación ecuatoriana, que tomando en cuenta las ideas socialistas promulgadas en la revolución Alfarista, el 29 de mayo de 1897, se aprueba una nueva Ley de Instrucción Pública, que abogando por un sistema educativo nacional y democrático, establece la enseñanza primaria gratuita, laica y obligatoria.

Con esta nueva Ley, se vincula a la educación dentro de un mundo social, cultural, económico pero aún político; diversificando el diseño y elaboración de los planes de estudios, así como también estableciendo mecanismos de comunicación con los administradores de la institución y docentes; obteniendo de esta forma la democratización y socialización del hecho educativo.

Al finalizar el período Alfarista, y con la consecución de los años sin ver cambios notorios en la educación del País, se da la Revolución Industrial, trayendo consigo ideas como el "Positivismo" y el "Pragmatismo", logrando que la formación de los estudiantes sea incorporada al desarrollo social, sacando de cierta manera la visión idealista y estática del mundo y de la sociedad. (Muñoz, 2003)

Gracias a esas concepciones ideológicas se planteo la libertad educativa, la cuál sostenía que el único conocimiento válido era aquel que tenía una función utilitaria; y, se diseño una programación educativa en donde intervenga el tratamiento de las ciencias, la experimentación, el conocimiento práctico y la investigación de la naturaleza. (Muñoz, 2003)

Enmarcándonos en esta época de la diversificación institucional y programática, se dan cambios productivos para mejorar la calidad de la educación; espacios más cómodos; planes de clase, programas y recursos didácticos; la formación, la capacitación y el mejoramiento de docentes eran objetivos que se planteaban a corto y largo plazo, trazándose en este período el modelo pedagógico de la “escuela nueva”.

Todos estos cambios fueron reforzando políticas para continuar con el progreso de la educación y con el rumbo fijo de que brindar conocimientos es un derecho primordial del Estado, se reconoce la libertad de la población indígena a utilizar su idioma para el desarrollo de sus aprendizajes, pero aún consta el castellano como lengua de relación intercultural.

Sin embargo, las debilidades como: las políticas educativas disgregadas de las necesidades comunitarias; escuelas unidocentes; programas de estudio con contenidos disociados; la inestabilidad laboral de profesores y los altos índices de repetición y deserción, eran las determinantes para promover cambios aún más significativos dentro de las ofertas académicas.

Para combatir estas falencias los gobiernos de turno implementaban políticas con el fin de estimular el desarrollo de la capacidad crítica del educando, promoviendo de esta manera una comprensión íntegra de la

realidad ecuatoriana; la promoción de una auténtica cultura nacional; la solidaridad humana y la acción social. Con el fin de que los planes educativos promuevan un desarrollo total de la persona y de la sociedad.

Es aquí que con la creación del primer Plan Ecuatoriano de Educación, enfocado en algo real y técnico, para pasar de una sociedad tradicional a una sociedad moderna, rigiéndose en principios de unidad, continuidad y flexibilidad; en la perspectiva de una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país, se buscaba mejorar la calidad de educación en las Instituciones.

Pero aún así, tomando en cuenta todas las políticas implementadas por los gobiernos de turno la educación nunca tuvo un proceso ejecutable, es decir, existieron programas que tal vez tenían las mejores intenciones pero no se contaba con el capital necesario que proporcionen recursos físicos y humanos que coadyuven al fortalecimiento de un programa y un proceso educativo confiable. (Moreira, 2013)

En función de la política educativa adoptada, los planes contemplaban objetivos y metas que debían ser logrados en períodos posteriores, pero los abruptos cambios presidenciales, no permitían crear un plan educativo que mejore el Sistema Nacional ni colabore a un mejor desarrollo social, evitando que todas las decisiones sean una realidad concreta y se den conforme a lo planificado.

Está realidad mantuvo al sistema pedagógico ecuatoriano inmerso en una evolución con demasiados altos y bajos, provocando que la situación no cambie de manera considerable, pero años después, cansados de tener un

sistema irregular de formación, el Ministerio de Educación, Cultura, Deporte y Recreación plantea el Plan Nacional para Todos, dando paso a la nueva era educativa del país.

El cuál recoge algunas características de modelos antiguos, comprendiendo a la educación básica en 10 años, con niveles de pre – escolar, primaria y ciclo básico, pero su fin es velar por la participación activa en la educación de niños y niñas que se encuentran en situaciones difíciles, proyectándoles una formación gratuita, obligatoria y de buena calidad, partiendo de un enfoque de inclusión, equidad y derechos.

Dentro de sus reformas de cambio, este Plan buscaba actualizar y estructurar de mejor manera a las Instituciones para fortalecer su gestión administrativa, pedagógica, técnica, legal y financiera, fomentando la participación en la toma de decisiones de toda la comunidad involucrada en el proceso educativo, cortando la brecha entre establecimiento y sociedad. (Moreira, 2013)

Continuando con fomentar un currículo unificado de educación básica, en donde se integren metodologías de enseñanza – aprendizaje alternativas, en donde se integre la evolución cultural y social, así como los nuevos avances científicos – tecnológicos para elevar los niveles de aprendizaje significativo y garantizar el desarrollo integral de los educandos.

Este Plan como muchos otros, creó enormes expectativas al accionar educativo, sin embargo como una lección no aprendida de acontecimientos vividos, las paralizaciones, golpes de Estados, cambios de ministros, poco sentido de pertenencia y falta de atención a instituciones que no brindaban

una infraestructura acorde, provocaron que este plan no se llevará a la práctica. (Ministerio de Educación, 2003)

Actualización y Fortalecimiento Curricular

En el año 2007, un estudio a nivel nacional de la Reforma Curricular de la educación Básica determinó los logros y las dificultades tanto técnicas como didácticas que se encontraron en la aplicación de dicha propuesta. El incumplimiento de los contenidos, la desarticulación entre los niveles, la falta de precisión de los temas y en las destrezas que debían desarrollarse fueron varias de las razones que llevaron a generar una Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. (Educación, 2008)

El nuevo documento curricular se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas considerando principalmente los Principios de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como el protagonista principal del aprendizaje. La construcción del conocimiento en el diseño curricular desarrolla un pensamiento lógico, crítico y creativo que se alcanzará al cumplir los objetivos educativos fundamentados en habilidades y conocimientos.

El currículo hace énfasis en el desarrollo de la condición humana orientado a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir. Se propone el empleo de métodos participativos de aprendizaje, para ayudar al estudiantado a

alcanzar los desempeños que propone el perfil de salida de la Educación General Básica.

Para lograr estos objetivos se proponen las destrezas con criterio de desempeño que orientan y precisan el nivel de complejidad en la que el estudiante debe realizar la acción cumpliendo con condicionantes como el rigor científico – cultural, el espacio, el tiempo, la motricidad, entre otros. Estas destrezas serán un referente para que los docentes elaboren la planificación microcurricular sistematizada, progresiva, secuenciada y con diversos niveles de complejidad. (Mercurio, 2010)

Este nuevo documento curricular de la Educación General Básica se sustentó en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado algunos de los principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje, los cuáles son:

El desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión, basándose en orientar a la formación de ciudadanos en valores que les permitan interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad.

Un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, basado en la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida que impliquen al estudiante a ser capaz de: observar, analizar, comparar, ordenar, entramar y graficar las ideas esenciales; además de reflexionar, valorar, criticar y argumentar acerca de conceptos, hechos y procesos de estudio.

Un aprendizaje productivo y significativo, en donde el incremento del protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad sea evidente.

El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño que es lo que deben "saber hacer" los estudiantes, tomando en cuenta el dominio que deben de tener de la acción precisada en el nivel de complejidad condicionado por aspectos científico – culturales, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

El empleo de la tecnología de la información y comunicación, siendo esta la inserción al proceso de enseñanza – aprendizaje de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, como apoyo didáctico para lograr conocimientos significativos en los estudiantes.

Cabe recalcar que los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño de los estudiantes mediante diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de las destrezas con criterios de desempeño para hacerlo es muy importante ir planteando, de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad de las habilidades y los conocimientos que se logren.

Visión Global de la Educación.

En estos tiempos de globalización y de cambios rápidos como los que estamos viviendo existen retos para mejorar la educación, que ésta tenga un efecto transformador y que contribuya al desarrollo. Para ello es necesario

que los alumnos cuenten con ambientes de aprendizaje más efectivos y didácticos, así como también entornos educativos que les permitan desarrollar sus habilidades para pensar y desarrollar su capacidad de aprender.

No obstante, debemos tener claros que cuando el diseño de estos ambientes educativos se realiza sin un sustento científico adecuado y sin una propuesta didáctica claramente definida, los beneficios pueden verse disminuidos, cuestiones que han sido evidentes en años anteriores que por no planificar bien sus estrategias educativas, no han dado los resultados esperados.

Por ello, los docentes debemos tener claridad sobre las directrices que orientan nuestra práctica profesional, de tal forma que se acople a las necesidades de la diversidad y la complejidad. Es decir, tenemos que ver el hecho educativo como un propósito de construcción de sujetos, diversos y creativos en sociedades complejas que basan su desarrollo según el nivel tecnológico.

Siguiendo con esta apreciación, el docente consolida las actuaciones desde su reflexión y su comprensión de la realidad educativa, y promueve la defensa de su actuación profesional, en la formación humana. De ahí que el saber y la práctica educativa necesitan de una reforma rápida y profunda que permita que las interacciones ciencia, tecnología y sociedad ayuden a la construcción de un mundo más justo.

No debemos olvidar que en décadas anteriores, las preocupaciones curriculares se centraban, exclusivamente, en la adquisición de

conocimientos científicos, con el fin de familiarizar a los estudiantes con las teorías, los conceptos y los procesos científicos, pero con la aparición de la Internet, se planteó la idea de diseñar un marco de referencia para la creación de los sistemas educativos desarrollados en la llamada sociedad de la información.

Dándose de esta manera el impulso para que las tecnologías educativas deban adaptarse a las nuevas tecnologías, con el fin de facilitar el acceso de los ciudadanos a la educación, en el marco del desarrollo tecnológico de la informática y de las telecomunicaciones, empezando así la era digital dentro de los procesos educativos.

Es aquí, en donde el aprendizaje implica un proceso de construcción y reconstrucción en el que las aportaciones de cada estudiante juegan un papel decisivo, y le atribuyen sentido a lo que aprende en relación con su realidad. Dando lugar a que el estudiante acomode y reorganice nuevos esquemas de conocimiento que le permitan comprender, reconstruir y enfrentar la realidad, y desarrollar sus potencialidades utilizando la tecnología como un medio

"La educación, es el proceso por el cual el ser humano, aprende diversas materias inherentes, por medio de la misma es que se sabe cómo actuar y comportarse ante la sociedad; es un proceso de sociabilización del hombre, para poder insertarse de manera efectiva en ella. Las personas están constantemente en procesos de educación, convirtiéndose en una verdadera esponja reteniendo la información." (Maura, 2010).

La función social de la educación es contribuir al incremento de la producción, colaborar a crear mejores condiciones de vida, crear conciencia y participación democrática, contribuir a la competitividad del país, atender a las necesidades sociales, introducir elementos de racionalidad en la sociedad y hacer un diagnostico de las realidades del país.

La educación es un asunto de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en lograr una concepción integral de la persona, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes para que mientras va evolucionando esté pueda insertarse cada vez mejor en una sociedad que se encuentra en constante evolución y de está manera pueda responder a las exigencias que ella le presenta.

Cuando hablamos de educación debemos tener presente que ésta es el resultado de habilidades, conocimientos, actitudes y valores morales y éticos adquiridos, produciendo si es el caso cambios de carácter social, intelectual, emocional, conductual en la persona y de no ser así nos atreveríamos a decir que la calidad de educación brindada no fue la que se esperaba.

(FREIRE), sostenía que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo ya que está, no puede ser una isla que cierre sus puertas a la realidad social, económica y política, sino más bien una puerta abierta para recoger las expectativas, sentimientos, vivencias y problemas del pueblo, teniendo en cuenta que está es un arma vital para la liberación y la transformación de la sociedad”.

No debemos confundir la finalidad de la educación ya que como hemos visto, resulta ser un instrumento de liberación para el educando ante la

sociedad, pero si al mismo estudiante lo vemos como un recipiente donde solo se depositan los conocimientos, estaremos dándole un rumbo diferente a los objetivos que se plantea en una buena preparación.

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

Por ello, la educación debe considerarse como un diálogo y comunicación entre las personas, ya que es un constante vivir, compartiendo experiencias mutuas entre el educador y el educando, quienes en conjunto logran una calidad educativa de excelencia para de esta manera combatir contra el atraso y la pobreza de una sociedad, que muchas de las veces es sometida por la falta de preparación y de conocimientos.

CURRÍCULO

“El currículo es un conjunto de métodos, actividades y procesos planificados y estructurados, que nos ayudan a tener un conocimiento acertado de cómo, para que y porque estudiamos, tomando en cuenta que estos métodos, actividades y procesos nos llevaran a un resultado deseado dentro de un proceso de enseñanza – aprendizaje”. (Casarini, 1999)

Todo esto lo logramos con los procesos determinados en planes de estudio y objetivos planteados para ser logrados a lo largo de todo un año académico; tomando en cuenta que luego de transcurrido este año académico se debe evaluar si han dado los resultados esperados y de no ser así, poder hacer los cambios y mejoras necesarias para mejorar las falencias de este currículo y plan de estudio.

También se podría decir que currículo es la expresión práctica de una filosofía y una metodología de trabajo, que considera a los actores educativos docentes, padres y estudiantes como intérpretes activos del mismo, cuyo único objetivo es lograr realizar un plan integral para que los conocimientos que se imparta sean los que necesita el educando.

Basándonos en un sentido más educativo, es el diseño que permite a los docentes planificar las actividades académicas. Mediante la construcción curricular las instituciones plasman su concepción de educación, así el currículo permite la previsión de las cosas que se ha de hacer para posibilitar la formación eficiente de los educandos, organizando la práctica educativa en lo que se debe enseñar o lo que los alumnos deben aprender.

Al currículo se lo ha clasificado según los criterios de planificación o experiencia al momento de su aplicación y tenemos los siguientes: (Pérez, 2008)

Al adentrarnos a conversar acerca de una clasificación del currículo, nos encontramos con el conocido como pensado, el cuál es un conjunto de estudios planificados, escritos, aceptado y aprobado por los representantes de las instituciones educacionales, esto quiere decir, que este es el que tiene que llevarse a cabo obligatoriamente durante todo el año escolar.

Seguidamente tenemos el currículo vivido, el cuál representa la puesta en práctica de todo lo planificado con anterioridad, no siempre tiene que coincidir con el pensado, ya que pueden haber interrupciones de clases que evidentemente retrasarían el trabajo que se preveía realizar en la fecha indicada, no obstante el docente responsable debe procurar cumplir con estás actividades inconclusas.

Otro de los currículos que han sido considerado dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje es el oculto, el cuál se desarrolla como consecuencia del anterior. Puede verse como producto de las relaciones interpersonales, de los grupúsculos en el proceso, la formación ideológica, esté puede darse sin planificación, ya que en las clases se pude desviar del tema por algún debate que surja entre concepciones distintas de compañeros.

Finalmente tendríamos que mencionar al currículo nulo, el cuál no está planificado por nadie, es más se da espontáneamente, pudiendo asociarse al conjunto de estudios que aporta la familia, la micro sociedad, a partir de

las experiencias y costumbres, en donde el estudiante no necesariamente tiene que estar dentro de un salón de clases para recibir un conocimiento previamente establecido.

PEDAGOGÍA

"La pedagogía es el arte educativo, por su parte determina las técnicas más apropiadas para obtener el mejor rendimiento pedagógico: es una aplicación metódica en la ciencia de la educación. Así mismo describe los valores y fines educativos que constituyen la materia del progreso educativo, es aquí, puntualmente donde se consideran los diferentes sectores del proceso educativo y se plantean los problemas de los objetivos generales y parciales de la educación." (Francisco, 2010).

Al hablar acerca de pedagogía nos centraremos en la pedagogía crítica ya que está nos brinda una propuesta de enseñanza que incita a los estudiantes a cuestionar y desafiar las creencias y prácticas que se les imparten en el proceso educativo, la cuál consiste en un grupo de teorías y prácticas para promover la conciencia crítica.

El primer paso de la pedagogía crítica es lograr que el estudiante se cuestione a sí mismo como miembro de un proceso social (que incluye las normas culturales, la identidad nacional y la religión). Una vez hecho esto, el alumno advierte que la sociedad es imperfecta y se lo alienta a compartir este conocimiento para modificar la realidad social.

La pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general; por lo que también se

considera a la pedagogía como el arte de transmitir experiencias, conocimientos y valores, contando con los recursos que tenemos a nuestro alcance.

Estos recursos son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal, teniendo en cuenta las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en determinado momento se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje. (Francisco, 2010)

TEORÍAS PEDAGÓGICAS

Estas teorías vienen a constituir un instrumento fundamental para abordar los problemas de la enseñanza en los distintos niveles educativos, en tanto contribuyen a establecer los vínculos entre el análisis teórico y la práctica docente, ya que cualquier planteamiento educativo que pretenda ser crítico y alternativo no puede prescindir de estos enunciados.

A lo anterior debe agregarse que cada vez se otorga mayor importancia a los influjos que reciben los alumnos, no sólo como consecuencia de la transmisión explícita en el currículo oficial, sino también como resultado de las interacciones sociales de todo tipo y que, a la postre, forman parte de la corriente de ideas que conecta el ámbito educativo con el resto de la sociedad.

En referencia a lo expuesto, es necesario considerar que existen diferentes teorías pedagógicas que sustentan por un lado al enfoque educativo tradicional y por otro lado las corrientes transformadoras o también llamadas

modelos didácticos alternativos que resultan particularmente apropiados para la enseñanza de los estudios sociales, siendo está la ciencia que se ha tomado en cuenta para elaborar el software educativo materia de está tesis (Toscano, 1991)

El enfoque constructivista y el aprendizaje por investigación del alumno atraviesan una etapa de aceptación, ya que debe considerarse la conveniencia de acompañar este enfoque con una reflexión permanente de la propia práctica del maestro, el cuál deberá ser capaz de generar un conocimiento profesional a partir de un perfil de docente – investigador.

Cuyo perfil implica el desarrollo de una serie de capacidades tales como, la formulación de situaciones problemáticas adecuadas a la lógica de los alumnos, a la coherencia científica y a las necesidades socio – culturales, al planteamiento de hipótesis de progresión del conocimiento que, a partir de las representaciones previas, sugieran estrategias de aprendizaje que conduzcan a la construcción de ideas básicas cada vez más amplias y compleja. (Toscano, 1991)

A parte de las capacidades ya mencionadas también se sugiere que el docente diseñe actividades que promuevan la investigación por parte de los alumnos y con ello la evolución de los conceptos iniciales, además que debe ser capaz de interpretar los datos significativos que surgen de las actividades desarrolladas para la evaluación de los aprendizajes de los alumnos.

Pedagogía Tradicional.

(Representantes: Watson, Pavlov, Skinner)

Pretende formar a los alumnos dándoles a conocer las informaciones fundamentales de la cultura vigente. Los contenidos se conciben desde una perspectiva más bien enciclopédica y con un carácter acumulativo y tendiente a la fragmentación, es decir, el saber correspondiente a un tema más el saber correspondiente a otro, en donde el estudiante no capta ni lo uno ni lo otro.

La referencia única es la disciplina por lo que el conocimiento a impartir resulta una especie de selección divulgativa de lo producido por la investigación científica, esto quiere decir que no se toman en consideración las concepciones, ideas o aportaciones que den alumnos y por lo tanto tampoco se tienen en cuenta sus propios intereses y capacidades.

Respecto a la manera de enseñar, no se suelen contemplar principios metodológicos; más bien se parte de la convicción que basta con un buen dominio de los conocimientos disciplinares por parte del profesor. El método de enseñanza se limita, entonces, a una exposición lo más ordenada y clara posible de lo que hay que enseñar al suponer que el contenido viene dado como síntesis del conocimiento disciplinar.

El libro es el único apoyo, que va acompañado de una serie de actividades dirigidas a reforzar o ilustrar lo expuesto, recibiendo los conocimientos de una manera conceptual. Lo que se pretende del alumno es que escuche atentamente las explicaciones, realice los ejercicios, estudie casi inevitablemente memorizando y reproduzca lo más directamente posible en

el correspondiente examen el discurso transmitido en el proceso de enseñanza.

Por lo anterior, la característica fundamental del modelo didáctico tradicional es su obsesión por los contenidos de enseñanza, entendidos por lo general como meras informaciones, más que como conceptos y teorías. Pero, en la actualidad el alumno no suele tener deficiencias en cuanto a la cantidad de información, sino más bien en el sentido de sus adquisiciones y en el valor de las actitudes formadas.

Es decir, la mayor deficiencia del alumno se relaciona con la capacidad de pensar, de organizar racionalmente y buscar un sentido a la información, de forma tal que los esquemas de significados que él va consolidando le sirvan como instrumentos intelectuales para analizar la realidad en donde se desenvuelve, es por ello que el reto fundamental de la educación hoy en día es facilitar y promover la construcción del pensamiento crítico.

Pedagogía Conductista.

(Representantes: Thordike, Pavlov, Skinner)

La cuál es la combinación de exposición y ejercicios prácticos específicos, lo que plasma una secuencia de actividades detalladas y dirigidas por el profesor que responde a procesos de elaboración de conocimientos previamente determinados, en donde el aprendizaje busca su memorización. (Toscano, 1991)

A la hora de la evaluación se intenta medir los conocimientos adquiridos por los alumnos y también comprobar la adquisición de nuevos aprendizajes relacionados con los mecanismos metodológicos empleados. El planteamiento conductista originario, formalmente más riguroso frente al carácter memorístico del modelo tradicional, pretende organizar los procesos de enseñanza, midiendo el aprendizaje de los alumnos en términos de conductas observables.

Se preocupa no sólo por la enseñanza de contenidos más adecuados a la realidad actual, elaborados por expertos y enseñados por profesores adiestrados en su tarea, sino que otorga especial relevancia a las habilidades y capacidades formales desde las más sencillas, como lectura, escritura, cálculo, hasta las más complejas, como resolución de problemas, planificación, reflexión, evaluación que permitirían al alumno una mayor capacidad de adaptación.

En definitiva, este es un modelo pedagógico que podríamos considerar como "una alternativa frente a la escuela tradicional" (Porlán y Martín Toscano, 1991) la cuál responde a una perspectiva positivista obsesionada por la eficiencia y que otorga un papel central a los objetivos planteados tanto por el alumno como por el profesor, así como el tradicional lo otorgaba a los contenidos. (Toscano, 1991)

Por otra parte, tampoco este enfoque tiene en cuenta realmente las ideas o concepciones de los alumnos, pues cuando llega a tomarlas en consideración lo hace con la intención de sustituirlas por el conocimiento adecuado representado por el referente disciplinar. Aún así, y aunque no

haya llegado a tener mucha vigencia real, se mantiene como una especie de modelo idealizado con cierta aureola de rigor y eficacia en la consideración de muchos docentes.

Pedagogía Cognositivista

(Representantes: Piaget, Brunner, Auzubel, Gagne).

Es una teoría en donde se establece que el aprendiz construye su conocimiento en etapas como asimilación, adaptación y acomodación, llegando a un estilo de equilibrio, anteponiendo un estado de desequilibrio es decir es un proceso de andamiaje, donde el conocimiento nuevo por aprender debe ser altamente significativo, y la labor básica del docente es crear situaciones de aprendizaje, es decir se debe basar en hechos reales para que resulte significativo. (AUSUBEL, 1976).

Cabe indicar que el aprendizaje se realiza mediante la relación de diversos aspectos registrados en la memoria, independientemente que hayan ocurrido en tiempos y espacios distintos, estos pueden converger para producir un nuevo conocimiento que vendría a ser producto de la razón y la lógica.

Pedagogía Constructivista.

(Representantes: Piaget, Vigotsky, Ausubel)

Esta teoría propone una educación basada en la realidad que rodea al alumno, bajo la convicción de que el contenido verdaderamente importante para ser aprendido por ese alumno debe ser una expresión de sus intereses

y experiencias y, consecuentemente, se halla en el entorno en que vive, siendo su aprendizaje dentro o fuera de una institución educativa.

Para ello, el alumno debe descubrir la realidad de dicho entorno mediante el contacto directo y la realización de actividades de carácter muy abierto, poco programadas y muy flexibles. Lo verdaderamente importante es que el alumno aprenda a observar, a buscar información, a descubrir el propio aprendizaje de los contenidos supuestamente presentes en la realidad.

Para facilitar el desarrollo de estas capacidades se promueven determinadas actitudes como curiosidad por el entorno y cooperación en el trabajo común, mediante esto queda claro que en este modelo el protagonismo central lo tiene el propio alumno y el profesor no debe aportar nada que él no pueda descubrir por sí mismo.

Sin embargo, tampoco en este modelo se tienen en cuenta las ideas o concepciones de los alumnos sobre las temáticas que se están estudiando, sino que, más bien, se atiende a sus intereses más o menos explícitos. Se contempla así en el desarrollo de la enseñanza una motivación de carácter casual, no vinculada propiamente al proceso interno de construcción del conocimiento.

Esta posición supone una crítica de carácter ideológico – político a la cultura racionalista y academicista ya que ahora el centro de atención se traslada de los contenidos y del profesor hacia el aprendizaje y el alumno. Al suponer que dicho alumno puede aprender por sí mismo de forma espontánea y natural, en donde el profesor ejerce una función de líder afectivo y social que de transmisor del conocimiento.

Como ya hemos visto la pedagogía ha influido significativamente en la transformación de la educación, sin embargo aún existen muchas teorías curriculares que se promueven para incentivar de mayor manera el aprendizaje de los estudiantes, pero para comprender esto, debemos tener claro que es una teoría curricular y a que se deben sus diferencias.

Pedagogías Alternativas

Estas teorías proponen como finalidad educativa el enriquecimiento del conocimiento de los alumnos en una dirección que conduzca hacia una visión más compleja y crítica de la realidad, que sirva a su vez de fundamento para una participación responsable en su entorno, dotándole al estudiante la facultad y más que eso, la capacidad de resolver problemas del diario vivir desde diferentes puntos de vista.

Está teoría didáctica concibe un proceso de investigación, en donde se va planteando por parte del alumno con ayuda del profesor, lo que se considera como el mecanismo más adecuado para llegar a los objetivos académicos propuestos. Así, a partir del planteamiento de dificultades de aprendizaje se desarrolla una secuencia de actividades que propicia la construcción del conocimiento espontáneo en relación con dichos problemas.

La evaluación se concibe como un proceso de investigación que intenta dar cuenta permanentemente del estado de evolución de las concepciones o ideas de los alumnos, de la actuación profesional del profesor y, en definitiva, del propio funcionamiento del proyecto de trabajo. (García Pérez, 2000)

Por otra parte, estos modelos pueden presentar diversas estrategias de implementación, sin olvidar su principio básico que es el respeto por las ideas previas de los alumnos. Ello requiere que el docente procure estimular la participación con sus puntos de vista, conceptos y significados en sus estudiantes y a partir de sus conocimientos, habilidades y experiencias desarrolle técnicas para que ellos mismos reelaboren sus propios conceptos y significados.

Desde esta perspectiva, el nuevo conocimiento se construye a partir de una fuerte relación con los esquemas que ya existen. Esta interacción define los que se conoce como “aprendizaje significativo” (Ausubel, 1976). Según la misma, un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe.

Pero para que exista un aprendizaje significativo debe cumplirse ciertas condiciones, para ello es preciso que el material a utilizar posea un significado en sí mismo, es decir, que no sea arbitrario y que no se salga del tema de estudio; además del interés del estudiante en esforzarse por obtener el conocimiento, de no darse el caso, solo se limitaría a repetir el material.

Desde la perspectiva de las teorías didácticas alternativas, es fundamental que el alumno tome conciencia de sus propias ideas como primer paso hacia su transformación. Los docentes deben plantear problemas concretos, a partir de los cuales, se promueva el enfrentamiento de los alumnos con situaciones conflictivas que desafíen sus ideas previas y los estimule a considerar caminos alternativos sobre un mismo fenómeno.

TEORÍAS CURRICULARES

A mi parecer la explicación más clara y precisa de lo que es una teoría curricular es la establecida por Hameyer en su obra “Teorías del currículum”, donde indica que una teoría curricular es “sintetizar los fundamentos, elementos, perspectivas y dimensiones que integran este campo de estudio, estableciendo relaciones entre ellos de forma que adquieran coherencia, se hagan comprensibles y permitan cierto nivel de explicación de los mismos.

Justamente unas teorías se diferencian de otras en la forma que establecen esas relaciones entre las partes, en la definición o contenido de que las dotan o en el grado en que lo hacen, así pues bien, llevadas de diferentes paradigmas que se dan en la enseñanza y que determinan la estructura del currículum se forman varias concepciones para que existan varias teorías curriculares. (Arista, 2012).

Por lo tanto y partiendo de esto, se formulan tres macroteorías cuyo pionero fue Kemmis (1988), aunque posteriormente distintos autores, según a la corriente que pertenecieran, fueron dándoles distintas denominaciones. Por este motivo indicaré a continuación la nomenclatura utilizada por Kemmis, estableciendo las consideraciones que otros autores les han atribuido.

Estas tres macroteorías son:

- Teoría Técnica, también denominada racional tecnológica o hipotéticodeductiva.
- Teoría práctica, denominada por otros autores teoría interpretativa, interpretativo simbólica ó hermenéutico fenomenológica.

- Teoría crítica ó sociocrítica.

Teoría Técnica

Las bases psicológicas de esta teoría la podemos encontrar en el positivismo y el conductismo. De esta forma por medio del positivismo, modelo científico propio de las ciencias físico-naturales, se intentan conceptuar los fenómenos sociales y educativos como objetivos en su naturaleza, el paso siguiente será afirmar que son objetivamente medibles, se los puede categorizar y definir de forma operativa.

Este planteamiento lleva a un análisis de las características externas y observables de los fenómenos y en la que se elimina cualquier asomo de subjetividad. Esto hace que todo se reduzca a lo que puede ser observado, medido y tangible, así, de esta manera se deja fuera de la atención científica otras dimensiones como son los valores y las cosas espirituales. (Arista, 2012)

La segunda base de esta teoría es el conductismo, basado en el estimulo respuesta, donde se defiende una concepción lineal del aprendizaje que se realiza desde afuera, de una forma externa al alumno. El currículum que surge de estas bases se considera como un proceso técnico para conseguir en el alumnado unos resultados preestablecidos desarrollando así una perspectiva minuciosa de enseñanza que se denomina “enseñanza Programada”.

El inicio de este tipo de currículum y adentrándonos un poco en su historia, debemos buscarlo en EEUU cuando deciden que el currículum lo desarrollen

expertos en cada una de las materias. De esta forma el maestro sólo deberá dar lo que aparece en los libros. En este ambiente la función de la escuela sería optimizar los rendimiento, un papel totalmente burocrático. (Arista, 2012)

Si bien es cierto cada teoría tiene sus simpatizantes, los cuáles apoyan las bases y fundamentos de ésta, también hay los detractores que indican las desventajas de aplicar la teoría crítica en las aulas de clases, los cuáles afirman que el docente se convierten en consumidor de los productos de otro, pasando la enseñanza a convertirse en un proceso industrial donde sólo importan los resultados.

Para ellos, la enseñanza está totalmente desligada de la realidad social del niño, lo cuál provoca que el estudiante no pueda involucrarse activamente con sus necesidades comunitarias; y, está teoría ignora el papel cultural del currículum, dificultando alcanzar macro – objetivos resumiéndolos a un conjunto de micro – objetivos.

Teoría Interpretativo- Simbólica

Los defensores de esta teoría no creen que el modelo de cientificidad propio de las ciencias naturales sea el idóneo para tomarlo como patrón de conocimiento de los fenómenos sociales. Se presupone que lo social no viene dado por datos observables, externos y objetivos sino que en su naturaleza encontramos sentidos, orientaciones e interpretaciones. Se resalta con esta postura que la realidad se recibe de forma subjetiva y posteriormente se interprete. (Arista, 2012)

La base pedagógica de esta teoría la encontramos en el cognitivismo con una visión constructivista del aprendizaje. No le importa solamente el resultado sino como se adquiere el conocimiento, dando así una visión endógena del aprendizaje, es decir, se da de adentro a fuera, evidenciando así una postura diferente a la teoría crítica.

Esta teoría para Kemmis (1988) es liberal, humanista y racionalista. Pretende que la enseñanza sea una actividad de reconceptualización, donde no prime solamente la transmisión sino la reelaboración colaborativa y compartida del conocimiento, y basada en los juicios prácticos de los profesores, y promoviendo también los valores morales.

De esta forma no importa tanto el resultado sino como se ha conseguido el resultado del aprendizaje, es decir el procedimiento, los métodos y el proceso. Teniendo en cuenta estas premisas la concepción de currículum que surge de esta teoría es una praxis sustentada en la reflexión, una teoría inseparable de la práctica, en donde el maestro tiene que contribuir con actividades que involucren al estudiante a relacionar estas dos concepciones. (Arista, 2012)

El inicio de esta teoría surge en los años setenta en Inglaterra, al comenzar a desarrollarse un modelo diferente de implicación en la práctica por parte de los profesores. Esto supuso una gran autonomía del profesorado que se le considera el realizador del currículum. De esta forma la función de los especialistas externos no es desarrollar el currículum, sino ayudar a los prácticos a mejorarlo.

Pero como ya hemos visto con la teoría anterior, está también tiene sus detractores que establecen una serie de críticas, promulgando que aquí se olvida que la escuela es reproductora social y por ello reproduce desigualdades sociales a través del currículum; y, que se queda sólo en la comprensión e interpretación de la práctica curricular, lo que es insuficiente para mejorarla.

Teoría Crítica

Esta teoría toma muchas características de la teoría anterior, pero su base reside en una actividad crítica, dirigida al análisis de la realidad, donde no solo se trabaja la descripción del mundo sino donde se intentan realizar actividades para cambiarlo. Esta corriente no dirige su preocupación a los problemas diarios de la práctica en la escuela.

Por ende, lo que está teoría nos promueve es formar y alentar el debate sobre problemas sociales y educativos, con el interés de introducir un elemento de intelectualismo a los profesores, para de está manera interactuar con las diferencias sociales, pedagógicas y psicológicas de los alumnos dentro del aula obteniendo de está manera un conocimiento de sus realidades. (Arista, 2012)

La metodología que utiliza es reflexiva y dialéctica dirigida a elaborar conocimientos con una finalidad emancipativa y liberadora, donde no se separan los hechos de los valores (como hacen las dos anteriores), sino que

hechos, intereses y valores se encuentran interrelacionados. De esta forma lo que se prioriza es la praxis.

Según esta concepción el currículum debe entenderse en su contexto histórico político y económico. Es un instrumento para la reproducción de los modelos de relaciones de poder y desigualdad social que existe en la sociedad. Juega un papel ideológico que hay que desenmascarar. De ahí la importancia del currículum oculto. Según esta teoría, el currículum aspira a convertirse en un instrumento de justicia social.

Como ya se esperaba, esta teoría tampoco se evade de las críticas. Las más destacadas son dos. En primer lugar se le acusa de un cierto vacío de contenidos y de escasa rigurosidad. La segunda y mayor crítica que ha encontrado es que se le acusa de generar una teoría rica y comprensiva, pero difícil de realizar en el contexto donde nos encontramos.

DIDÁCTICA

(Mattos) “La didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de las materias de los programas, teniendo en vista sus objetivos educativos.” (Alfonso & Arturo, 2012).

La didáctica surge, al igual que las ciencias de la educación, con el despertar de las reformas escolares, la sociedad industrial y la creación de nuevas profesiones. Ella logra delimitar su objeto al estudio del saber escolar y del saber de las disciplinas, este objeto le ha permitido ganar un terreno en la sociedad ecuatoriana y traspasar las fronteras para ubicarse como un punto de referencia teórico muy importante.

La didáctica contribuye en su comprensión a través de las investigaciones sobre el saber, con la literatura producida junto con los equipos de investigación y la proximidad que tiene con el aula de clase en la institución escolar. Mientras las ciencias de la educación se constituyen en el gran referente teórico, la didáctica se limita a explorar, comprender y prescribir teorías sobre la educación en actos.

Existen algunas distancias que tienen más que ver con las discusiones epistemológicas de las ciencias de la educación y menos con la pertinencia o no de la didáctica. Para la didáctica es importante estar en las ciencias de la educación, pues ellas le brindan un espacio institucional donde comunicar lo que produce en la práctica.

No debemos olvidar que la didáctica es una disciplina científico – pedagógica que tiene como objeto de estudio a los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñar, ésta tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber y la ciencia.

Como síntesis, podríamos afirmar que la didáctica es importante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es la encargada de articular la teoría con la práctica, dentro del salón de clases, siendo está una herramienta que apoya al docente a socializarse de mejor manera con sus estudiantes y sus necesidades académicas y sociales.

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, cuyo objetivo es lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones, un conocimiento de la realidad en la que se desenvuelve; y que de tal manera le permita enfrentar situaciones nuevas de modo adaptativo, de apropiación y creador de un ambiente más propio. (AUSUBEL, 1976)

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un

proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua.

Dentro de un proceso de enseñanza se dan cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del alumno con la participación y ayuda del maestro en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue (Toscano P. y., 1991).

La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de carácter general como las internas. Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neuro reflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuanti – cualitativas diferentes.

La enseñanza no se limita al plano de lo abstracto solamente sino que continúa elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde sin dejar de

incluirse lo teórico se logra un mayor grado de entendimiento del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica será como un motor impulsor del desarrollo que, subsiguientemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio desarrollo futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada zona de desarrollo próximo del individuo al cual se enseña.

Es decir, mientras se realice un proceso de enseñanza científica se esperará una poderosa fuerza desarrolladora, promotora de la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua, sostenible, del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es él un componente inseparable. (Toscano P. y., 1991)

La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida. No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; ya que está sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, de las necesidades materiales y espirituales de las colectividades.

Su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural. La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; cada uno por separado brinda sus

particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conforman una unidad entre el papel orientador del maestro y la actividad del educando.

La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, las cuales constituyen y devienen indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción.

El proceso de enseñanza, de todos sus componentes asociados se debe considerar como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda.

Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y dirigido. En su esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social. La enseñanza tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los objetivos de la misma.

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro.

Este aprendizaje debe contribuir a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad, además debemos tener en cuenta que nos dará como resultado un producto, el cuál si es de buena calidad, demostrara que el proceso que se llevo a cabo para obtenerlo, sirvió y funciono.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende, pero no debe olvidarse que la mente del educando, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido cerebro (Toscano P. y., 1991).

El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, construyendo algo propio y personal con los datos que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, pero si la recepción se hace de manera equivocada o no cumple con las expectativas por la que se entrego ese conocimiento, quiere decir que al estudiante le falto interés y voluntad de recibirlo de mejor manera.

El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, básicamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. El estudiante aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e

internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Lograr un aprendizaje significativo en el alumno requiere de docentes capacitados que no sólo impartan clases, sino que también contribuyan a crear nuevas metodologías, materiales y técnicas, que haga más sencillo a los alumnos la adquisición de conocimientos y habilidades. De ahí la importancia de estas herramientas cuyos objetivos primordiales serán facilitar y potenciar la enseñanza que se quiere conseguir.

Independientemente de lo motivacional que pueda resultar para el alumno el empleo de materiales didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tener conciencia de que éstas herramientas o medios adquieren un protagonismo fundamental al generar una materialización de la construcción abstracta y la generalización a través de la experiencia individual o grupal, será determinante para emplearlos recurrentemente en nuestras prácticas docentes.

Estos materiales llegan a ser un apoyo porque consiguen optimizar la concentración del alumno, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio, o pueden ser igualmente de enseñanza porque les permite realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje. Se entiende, por tanto, que

toda práctica educativa se verá enriquecida cuando existe una estrategia que la soporte.

Las innovaciones tanto metodológicas como tecnológicas dirigidas a una educación de calidad, han recurrido a una serie de estrategias que han facilitado lograr los objetivos y reconocemos que los progresos tecnológicos han aportado una rica variedad de herramientas audiovisuales que han favorecido a la educación presencial, como también estamos de acuerdo que los materiales didácticos son el elemento más visible de un programa abierto.

Las ventajas que aportan los materiales didácticos los hacen instrumentos indispensables en la formación académica: Proporcionan información y guían el aprendizaje, es decir, aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y contribuye en el aumento de los significados, desarrollando la continuidad del pensamiento, además logran que los aprendizajes sean más duraderos.

Estos materiales didácticos brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos; proporcionan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos materiales y medios y ello ofrece un alto grado de interés para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación. Vemos pues, que no sólo transmiten información sino que actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante.

Seleccionar un material didáctico adecuado es la clave para aprovechar su potencialidad práctica, ya que cuando seleccionamos recursos educativos

para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en cuales serán los objetivos que deseo alcanzar con esta herramienta. De ahí que la selección de dicho material se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta.

Clasificación del Material Didáctico.

El material didáctico, de acuerdo al lenguaje y soporte, se clasifica en tres tipos: impreso, audiovisual y multimedia

ESCRITO

Los materiales didácticos siguen siendo impresos, como son: libros, guías, antologías, folletos, fascículos, cuadernos de trabajo, entre otros, en los establecimientos educativos, se utilizan folletos, una de las grandes ventajas de estos materiales es que se adaptan a cualquier condición o circunstancia, su diseño permite la combinación de texto e imágenes, haciendo posible un impacto favorable en los distintos intereses y estilos de aprendizaje del estudiante.

AUDIOVISUAL

Es todo aquel contenido realizado con fines de promover la educación, que privilegie el uso de la imagen en movimiento en conjunción con elementos sonoros. Este tipo de materiales pueden estar contenidos en cintas magnéticas o medios digitales, o bien pueden ser transmitidos vía satélite

por los sistemas de televisión educativa, así como también el internet y muchas otras herramientas tecnológicas más.

Facilita la labor de enseñanza al llevar al estudiante la tecnología, ya que por medio de un video de corta duración se pueden presentar procesos que ocurren durante meses e incluso años, además fomenta la innovación dentro del salón de clase, que ya no solo se centra en la explicación del libro guía sino que el alumno tiene diferentes medios para captar la información que su profesor quiere darles.

MULTIMEDIA

Integra la combinación de texto, gráficos, sonido, animación y vídeo; además de que le permiten al estudiante desarrollar la memoria, sistematizar y organizar la información, cubriendo con las cuatro fases del aprendizaje las cuáles son la inducción, estructuración, consolidación y retroalimentación, que promueven el estudio independiente y el aprendizaje significativo.

En los cursos multimedia, la comunicación se presenta en dos líneas, la interacción que es la relación humana, permite tener distintos niveles de cooperación con las llamadas comunidades de aprendizaje. Por su parte la interactividad es aquella donde existe una relación entre los actores educativos y los recursos o materiales, que pueden ser mensajes escritos, sonoros o visuales, pero siempre apoyando a que construyan el conocimiento.

LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

Informática es un conjunto de técnicas encargadas del tratamiento automático de la información, como aplicaciones educativas, éstas pueden cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos, favoreciendo a la resolución de problemas de una mejor manera.

Actualmente los informáticos utilizan el término computer science, traducido como «Ciencias de la computación», para designar tanto el estudio científico como el aplicado; mientras que designan como information technology (IT) o data processing, traducido como «tecnologías de la información», al conjunto de tecnologías que permiten el tratamiento automatizado de información.” (Diccionario de las Ciencias de la Educación, 2009).

Debemos tener en cuenta que la Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes, estudiantes y a la Institución Educativa misma, en tanto estas requieran promover una calidad educativa que cumpla con las exigencias requeridas por los estudiantes, así como contar con una mejor organización.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura y las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertos objetos relacionados con la electrónica, se puede entender por informática a la unión correlacionada de todo este conjunto de disciplinas.

Una de las características más importantes de la informática es proveer información en forma oportuna y veraz, lo cual facilita a la toma de decisiones a nivel administrativo y educativo, permitiendo el control de procesos lógicos y críticos, gracias a la aportación de diversas teorías y puntos de vista para llegar a cumplir los objetivos establecidos. (Rey L. B., 2000)

Como ya hemos recalcado la informática es un conjunto de técnicas encargadas de la gestión mecanizada de la información que utiliza como medio el computador, puede utilizarse como un apoyo para la enseñanza y estimulación de varios sentidos en los niños y jóvenes, con el fin de desarrollar y adquirir aprendizaje a través de herramientas y aplicaciones.

Por tanto teniendo en cuenta los conceptos antes mencionados se entiende que el rol de la educación ante la informática hoy en día es una disciplina y que la tecnología y los procesos de enseñanza – aprendizaje van de la mano y de ambas depende promover un correcto y responsable uso por parte de los estudiantes en su vida escolar, personal y profesional.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de esos campos.

No obstante, la mera aplicación de la informática en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si dichos

procesos no van guiados y acompañados por el docente. El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del computador; para esto será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación.

Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello para promulgar la relación entre alumno y docente.

Importancia de la Informática en la Educación

"La informática es importante en la educación porque permite a los estudiantes pertenecer a un mundo global que evoluciona constantemente, es por aquello que el estudiante debe familiarizarse desde su niñez en el mundo de la informática. Solo así podrá ir adaptándose al sistema, conociendo los diferentes programas utilizados en una computadora, y aprovechando la utilidad de los mismos." (Zulma).

La tecnología informática tiene un impacto profundo en la educación tomando en cuenta que la enseñanza de está ciencia forma parte de la planificación curricular de las Instituciones Educativas, en todos los niveles de inicial, básico y bachillerato, siendo importante ya que en un mundo globalizado, los conocimientos tecnológicos que nos aporta la Informática son de uso vital en nuestra vida diaria. (Rey L. B., 2000)

Hoy en día tener el conocimiento básico en informática ayuda a un eficiente almacenamiento, procesamiento y entrega rápida de información,

ya que a los estudiantes les resulta más fácil y entretenido realizar consultas, tareas o cualquier investigación científica mediante el uso de internet, siendo está una de las herramienta más útiles en el proceso educativo, la cual va más allá de un aprendizaje basado en libros.

La Importancia de la Informática en la Educación es una nueva experiencia, donde la interacción con los medios es radicalmente diferente, tenemos que aprender a cómo usarlos, los mismos permiten a los discentes y docentes, investigar, actualizarse y auto educarse para enfrentar los nuevos desafíos educativos, mediante la utilización de los paradigmas de la informática como son las tecnologías de la información y comunicación.

Tomando en cuenta que el mejoramiento del proceso educativo resulta ser uno de los anhelos más importante de todas las Instituciones Educativos y de los docentes; pues de eso parte la importancia de la informática ya que un verdadero aprendizaje se logra mejor cuando el alumno es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento, lográndolo a través de los conocimientos Informáticos.

En este punto, las nuevas tecnologías, fruto de la asociación de la informática, las comunicaciones, la robótica y el manejo de las imágenes, revolucionará el aprendizaje resolviendo de una manera más eficaz los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los que en la actualidad limitan la evolución del sistema educativo.

Informática en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La revolución informática iniciada hace cincuenta años y extendida en la última década mediante el continuo progreso de las nuevas tecnologías y las redes de datos en los distintos ambientes en los que se desenvuelven las actividades humanas, han conducido a que se den muchos cambios en el país, ocasionando una impostergable modernización de los medios y herramientas con que se planifican, desarrollan y evalúan las diferentes actividades, entre ellas, las que se llevan a cabo en las Instituciones Educativas.

El análisis sobre el uso de las computadoras en las Instituciones Educativas, que inicialmente era un tema únicamente para los especialistas en educación e informática, se ha convertido en un debate público sobre la Informática en la escuela y principalmente dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje resaltando sus beneficios pero sobre todo en las consecuencias sociales que esto traería para el Sistema Educativo Nacional.

Los resultados del análisis evidenciaron numerosas realidades en las que se desenvuelven los centros educativos como lo es la escasez de docentes debidamente capacitados, las dificultades relacionadas con la estabilidad del personal disponible, la persistencia de diversos problemas de infraestructura, la interrupción en los proyectos emprendidos y los problemas económicos siempre vigentes. (Rey L. B., 2000)

La Informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".

La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier currículo educativo; se la conoce como "Informática Educativa".

La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión".

De manera que frente al desafío de elaborar planes de informática en las Instituciones Educativas resulta fundamental determinar la importancia que estos tienen en relación con otros proyectos que podrían darse dentro de la Institución, pero sin descuidar las realidades en las que se desenvuelve el establecimiento.

No debemos olvidar que la función de las Instituciones es la de educar a las nuevas generaciones mediante la transmisión de los rasgos culturales de la sociedad, posibilitando la inserción social y laboral de los educandos; y, de ser un medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos.

Como espejo que refleja la sociedad, las escuelas no crean el futuro, pero pueden proyectar la cultura a medida que cambia y preparar a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuado por lograr mejores maneras de vida. Cada sujeto aprende de una manera particular,

única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constitutivos de la persona: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo.

Podemos afirmar que la computadora facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje en estos aspectos. Desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer el ritmo general de la clase.

La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los alumnos. La utilización de la computadora en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces hacemos automáticamente, fomentando la retroalimentación.

Si pasamos al plano afectivo y social, el manejo de la computadora permite el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje, motivando a los estudiantes a dar sus opiniones y puntos de vista acerca del tema que se esta tratando.

Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, entre otros. Aparece también la importancia constructiva del error que permite

revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así el alumno es un sujeto activo y participante de su propio aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicaciones de la técnica a través de la inserción de las nuevas tecnologías.

Para lograr todos los objetivos planteados en la implementación de la informática en el proceso educativo, el docente debe dominar una forma de trabajar metódica, que enseñe a pensar y que permita el aprendizaje por descubrimiento, de está manera el alumno estará preparado entonces para distinguir claramente cual es el problema y cual es el método más adecuado de resolución. La computadora es además, para el docente, un instrumento capaz de revelar, paso a paso, el avance intelectual del alumno.

Habiendo conocido cuál es la importancia de la informática dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, y el rol que cumple en la formación profesional de los estudiantes, además de su aporte a la calidad de educación que ofertan las instituciones educativas debemos centrarnos en cuál es el rol que debe cumplir el docente encargado de impartir todos esos conocimientos tecnológicos.

Rol del Docente en la Informática.

Para favorecer el proceso de aprendizaje de Informática, el docente deberá ser, ante todo, una persona flexible, humana, capaz de acompañar a sus alumnos en este camino de crecimiento y aprendizaje que ellos realizan. Deberá ser capaz de plantear conflictos cognitivos a los estudiantes, apoyándolos en la construcción de sus estructuras de conocimientos.

El docente deberá tomar decisiones sobre lo que se va a enseñar ante un volumen creciente de materiales curriculares y elementos auxiliares de aprendizaje de una gran multitud de libros, objetos concretos, mapas, películas, libros de texto, computadoras, software educativo, CD-ROM, programas de televisión y medios audiovisuales, considerando el nivel de los alumnos, el currículo de estudios y la didáctica de enseñanza, para su correcta utilización como apoyo para el proceso. (Rey L. B., 2000)

Pero tomando en cuenta la aparición de tanto material disponible, el educador necesita de una preparación complementaria, acerca de como estas ayudas informáticas son desarrolladas, perfeccionadas y evaluadas, para que pueda llegar así a apreciar con seguridad su importancia en cuanto a niveles de edad y a objetivos educacionales que convengan a cada grupo de alumnos.

En efecto, la mera incorporación de las nuevas tecnologías informáticas a las diversas actividades que se desarrollan habitualmente en las Instituciones Educativas, no logran satisfacer los objetivos planteados, si no se tiene en cuenta la indispensable necesidad de capacitar continuamente los escasos recursos humanos disponibles, teniendo en cuenta que hoy en día existen muchas facilidades para hacerlo.

Cuando la formación del personal docente no es la suficiente, provoca falencias en el proceso educativo, por lo que se requiere que a través de un permanente plan de formación y capacitación que incluya el desarrollo de cursos, la realización de seminarios, encuentros y talleres, que contemple no

sólo los aspectos informáticos sino también los pedagógicos, se vayan erradicando estos vacíos intelectuales.

Para una buena capacitación docente se debe considerar realizarlo en Institutos Superiores de Formación en Informática Educativa, ya que sus carreras de especialización son completas, intensivas y los conocimientos adquiridos son sistemáticos, incluyendo lo pedagógico y lo computacional, proporcionando un puntaje reconocido por las autoridades educativas y otorgando títulos oficiales que habilitan profesionalmente en la especialidad.

Una escuela que carece de docentes capacitados en Informática Educativa, podrá ser una institución con laboratorios y computadoras, pero no podrá vencer ese trecho ancho y profundo que separa a los especialistas en computación de los docentes de cualquier otra asignatura, ya que la formación profesional es muy diferente, y por tal razón es necesario que dichos establecimientos cuenten con personal capacitado en la materia de Informática.

Lo verdaderamente importante es lograr que exista un lenguaje en común que les permita a los docentes emplear la informática para sus clases, organizarlas, comunicarse con los demás colegas y sobre todo, interesar a los alumnos en una actividad que ellos mismos puedan crear, que les va a ayudar a estudiar y que además pueda resultar divertida. (Rey L. B., 2000)

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.

TIC en el aula

La llegada de las Tic a las escuelas implica nuevas formas de enseñanza- aprendizaje. El énfasis se traslada desde la enseñanza hacia el aprendizaje estableciéndose nuevos roles y responsabilidades para los alumnos y profesores. (Torres, 2010)

Estas nuevas tecnologías ofrecen mejores posibilidades y permiten visualizar nuevos escenarios pedagógicos que antes, sin ellas, no podíamos realizar, por ello estos recursos aplicados a la educación pretenden capacitar al futuro profesor como un usuario, entendedor y aplicador de los avances tecnológicos para acceder, generar y transmitir información y conocimientos.

Pero las tic no es solo bienestar, ya que hay muchos docentes sin experiencia en el uso de estas nuevas tecnologías, que no cuentan con el conocimiento necesario para utilizarlas, teniendo breves nociones de como realizar consultas en internet, así como utilizar su correo electrónico y los procesadores de textos para realizar sus planificaciones

De estos profesionales se espera que pierdan el temor a utilizar estas nuevas herramientas, para que estimulen a diario en sus estudiantes curiosidad, interés y esfuerzo. Su premio será el conocimiento, junto con la satisfacción de estar contribuyendo a mejorar la educación, y a través de ella el futuro de sus alumnos. (Torres, 2010)

Las TIC pueden ofrecer al estudiante una elección real en cuándo, cómo y dónde estudiar, ya que se encuentran fuera del espacio formal de formación.

También implican el uso de estrategias y metodologías docentes nuevas para lograr una enseñanza activa, participativa y constructiva, logrando de esta manera un aprendizaje más significativo.

Uso de las TIC en la educación

La aplicación de las TIC en la educación modifica el rol de docente, siendo ahora el de tutor virtual, y desde esta perspectiva se lo considera un programador, director y coordinador de procesos de aprendizaje con medios interactivos; transmisor de información e impulsor de la ejercitación de conocimientos, procedimientos y actitudes; motivador y como lazo de conexión entre los objetivos a alcanzar y el educando. (Torres, 2010)

El docente debe manejar un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles y que pueden aumentar en el futuro, establecer interacciones profesionales con otros profesores y especialistas del contenido dentro de su comunidad educativa.

Pero para la educación de los estudiantes las nuevas tecnologías se convierten en un mecanismo más fácil y entretenido de aprender, ya que estas pueden realizar múltiples funcionalidades, es así que el educando podrá contar con los beneficios que se detallan a continuación: :

Fuente de información.

Canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo, además sirve para el intercambio de información e ideas como lo son los e-mail y los foros telemáticos.

Medio de expresión y para la creación como lo son los procesadores de textos y gráficos, editores de páginas Web y presentaciones multimedia, así como la cámara de vídeo.

Instrumento para la gestión educativa, ya que automatizan diversos trabajos que se realizan en los diversos departamentos de la institución como la secretaría, acción tutorial, asistencias, bibliotecas y las plataformas virtuales.

Una de las funcionalidades más importantes es la de ser un recurso interactivo para el aprendizaje como lo son las multimedia, las cuáles informan, entrenan, simulan, guían aprendizajes, motivan y sobre todo sirven de apoyo didáctico para el docente.

Y varias han sido las aportaciones de las nuevas tecnologías para reforzar el medio lúdico y el desarrollo psicomotor y cognitivo de muchos estudiantes que tienen problemas para captar los conocimientos que se le imparten.

Desventajas de las TIC

Desde las perspectivas del aprendizaje

Distracciones. Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.

Dispersión. La navegación por los atractivos espacios de Internet, llenos de aspectos variados e interesantes, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos distractores.

Pérdida de tiempo. Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda.

Informaciones no fiables. En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas. (Chile)

Aprendizajes incompletos y superficiales. La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.

Acostumbrados a la inmediatez, los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidad los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.

Diálogos muy rígidos. Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los "diálogos" ralentizados e intermitentes del correo electrónico.

Visión parcial de la realidad. Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.

Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

Dependencia de los demás. El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables donde los alumnos ya se conozcan pero flexibles para ir variando y no conviene que

los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.

Desde la perspectiva de los centros.

Costes de formación del profesorado. La formación del profesorado supone un coste añadido para los centros y para la Administración Educativa..

Control de calidad insuficiente de los entornos de teleformación. Los entornos de teleformación, sus materiales didácticos, sus sistemas pedagógicos, su sistema de evaluación, sus títulos no siempre tienen los adecuados controles de calidad. (Chile)

Necesidad de crear un departamento de Tecnología Educativa. Para gestionar la coordinación y mantenimiento de los materiales tecnológicos, así como para asesorar al profesorado en su utilización, los centros deben crear un departamento específico y disponer de un coordinador especializado.

Exigencia de un buen sistema de mantenimiento de los ordenadores. La utilización intensa de los ordenadores da lugar a múltiples averías, desconfiguraciones, problemas de virus. Ello exige al los centros tener contratado un buen sistema de mantenimiento.

Fuertes inversiones en renovación de equipos y programas. Los continuos cambios en el mundo de la informática exigen una renovación de los equipos cada 4 o 6 años.

Para los estudiantes

Adicción. El multimedia interactivo e Internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurad a videojuegos, chat y redes sociales.

Aislamiento. Los materiales didácticos multimedia e Internet permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad. (Chile)

Cansancio visual y otros problemas físicos. Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.

Inversión de tiempo. Las comunicaciones a través de Internet abren muchas posibilidades, pero exigen tiempo: leer mensajes, contestar, navegar.

Sensación de desbordamiento. A veces el exceso de información, que hay que revisar y seleccionar, produce una sensación de desbordamiento: falta tiempo.

Recursos educativos con poca potencialidad didáctica. Los materiales didácticos y los nuevos entornos de teleformación no siempre proporcionan adecuada orientación, profundidad de los contenidos, motivación, buenas interacciones, fácil comunicación interpersonal, muchas veces faltan las guías didácticas. También suelen tener problemas de actualización de los contenidos

Virus. La utilización de las nuevas tecnologías expone a los virus informáticos, con el riesgo que suponen para los datos almacenados en los discos y el coste en tiempo y dinero para proteger los ordenadores.

Para los docentes

Estrés. A veces el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos. Surgen problemas y aumenta su estrés.

Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantee el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo.

Desfases respecto a otras actividades. El uso de los programas didácticos puede producir desfases inconvenientes con los demás trabajos del aula, especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades. (Chile)

Problemas de mantenimiento de los ordenadores. A veces los alumnos, hasta de manera involuntaria, desconfiguran o contaminan con virus los ordenadores.

Supeditación a los sistemas informáticos. Al necesitar de los ordenadores para realizar las actividades proyectadas, cualquier incidencia en éstos dificulta o impide el desarrollo de la clase.

Exigen una mayor dedicación. La utilización de las TIC, aunque puede mejorar la docencia, exige más tiempo de dedicación al profesorado: cursos de alfabetización, tutorías virtuales, gestión del correo electrónico personal, búsqueda de información en Internet.

Necesidad de actualizar equipos y programas. La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello nos exige una constante renovación.

MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN

Multimedia

Es la combinación de un conjunto de elementos que se usa simultáneamente en diferentes formas de contenido informativo como texto, imágenes, sonido, animación y video, los cuales le permiten navegar e interactuar al usuario por el entorno, las mismas pueden ser utilizadas en computadoras en cualquier forma que se necesite y desee, el límite de esto es la pura imaginación del usuario.

La multimedia permite a los estudiantes interactuar con el ordenador y el contenido, facilitando la atención, comprensión, el aprendizaje y la retención de información, ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa, los recursos didácticos multimedios son sumamente atractivos y ayudan a generar la motivación al alumno y producir mejores conocimientos. (Mora, 2010)

Convenientemente se inserta en el proceso de educación, porque refleja completamente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información, buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

Es así como la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de

la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada principalmente en forma de texto, imágenes, sonidos y videos, por lo que en muchos casos la computadora también necesita memoria adicional para ayudar al procesador a efectuar la presentación de complejos gráficos en la pantalla.

Tipos de multimedia

Las multimedia se clasifican según el contenido, las características y la finalidad del proyecto, es muy importante saber bien en qué tipo de multimedia se va a trabajar para evitar percances y errores de comunicación, ya que siempre un proyecto multimedia tiene un fin específico y un mensaje directo para influenciar positivamente en el usuario. (Pinto, 2011)

Al querer acercarnos a dar una clasificación de multimedia, nos encontramos con un sinfín de tipologías, distribuidas según su fin de comunicación, sistema de navegación, o finalidad, pero nos enfocaremos en la multimedia educativa, siendo esta la que cuenta con las características que posee el software educativo que vamos a difundir.

Multimedia educativa. Al hablar de este tipo de multimedia se afirma que es todo material de información que contiene: audio, imagen, texto, animación e interactividad, elaborado con el fin de facilitar la enseñanza de un tema

específico, casi que de manera personalizada, teniendo como propósito explicar el tema por varios medios ayudando a una rápida comprensión.

Está debe ser elaborada con pedagogos expertos en el aprendizaje virtual, para educar de la mejor manera posible, evitando el riesgo de dejar una idea errónea en el aprendiz, también se debe informar el progreso que se lleva con mensajes que estimulen a seguir adelante, manteniendo el interés del estudiante e impulsando su auto aprendizaje.

Uno de los grandes beneficios para el estudiante es el de ofrecerle la posibilidad de controlar el flujo de la información a medida que él asimila el tema, también permite repasarla varias veces según el deseo del aprendiz, fomentando un aprendizaje más significativo, que no es rígido sino más bien flexible a las capacidades intelectuales del educando. (Ingrid, 2012)

Multimedia publicitaria. Este tipo de multimedia es utilizado por empresas y compañías para dar a conocer a los clientes o usuarios los productos y servicios que ofrecen, está tiene una gran ventaja ya que puede llegar directamente al público con la seguridad de que el mensaje esperado sea recibido de una manera más directa y entretenida.

Ante la aparición de las tecnologías de la información y comunicación, la publicidad a través de la red, facilitó la personalización de la multimedia con aspectos más innovadores, dinámicos e interactivos para el público, con el fin de generar un mayor impacto y memorización por parte de los mismos, resultando más beneficioso que una publicidad tradicional.

Como una de sus características fundamentales se podría afirmar que su efectividad puede ser cuantificada, tomando en cuenta el impacto que

genero en los receptores, para de esa manera evidenciar si los logros esperados se están cumpliendo y de no ser así, proceder a realizar una retroalimentación con los datos recopilados, con el fin de mejorarlo.

Multimedia comercial. Los múltiples adelantos tecnológicos han llegado a revolucionar también el mundo financiero, motivando a los gerentes a realizar la compra y venta de bienes y servicios, a través de la red, siendo está una herramienta rápida y discreta para realizar las transacciones, brindando un servicio de mejor calidad y aspecto más dinámico. (Menjivar, 2001)

Con el fin de actualizar su sistema de atención al cliente, múltiples empresas optan por utilizar una multimedia comercial para promocionar sus productos, presentándolos como catálogos virtuales, siendo estos actualizados constantemente, así como también de brindarle al cliente la facilidad de realizar negocios y transacciones con la empresa desde cualquier parte del mundo.

Multimedia informativa. En el auge de las nuevas tecnologías aparecieron este tipo de herramientas, destinadas a utilizar diferentes medios para transmitir información de cualquier tipo, actualizándose constantemente y siendo utilizadas por varias personas al mismo tiempo, funcionando como un informativo digital como los periódicos electrónicos. (Carrier, 2001)

Hasta hace algunos años atrás, no había ninguna plataforma que permitiera difundir mensajes noticiarios en los que se combinaran textos, imágenes, video, audio y peor aún que el usuario pudiera interactuar comentando el artículo o interactuando con los comentarios de otros, esta

nueva tipología abrió paso a un nuevo orden en la comunicación e información a través de la red.

Habiendo conocido la clasificación de la multimedia por su fin educativo, cabe rescatar la clasificación según su sistema de navegación orientándonos al modelo reticular particularmente usado por los desarrolladores de multimedia en la elaboración de software educativo por su flexibilidad y libertad que le brinda al usuario de navegar e interactuar en el sistema.

El principal sistema de navegación utilizado en la elaboración de programas de consulta y de software educativo, sin duda es el reticular, el cuál utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos y capacidad de retención.

Elementos de la multimedia

Al realizar cualquier aplicación, documento o sistema multimedia, debemos recordar que está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que coinciden en una misma intencionalidad comunicativa, recreando una experiencia de percepción integral, que permitirá que el mensaje llegue con mayor fuerza al receptor. Estos elementos son:

Los textos, aunque han sido considerados como uno de los medios de comunicación más clásicos y tradicionales, son los encargados de dar la estructura conceptual y argumental básica de buena parte de los productos

multimedia, gracias, a su potencia abstractiva y a que constituyen un método muy rápido, preciso y sistemático de transmisión de información.

Los gráficos son representaciones visuales figurativas que mantienen algún tipo de relación de analogía o semejanza con los conceptos o mensajes que se quiere transmitir, gracias a sus características, estos facilitan la expresión y la comprensión de ideas abstractas proponiendo representaciones más concretas y accesibles, propiciando mayor atención por parte del usuario.

Se usan sobre todo para diseñar interfaces que simplifican a los consumidores el uso de las aplicaciones informáticas, proponiendo iconos, como los botones sobre el que se pulsa para desplazarse dentro del sistema, que resuelven la necesidad de recordar secuencias de órdenes para realizar determinadas tareas, ya que muchos sistemas resultan confusos para los usuarios.

Las animaciones son presentaciones muy rápidas de una secuencia de gráficos tridimensionales, en un intervalo de tiempo tan pequeño que genera en el observador la sensación de movimiento. Aportan a las aplicaciones multimedia apariencia de veracidad y grandes dosis de expresividad, fomentando en el usuario el aprendizaje por observación.

Las imágenes son representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno, junto con los textos, son el medio más utilizado en las aplicaciones multimedia para transmitir información. Dicha transmisión se facilita cuando las imágenes son nítidas, estables y su vista

no se ve dificultada por reflejos o deslumbramientos que impida al mensaje llegar al usuario con claridad.

Los vídeos al ser utilizados en aplicaciones multimedia, convierten a las pantallas del ordenador en terminales de televisión y resultan un medio óptimo para llegar de manera directa al consumidor, gracias a su secuencialidad y su capacidad para desarrollar mensajes bien argumentados. Están desarrollados de manera tal, que permiten al usuario interrumpir, reiniciar y volver a revisar las secuencias tantas veces como desee.

Otro de los elementos indispensables que encontramos en las multimedia son las aplicaciones de audio, siendo estos mensajes de naturaleza acústica de distinto tipo musical, sonidos ambientales, voces humanas, sonidos sintetizados, que aportan sonoridad, compañía y un mayor atractivo al momento de desplazarse por la aplicación.

En todas las aplicaciones multimedia se necesita disponer de un entorno en el que sea posible para el usuario interactuar con todos los elementos, de manera que pueda acceder a la información y procesarla, de una manera dinámica y que no se vuelva confuso, para evitar esto, se han creado elementos de organización que comprenden los siguientes:

Como una de las alternativas que cuenta el consumidor para interactuar con la aplicación multimedia tenemos a los menús desplegables, que son listas de instrucciones u opciones que se extienden en la pantalla para

facilitar la elección del usuario, permitiéndole que elija de una manera más rápida la acción que desee realizar.

Otra de las herramientas con las que debe contar una aplicación multimedia es sin duda las barras de desplazamiento, cuyas características permiten al usuario recorrer vertical o horizontalmente textos o imágenes extensas mediante barras dispuestas en los laterales o en la parte inferior de la pantalla.

Finalmente son los hipervínculos los encargados de crear enlaces entre las diferentes secciones de la aplicación, los cuáles permiten al usuario conectarse entre sí con diferentes elementos de una presentación multimedia. Se activan pulsando los signos que visualizan las asociaciones que generalmente son pequeños iconos y textos subrayados o destacados mediante colores.

En el proceso de creación y diseño de cualquier producto multimedia todos estos elementos se relacionan entre sí, aportando cada uno sus características, pero se debe tener en cuenta que hay que seguir una secuencia lógica para realizarlo, no se puede desarrollar aplicaciones sin antes conocer los pasos necesarios para culminarlo con éxito.

Primeramente se debe definir el mensaje precisando lo que se quiere dar a conocer con el producto que se diseña, determinando las necesidades, gustos y perfiles de los usuarios a quienes será dirigido, para de esta manera tener un panorama claro de lo que se desea realizar y como se lo

realizará, con el fin de limitar las funcionalidades, las herramientas, las opciones de navegación y las principales prestaciones de la aplicación.

Continuando con la creación de un prototipo cuya finalidad será la de revisar las capacidades y el alcance de las versiones iniciales de la aplicación y efectuar, si es el caso, los ajustes necesarios. Para terminar con el rediseño final del producto, una vez que se hayan realizado todas las mejoras a los inconvenientes que se hubiesen presentado anteriormente, quedando como resultado la versión definitiva del mismo.

Importancia de la Multimedia en la Educación

La era de las multimedia ha invadido todos los dominios de las actividades del ser humano y el campo educativo no podía escapar, es por tal razón que debemos direccionar de forma positiva las nuevas tecnologías para que ofrezcan mejores estrategias que enriquezcan los procesos de enseñanza – aprendizaje de los educandos, impidiendo que se tornen en un obstáculo o en un estorbo para la educación.

Si bien es cierto con la aparición de las nuevas tecnologías se abren muchas expectativas en cuanto a cambios en los procesos de enseñanza – aprendizaje, también ocasionan cierto rechazo por parte de docentes, quienes aún no comprenden el gran valor educativo que posee este recurso, el cual está siendo ignorado o descalificado, sin antes ser analizado a profundidad.

Si nos detenemos a estudiar profundamente los beneficios que trae consigo la multimedia a la educación, nos daremos cuenta que ésta podría considerarse como la herramienta de comunicación más poderosa que

existe, la cuál podría llevarnos a una modernización pedagógica que ayude a combatir las necesidades educativas e intelectuales del país.

No obstante, muchas personas han llegado a considerar que el maestro desaparecerá y será remplazado por las computadoras, pero nunca se han detenido a pensar si una máquina por su sola presencia puede operar una verdadera revolución en materia de educación, algo inconcebible, por esta razón la escuela multimedia será lo que sus actores, los alumnos y profesores, hagan de ella.

La modernización debe darse de forma controlada y razonada, con el fin de evitar que se torne confuso para el proceso educativo, por tal motivo no podemos apartar el recurso humano de esta innovación, ya que como hemos visto se podrán lograr mejoras concretas si es con la participación de docentes que se involucren activamente en este cambio.

Por tal razón se propone transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información, apoyándose en herramientas multimedia que les permita enfocarse en mejorar la calidad de la educación, lográndolo por medio de la variación de contenidos y métodos, promoviendo la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información.

Sin olvidar promover la formación de comunidades de aprendizaje, con el fin de cambiar la actitud pasiva del alumnado hacia una actividad constante a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos, aumentando la implicación del educando en sus tareas y desarrollando su iniciativa dentro y fuera de la Institución.

De tal manera que la multimedia se convierta poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos, abriendo nuevas posibilidades para los estudiantes y para los docentes, dando acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos, así como nuevos canales de intercambio intelectual.

Concluyendo que la importancia de una multimedia en la educación radica en el apoyo a la enseñanza aprendizaje, facilitando la visualización de problemas o soluciones; incrementando la productividad estudiantil al simplificar la comunicación, eliminando los problemas de interpretación y estimulando la creatividad e imaginación del alumno involucrando sus sentidos.

La Multimedia como apoyo Didáctico

Al hablar del apoyo didáctico que ofrece la multimedia a la educación de centros educativos, se afirma que es un avance tecnológico que ha facilitado la utilización de la información disponible de manera sencilla y rápida, presentándola dentro de sistemas con entornos audiovisuales más modernos y dinámicos para el usuario, aumentando su interés por seguir informándose.

De este modo enfocándonos en estudiantes de educación general básica, podríamos decir que su formación pasaría de algo tedioso y aburrido a algo ameno, ya que las cosas que son agradables y entretenidas se recuerdan mucho mejor, evitando que la información que recibe sea minimizada por algún otro sentido.

La multimedia como apoyo didáctico, concede una gran flexibilidad al estudiante, dotándole de un mayor control individual sobre el material de estudio, permitiéndole en algunos casos navegar a través de él al ritmo elegido y, en otros, guiado por el propio sistema de acuerdo al nivel de conocimientos que vaya adquiriendo. (Carrier, 2001)

Constituye un sistema de comunicación más efectivo que los medios convencionales basados exclusivamente en texto, imagen o sonido que no tenían una integración precisa y coherente de los mismos, ocasionando la desorientación del alumno, que no entendía hacía donde quería enfocarse el aprendizaje que le brindaba el maestro.

Cabe destacar que otro gran apoyo es la posibilidad de incorporar mecanismos de evaluación y comprobación que permitan al estudiante auto examinarse y ver el grado de conocimientos adquiridos, pudiendo realimentar al sistema con esta información para que guíe al alumno de la forma más adecuada a su capacidad de aprendizaje.

Para todo lo citado anteriormente, se debe tener en cuenta la cantidad de recursos que se tiene, ya que son elementos básicos para el diseño de una estrategia didáctica optima, no obstante hay muchas instituciones que aún no poseen estos materiales, ocasionando un evidente retraso dentro de la calidad de educación que brindan a sus estudiantes. (Carrier, 2001)

Aunque todo lo bueno se hace muy evidente al hablar de multimedia como apoyo didáctico, debemos tener presente que tener buenos recursos, no generan aprendizajes automáticamente, ya que todo dependerá de una

correcta utilización por parte del docente, y, una metodología de enseñanza acorde a los nuevos cambios que estos presentan.

La Multimedia como apoyo Pedagógico

Los productos educativos multimedia son instrumentos muy poderosos para una enseñanza activa, basada en el descubrimiento, la interacción y la experimentación. Su aporte principal reside en su contribución a la realización de una pedagogía participativa, involucrando al docente, estudiante y material didáctico computarizado, para lograr aprendizajes significativos.

No obstante, su introducción en la práctica diaria de las instituciones educativas y de formación requiere enfoques nuevos en la organización de las situaciones de aprendizaje y sus distintos componentes, individual o en grupo, ya que necesariamente la metodología de enseñanza del docente debe ir enfocada en interrelacionar la multimedia con el alumno. (Carrier, 2001)

Debemos recordar que estas herramientas han llegado a ser fundamentales dentro del aula de clases, apoyando a salir de una educación tradicional, brindando al alumno un papel activo frente a los contenidos, enfocándolo en un aprendizaje constructivista, donde es él quien aprende de sus propios proyectos y de su interrelación con los medios audiovisuales.

Con la aparición de estas herramientas, el saber libresco y cartesiano se ha convertido en imagen y sonido para las nuevas generaciones, ya que

ningún campo científico, ni ninguna actividad humana, son inmunes al poder arrollador de la imagen y los medios electrónicos porque son formas expresivas, poderosas y universales que logran captar de manera más influyente la atención de los receptores. (Carrier, 2001)

Por ello, hoy en día se hace notoria la necesidad de este material, ya que una presentación, que combine adecuadamente los medios comunicativos, mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, acercándose a la manera habitual en que los seres humanos se comunican, cuando emplean varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarse sobre él.

Al unir las teorías del aprendizaje con los recursos multimedia, se obtienen muchos beneficios para la educación ya que al encontrarse con problemas de atención y retención por parte de los alumnos, podremos acudir a nuevos métodos más dinámicos y entretenidos para llegar hacía ellos y complementar los conocimientos que hasta el momento tengan.

En conclusión, el buen resultado de la multimedia aplicada a la educación, se vera reflejado si se consideran los intereses y necesidades del alumno, el cuál será el eje inicial para adoptar un material didáctico y una pedagogía acorde a los conocimientos que se esperan alcanzar con ello.

SOFTWARE EDUCATIVO.

Ceja Mena (2000). “Son aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico: es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto en su modalidad tradicional presencial, como en la flexible y a distancia”.

Al revisar una breve historia de los primeros software educativos, nos damos cuenta que su diseño fue enfocado para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor, explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar sus resultados, teniendo en cuenta la posibilidad de una instrucción individualizada de tipo tutorial. (Fernández, 2010)

De esta manera, al hablar de software educativo nos referimos a todos los programas que han sido elaborados con fines didácticos, desde los tradicionales basados en modelos conductistas consistentes en enseñanza inteligente asistida por computadoras, hasta sistemas expertos y de inteligencia artificial que pretenden imitar la labor tutorial y personalizada que realiza el docente.

Cabe indicar que no se debe confundir al software educativo, con programas de uso general que también son utilizados en centros educativos y que cumplen funciones didácticas, es el caso de los procesadores de texto, hojas de cálculo o los editores gráficos, que si bien prestan servicios rápidos al usuario, no cumplen con las características esenciales para ser considerados sistemas educativos.

El software diseñado con propósitos educativos o de formación aprovecha los aspectos funcionales y técnicos como son la multimedia, la programación y los medios de distribución, integrados con los pedagógicos para que expongan con claridad el contenido y competencias que pretendan desarrollar.

Características

Contenido: Los conceptos a aprender o competencias por desarrollar se presentan de manera correcta, bien estructurados, con redacción clara y legible, sin faltas de ortografía. (Fernández, 2010)

Documentación: Disposición de información útil, clara, y suficiente de las características, uso y estrategia didáctica del software.

Autoevaluación: Integración de recursos para autoevaluar el aprendizaje y retroalimentar el proceso.

Interacción: Capacidad de reacción reciproca a manera de dialogo entre el usuario y el programa.

Medio: Es el medio de distribución y puede ser: archivo ejecutable, CD ROM o DVD ROM, en línea(internet).

Multimedia: Incorporación de recursos multimedia.

Navegación: Capacidad de dirigir el acceso al contenido del programa según los deseos del usuario.

Presentación: El diseño de la interfaz debe ser atractivo, claro, sin excesos visuales, funcional, con elementos gráficos que resalten el

contenido y que permitan su fácil manipulación. Debe contener menús, barras de navegación, iconos, pantallas.

Usabilidad: Instalación y desinstalación sencilla o transparente para el usuario. Manejo fácil sin que demande entretenimiento previo o la lectura exhaustiva de manuales.

Versatilidad: Adaptable a las circunstancias de los usuarios.

Software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe.

Estructura básica

El entorno de comunicación:

Mediante el cuál los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales educativos.

El Sistema de comunicación programa – usuario, presenta pantallas para mostrar la información al estudiante, apoyándose con los altavoces para los sonidos que esté posee.

El sistema de comunicación usuario – programa, se da a través del uso del teclado y el ratón, los cuáles introducen ordenes al computador que el programa reconoce rápidamente.

Las bases de datos

Las bases de datos contienen la información específica que cada programa presentará a los alumnos.

Datos de tipo texto, con información alfanumérica.

Datos gráficos. Constituidos por dibujos, fotografías, secuencias de vídeo.

Sonido. El programa permitía escuchar pequeñas tonadas al interactuar con el mismo, así como también la letra y música del Cantón.

El motor o algoritmo

El algoritmo del programa, en función de las acciones de los usuarios, gestiona las secuencias en que se presenta la información de las bases de datos y las actividades que pueden realizar los alumnos.

El tipo de entorno en donde el estudiante puede elegir qué ha de hacer y cuándo los ha de hacer, es estático, ya que sólo puede consultar la información que proporciona el entorno, pero no se le permite modificar su estructura.

Clasificación

De todas las clasificaciones se llegó a determinar que el software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, es un programa tutorial, que proporciona condiciones más claras y útiles a los profesores, ya que en mayor o menor medida dirigen y tutorizan el trabajo de los alumnos. Verificando que, a partir de unas informaciones, los estudiantes pusieron en

juego determinadas capacidades y aprendieron o reforzaron sus conocimientos y/o habilidades.

Cabe indicar que este programa tutorial contiene una base de datos convencional, ya que tiene la información almacenada en ficheros, mapas y gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información. (Pereira)

Funciones

Función informativa. La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

Función instructiva. Todos los programas educativos orientan y regulan 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.

Función motivadora. 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.

Función investigadora. Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los

estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema.

Función innovadora. Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje

Los software educativos recopilan un amplio volumen de información acerca de los conocimientos que se trabajan en las diferentes asignaturas, pero en algunos contenidos la ofrecen de forma acabada o enciclopédica con un modelo o imagen que refleja la esencia del contenido, como si se pasara un texto por la pantalla que concreta las características, las relaciones o nexos esenciales del contenido de forma general.

En este sentido, sobre la base de las funciones didácticas de la actividad que simulan, en las teorías de aprendizaje en que se sustentan y por la forma de organización de la enseñanza que modelan es necesario conocer y estudiar las posibilidades que ofrecen para formar, consolidar y ejercitar conocimientos y habilidades, de modo que se logren niveles superiores en la comprensión de los nuevos contenidos, sobre la plataforma de las concepciones pedagógicas actuales de la educación.

El empleo de software favorece la percepción concreta y asequible de los principales objetos y fenómenos que se estudian, ofreciendo información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, animación,

video, fotografías, tablas, esquemas, mapas, así como una interacción que propicia la motivación del escolar.

Como usar software educativo en las aulas

El software educativos constituye una valiosa fuente para aprender y adquirir conocimientos, estos generalmente establecen los nexos fundamentales que conforman la información de la que son portadores, provocando que los docentes interpreten como acabado el proceder metodológico que conduce a la formación del conocimiento y pasen después de la presentación del modelo expresado por estos medios a la fijación del contenido. (Fundacyt, 2008)

La planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje en el que se utilicen software para la presentación de un contenido, implica tener conocimiento de la información brindada y de las posibilidades ofrecidas en su emisión, para propiciar que los educandos participen en el análisis de los rasgos esenciales presentes en el modelo donde se concretan las características, relaciones o nexos esenciales del contenido, y puedan completar los procedimientos para apropiarse del mismo.

El uso del software educativo exige la necesidad de hacer confrontar los conocimientos después de la información ofrecida en el software, ya que apropiarse de los mismos implica primeramente captar la información que permita almacenar imágenes para que después se conviertan en representaciones esenciales o elementos distintivos a partir de su análisis

El software no debe verse como algo más que se suma, ofreciendo una mayor carga al docente, sino como un elemento dinamizador del aprendizaje que unido a los métodos les ofrezca la posibilidad de diseñar y potenciar con más eficiencia las acciones que conduzcan a los escolares por el proceso del conocimiento.

Ventajas de utilizar software educativo en la educación.

Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización y trabajo con las diferencias individuales, es así, que para estudiantes que requieren atenciones educativas especiales proporcionan el acceso a los materiales más útiles, permitiéndoles expresar sus pensamientos de diversas maneras. (Fundacyt, 2008)

El software educativo ayuda a mantener la atención de los estudiantes y los pone en un ambiente donde se sienten cómodos, los que utilizan gráficos de colores pueden ayudar a los niños a sentirse como si estuvieran jugando, en lugar de aprendiendo y cuando son tutoriales y ejercicios de práctica pueden evitar que su mente se distraiga, y por lo tanto ayuda a absorber mejor la información.

Animan a los estudiantes tímidos a participar más en sesiones de preguntas y respuestas, ya que se sentiría con mayor confianza contestando preguntas generadas por el software que una hecha por parte del profesor. Las computadoras también pueden ayudar a los estudiantes con necesidades especiales a potenciar su autoestima a través de lecciones interactivas y alentarlos a participar más en clase.

Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. La evaluación se puede realizar en cualquier momento, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.

Implementan una intervención pedagógica como lo es el computador, el cual permite el acceso al conocimiento académico de una manera mucho más rápida, y con el correcto uso del docente creando ambientes adecuados de aprendizaje, promoverá un pensamiento crítico en sus estudiantes en donde aprendan a pensar y hacer haciendo.

Desventajas del software educativo en la educación.

El docente debe tener presente en que momento de la clase debe utilizar cada uno de estos software, (inicio, desarrollo, cierre) es muy importante detectar el contenido de los mismos, ya que existen varios tipos y hay que unir los objetivos esperados con los contenidos del programa.

Es por ello que los docentes deben hacer buen uso de su rol de investigador, antes que utilizar un software educativo para apoyar su clase, debe conocer todos los aspectos de los mismos, incluyendo la biografía de sus autores, ya que mucha información no tiene fuentes bibliográficas que verifiquen su autenticidad y veracidad.

Algunos de los elementos utilizados para captar la atención de los alumnos también puede funcionar como distractores por eso la tarea de nosotros los educadores esta en ser mediadores de estos aprendizajes de

las nuevas tecnologías y procurar el buen uso de los mismos para crear un aprendizaje más llamativo sin convertirlo en distractores

De acuerdo a Logreira (1998). Quien asegura que el software educativo puede favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos confían ciegamente en las capacidades del programa, así como también que debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.

Por lo anterior, se puede opinar que el software educativo es una herramienta muy reciente que cuenta aun con muchos errores aunque muchas ventajas, por lo tanto es recomendable que sea usado con cautela y sin verlo como el único método de enseñanza – aprendizaje, sino más bien unirlo junto con otros métodos para reforzar de mejor manera el tema que se está estudiando.

SOFTWARE EDUCATIVO DEL CANTÓN NANGARITZA.

Datos Generales del Cantón Nangaritza

El cantón Nangaritza es uno de los 9 cantones de la provincia de Zamora Chinchipe, también conocido como El Paraíso Ecológico del Ecuador por su exuberante biodiversidad, atractiva flora y fauna, siendo el principal asentamiento de la etnia Shuar y uno de los sitios con las ultimas extensiones de bosques nativos no alterados de la provincia, acreditados como el Alto Nangaritza, este hermoso cantón tiene una excelente riqueza aurífica como el Oro, Cobre, Siles, etc., y su gente es muy acogedora.

Descripción

Posee interesantes atractivos turísticos como: el jardín de Nangaritza, las pailas de San José se encuentra a 8 kilómetros de la ciudad de Guayzimi, en el mismo lugar también se encuentran cascadas y orquidiarios. La cascada Yapi de 25 metros de altura se encuentra a 30 minutos de la parroquia Zurmi y en el Alto Nangaritza se encuentran los laberintos rocosos de hasta 100 metros de altura y de 5 a 20 metros de ancho, el recorrido en canoas hasta 3 horas para admirar la belleza natural, la cueva de los tayos, la laguna Negra que se encuentra en la reserva de los Tepuyes que forma parte de la cuenca del Alto Nangaritza. (Narrado por la tesista investigadora, después de una observación directa).

Origen del nombre

“El origen de su nombre se debe a la presencia del majestuoso río Nangaritza, que atraviesa el cantón de sur a norte, el mismo se deriva de la palabra Shuar **“Nankais”** que significa “Valle o río de las plantas venenosas”, porque en el cantón existen muchas especies de plantas de este tipo”

Reseña histórica

“Inicialmente fue la parroquia rural Guayzimi del cantón Zamora, al que perteneció hasta que el Plenario de las Comisiones Legislativas Permanentes expidió el decreto de su cantonización. En el Congreso Nacional se delibera sobre el territorio oriental que cada vez los países vecinos van cercenando terrenos, en los primeros días del mes de septiembre del año 1984 acuerdan afirmar la soberanía nacional creando un municipio en el valle de Nangaritza, en la provincia de Zamora Chinchipe, siendo Diputado por la provincia de Loja el Dr. José Bolívar Castillo Vivanco y por la provincia de Zamora Chinchipe el Profesor Vicente Elías Rivera. El 20 de agosto de 1986, el proyecto fue vetado por el presidente de la República Ing. León Febres Cordero Rivadeneira, y por imperio de la ley la creación del cantón Nangaritza fue aprobado y publicado mediante Registro Oficial No. 819 del **26 de noviembre de 1987**, como quinto cantón de la provincia Zamora Chinchipe, Luego el Honorable Tribunal Supremo Electoral llamó a elecciones para nombrar autoridades y se deja a responsabilidad de los gobiernos locales, la custodia de la jurisdicción cantonal y su desarrollo.

La cantonización se debe al trabajo constante del señor **Sergio Humberto Zuing** y otros valerosos hombres y mujeres que se entregaron por entero a la gestión.

El cantón fue habitado por los Shuar, que huyeron del avance de los colonos a través de la provincia. Luego de la colonización Shuar llegaron los primeros colonos mestizos y blancos que conforman la actual población del cantón, por lo que existe un sector Colono Mestizo e Indígenas Saraguros, que consolidaron sus asentamientos en zonas donde ha sido más factible el desarrollo de las actividades ligadas a lógicas andinas, como la agricultura y ganadería Nangaritza es conocido por ser el principal asentamiento de la tribu Shuar y uno de los sitios con las últimas extensiones de bosques nativos no alterados de la provincia de Zamora conocido como el alto Nangaritza.

Las viviendas construidas anteriormente eran con materiales de la zona: Palma, guadua, paja; en lugares específicos para la cacería y pesca; hoy en día sus viviendas son levantadas con maderas (cedro, pata de venado, ceíque, llanzao, yumbinge, laurel costeño, palma, balsa entre otras) y su cubierta de zinc, teja o paja; dentro de asentamientos fijos, o de hormigón con ladrillo, bloque; especialmente en el sector urbano, además muchas de estas comunidades gozan de servicios básicos como letrinización, agua potable o entubada, luz pública y domiciliaria; y viabilidad.”

División política

El cantón Nangaritza está dividido políticamente en tres parroquias y 28 barrios, la urbana es Guayzimi, y dos rurales Zurmi y Nuevo Paraíso.

Mapa Cantonal

Mapa 1: Mapa del Cantón Nangaritza

Fuente: Departamento de Planificación, Municipio de Nangaritza.

Parroquias Rurales

Parroquia Zurmi:

Zurmi es una parroquia agrícola ganadera y turística, habitada por las tres etnias; Shuar, Saraguros y Colonos; actualmente se puede hacer turismo en algunos hermosos lugares naturales que posee esta parroquia: como visitar la cascada La Yapi en el barrio los Geranios, la Cascada la Poderosa y la Tobogán que se encuentran a 30 y 45 minutos desde la cabecera parroquial, las conchas petrificadas en Miazi, en el barrio las orquídeas la Laguna

Negra, cascada de los Dioses, la del Bautizo y navegar en bote por las caudalosas aguas del Rio Nangaritza hacia lo mas lugares turísticos desde el puerto de las orquídeas. Existen, restaurants y hoteles donde el turista pueda hospedarse.

Parroquia Rural de Nuevo Paraíso

Es una parroquia rica en recursos naturales y minerales posee una amplia vegetación, desde esta muy nueva parroquia se puede observar al frente al vecino país del Perú y a las comunidades de la etnia Shuar como Yayu, Saarentza, Yawi; que tienen mucha popularidad turística, también existen otros lugares que atraen a propios y extraños a realizar turismo navegando por el río Numpatakaime, visitar los encañonados, los laberintos de mil Ilusiones, la laguna de las pavas entre otros, su gente es muy amable y bondadosa.

Aspectos Geográficos del Cantón Nangaritza

El cantón Nangaritza posee considerables aspectos geográficos por este motivo su riqueza biológica y minera de la zona, conservando aun bosques nativos que dan vida a la hidrografía del lugar y así se puede disfrutar de la frescura de sus valles y de la amabilidad de la gente.

Ubicación y Límites

Ubicación

“El cantón Nangaritza se encuentra ubicado al Sur Oriente de la Provincia de Zamora Chinchipe, formando parte en el valle del torrentoso río Nangaritza y de la cordillera del Cóndor.”

Norte: Con los cantones Centinela del Cóndor y Paquisha

Sur: Con el cantón Palanda y límite internacional con el Perú, Municipalidad Distrital de Guampame.

Este: Límite internacional con el Perú, Departamento de Amazonas, Provincia Cóndor Canqui, Municipalidad Distrital de Guampame.

Oeste: Con los cantones de Palanda y Zamora.

Altitud

"El cantón está ubicado entre altitudes de 840 y 3120 m.s.n.m., que comprende las estribaciones de la Cordillera Oriental y la Cordillera del Cóndor; envuelta por las cuencas del Nangaritza, Numpatakaime, Chumbiriatza y Tzengenga."

Distancia

"El cantón Nangaritza se encuentra a 74 kilómetros de distancia desde la capital provincial de Zamora Chinchipe."

Extensión

"El cantón Nangaritza tiene una extensión territorial de 213803 hectáreas de superficie, o de 2096 km²"

Clima y Temperatura

"El clima en el cantón Nangaritza es Subtropical, Cálido-Húmedo; con temperaturas que oscilan entre 10ºC - 20°C en las partes altas y entre 20ºC - 24°C en las partes bajas."

Precipitación

"Su precipitación pluviométrica anual está entre 2000 a 3000 m.m. Los índices de precipitación más altos se registran en los meses de febrero,

marzo y abril; la época seca se produce en los meses de octubre y noviembre.”

Descripción de la Bandera

“La bandera se compone de tres colores. Dos franjas horizontales amarillo y verde en partes iguales y una estrella roja en el centro.

Amarillo: Significa la riqueza aurifica del Cantón.

Verde: La vegetación exuberante de la zona; y.

Rojo: La sangre derramada por los patriotas ecuatorianos en defensa de nuestra integridad territorial por la arremetida usurpadora de los peruanos, por la no delimitación jurisdiccional.”

Foto 3: Bandera del Cantón Nangaritza
Fuente: Departamento de Relaciones Públicas

Descripción del Escudo

El escudo de Nangaritza se compone de la siguiente manera:

“El Guacamayo en su parte superior que corona el escudo, es el ave típica de la región, los colores verde y amarillo representan la riqueza agrícola y aurifica, en el campo izquierdo se encuentran tres símbolos: La Choza

representa al Shuar, el Libro y la pluma la Ciencia y Cultura; y la Cruz el símbolo de la Cristiandad.

En el campo derecho y en su parte superior la elevación que representa al Cerro Congüime. En la parte inferior en un campo de color amarillo se encuentra un haz de herramientas que son utilizadas que son utilizadas en la minería y agricultura, actividades predominantes de la Zona.

En el campo inferior una canoa atravesando el río que representa al Nangaritza y al medio de comunicación y transporte más utilizado por la falta de vialidad.

La leyenda que bordea el escudo es una expresión latina que significa "CUSTODIO Y VIGÍA"

Foto 4: Escudo del Cantón Nangaritza
Fuente: Departamento de Relaciones Públicas

El cordón franciscano que incluye su alegoría representa la influencia histórica que ha tenido la misión franciscana, tanto en la colonización, desarrollo y adelanto cultural de esta zona oriental."

e. MATERIALES Y MÉTODOS.

Métodos

El uso del método científico ayudó con una de sus características primordiales la cuál se trata de trabajar ordenada y secuencialmente, obteniendo de está manera el mayor rendimiento en el trabajo propuesto, gracias a esta gran ventaja se pudo contar con datos exactos, claros y precisos que contribuyeron a determinar la realidad del problema que se planteó en el proyecto.

El método Inductivo permitió emitir conclusiones generales dando sentido y orden jerárquico al proceso que se llevó a cabo. Se lo utilizó al realizar la observación y el análisis de la realidad actual en las aulas y de como se desarrolló el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante el uso del software para luego definir su proceso emitiendo criterios generales.

En cuanto al uso del método descriptivo, esté se vio involucrado cuando se realizó la implementación del software educativo, utilizado para verificar el grado de efectividad que ha tenido durante el periodo establecido.

Valiéndose de las características del método estadístico, el cuál plantea una serie de procedimientos para el manejo de datos cuantitativos y cualitativos, en base a la determinación teórica planteada, a esté método se lo utilizó al momento de tabular los datos obtenidos en las encuestas, comparando los resultados en un antes y un después de la implementación del software.

Técnicas

Mediante una entrevista no formal se pudo recoger valiosa información que colaboró para conocer la realidad institucional vista a través de directores y maestros de las instituciones educativas, logrando de esta manera un primer acercamiento con la comunidad educativa.

Mediante la Observación, se pudo evidenciar la realidad tecnológica de las Instituciones Educativas del cantón, así como también del correcto uso del software educativo dentro del aula, su aplicación en la pedagogía y ver la reacción de los estudiantes ante esta nueva herramienta informática; así como también las condiciones en las que se encontraban los centros de cómputo.

Y para finalizar, mediante dos encuestas, se obtuvo información directa y precisa por parte de los alumnos de las instituciones para verificar los resultados obtenidos después de utilizar software educativo dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje de la materia de Estudios Sociales, cabe indicar que se llevaron a cabo en un antes y un después de la implementación del material indicado.

f. RESULTADOS

A continuación se presentan las tablas estadísticas, junto con las gráficas correspondientes, de los resultados obtenidos al realizar las encuestas previstas para los docentes y estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica, de las instituciones Educativas del cantón Nangaritza en la materia de Estudios Sociales.

Tabla Nro. 1 Población Encuestada

Nombre de la Institución	Número de Docentes	Nombre del Docente	Número de Estudiantes
Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera	1	Lic. Carmen Zhinin	20
Escuela Fiscal Mixta Soldado Vicente Arnulfo Rosero	1	Lic. Leonel Asanza	20
Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos	1	Lic. Hernán Antonio Angulo	15
Escuela General Básica Dolores Cacuango	1	Prof. Manuel Abrigo	0
Escuela Teniente Segundo Quiroz	1	Lic. Carlos Puchaicela	0
Escuela Manuel Sarango Romero	1	Lic. Elías González Quezada	5
TOTAL	6		60

Encuesta dirigida a 6 docentes en cada una de las instituciones visitadas.

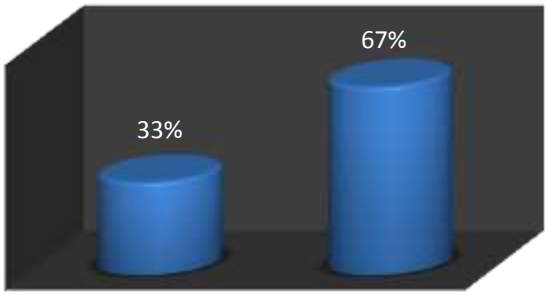
1.- Marque con una X. En la Institución donde labora, ¿Existe algún Centro o Laboratorio de Computación.

Tabla Nro. 2 Existe Centro de Cómputo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	33%
NO	4	67%
TOTAL	6	100%

Fuente: Datos tabulados de la encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 1 Existe Centro de Cómputo



Fuente: Datos de tabla Nro. 2
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En los primeros datos obtenidos se observa que 4 profesores, equivalente al 67% de encuestados, afirman que no existen laboratorios de computación en las Instituciones donde laboran, mientras que 2 docentes, equivalente al 33%, confirman la existencia de laboratorios de computación.

Al revisar las cifras obtenidas en la primera pregunta, se evidencia la falta de centros de cómputo en las Instituciones del Cantón, lo cuál dificulta la instalación del software educativo en cada una de ellas.

2.- El laboratorio se encuentra en funcionamiento y con programas actualizados?

Tabla Nro. 3 Cuenta con programas actualizados

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	6	100%
TOTAL	6	100%

Fuente: Datos tabulados de la encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 2 Cuenta con programas actualizados

Fuente: Datos de tabla Nro. 3
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Revisando los datos obtenidos en está pregunta, se observa que los 6 docentes, equivalente al 100 % de encuestados, afirman que los laboratorios no se encuentran funcionando ni tampoco tienen las actualizaciones necesarias.

Con los resultados en está pregunta se logró determinar que los laboratorios de computación que existen en las Instituciones del Cantón, no cuentan con

las actualizaciones necesarias, es más, son equipos obsoletos que no permiten la instalación del software, siendo equipos que terminaron su vida útil hace muchos años.

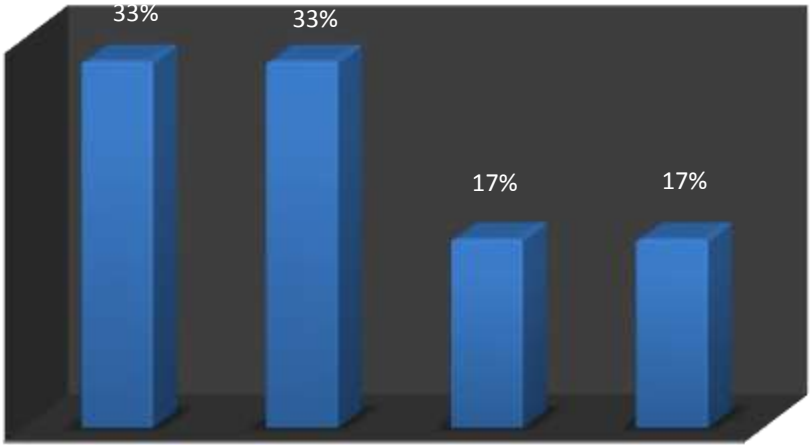
3.- De existir un Laboratorio de Computación. Indique rellenando el recuadro con que materiales tecnológicos cuenta.

Tabla Nro. 4 Materiales tecnológicos existentes.

	Selecciona		No selecciona		Total	
Variable	**f**	%	f	%	f	%
Computadoras	2	33%	4	67%	6	100%
Impresora	2	33%	4	67%	6	100%
Proyector	1	17%	5	83%	6	100%
Internet	1	17%	5	83%	6	100%

Fuente: Datos tabulados de la encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 3 Materiales tecnológicos existentes.



Fuente: Datos de tabla Nro. 4
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Recolectando los datos obtenidos en está pregunta, se observa que 2 docentes correspondiente al 33% de encuestados, afirman tener computadoras e impresoras en sus respectivos centros de cómputo,

mientras que el 77% de ellos, no cuentan con estos servicios, además solo un docente, correspondiente al 17% de encuestados dice tener los servicios de internet y un proyector, el resto que conforman el 83% no los tienen. .

Como se puede constatar existen computadoras que no funcionan, es más, muy pocas encienden, el uso del internet es exclusivamente para el Director y Secretario de la Institución; y, una sola Escuela cuenta con un proyector que no se encuentra en buen estado, siendo utilizado de vez en cuando para charlas a los estudiantes.

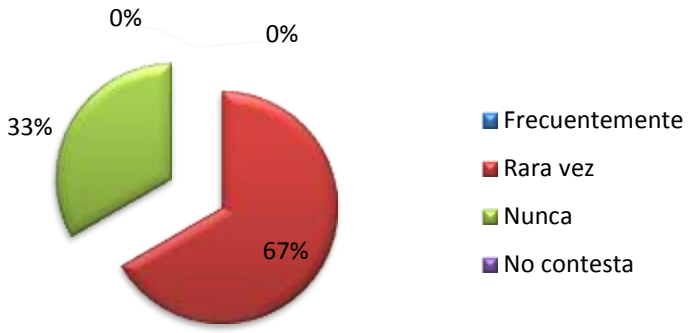
4.- Como docente utiliza la computadora para explicar algún tema que se este tratando en clase.

Tabla Nro. 5 Utiliza un ordenador para sus clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	0	0%
Rara vez	4	67%
Nunca	2	33%
No contesta	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Datos tabulados de la encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 4 Utiliza un ordenador para sus clases



Fuente: Datos de tabla Nro. 5
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Con estos resultados se puede constatar que 4 docentes, equivalente al 67% de encuestados, utilizan rara vez un computador para explicar algún tema de clase, mientras que 2 docentes siendo el 33% de encuestados, dicen que nunca utilizan estas herramientas en sus clases.

Tomando en cuenta los porcentajes obtenidos en está pregunta, se puede evidenciar que los docentes rara vez utilizan un medio informático para explicar algún tema que se está tratando, corroborando la falta de conocimiento acerca de materiales didácticos computarizados, concluyendo que la difusión de un software educativo así como una capacitación al profesor en el uso de estos materiales, es completamente necesario.

Encuesta dirigida a 60 estudiantes de las instituciones visitadas.

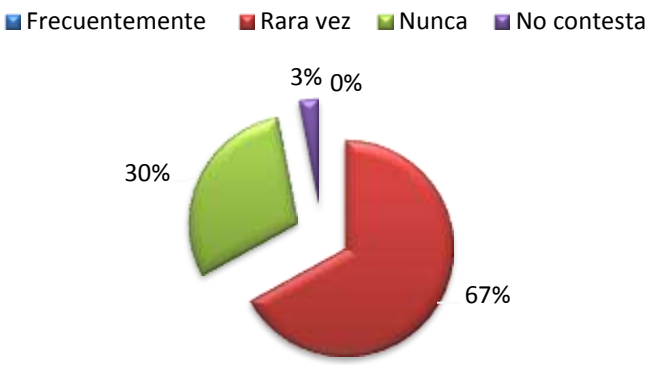
1.- El profesor utiliza videos, imágenes o sonidos para reforzar las clases y explicar los temas que está enseñando.

Tabla Nro. 6 El docente utiliza videos, imágenes o sonidos en sus clases.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	0	0%
Rara vez	40	67%
Nunca	18	30%
No contesta	2	3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 5 El docente utiliza videos, imágenes o sonidos en sus clases.



Fuente: Datos de tabla Nro. 6
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al plantear está pregunta, se obtiene datos más verídicos acerca del uso de TIC en el desarrollo de las clases de Estudios Sociales, que ha decir del 67% de encuestados equivalente a 40 estudiantes, el docente ha utilizado rara vez estos materiales y un 30% que equivale a 18 alumnos, afirman que su maestro se ha centrado en utilizar el libro guía del Ministerio de Educación como único material de apoyo.

Muy pocos docentes de Estudios Sociales de las Instituciones Educativas del Cantón, insertan TIC dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje, mientras que otros basan sus métodos de enseñanza en el tradicionalismo, siendo estos quienes nunca han utilizado material didáctico computarizado para reforzar algún tema tratado en el aula.

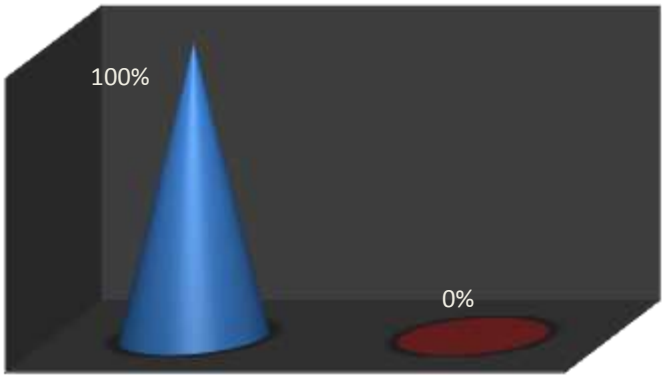
2.- Le gustaría utilizar un material didáctico que contenga videos, imágenes y sonidos, para conocer más acerca del Cantón donde habita.

Tabla Nro. 7 Le gustaría utilizar material didáctico en sus clases.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	60	100%
NO	0	0%
TOTAL	60	100,00%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 6 Le gustaría utilizar material didáctico en sus clases.



Fuente: Datos de tabla Nro. 7
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Con un porcentaje del 100% de encuestados, equivalente a 60 alumnos, se afirma que los estudiantes desean recibir clases con un material más didáctico y entretenido, que contenga videos, imágenes y sonidos, con el fin de aprender más acerca del Cantón donde habitan.

Queda evidenciado que los estudiantes se sienten más motivados y les agrada utilizar TIC, en este caso un software educativo para recibir clases,

siendo este el punto de partida para que refuercen sus conocimientos con los contenidos que hay en el material didáctico que se está dando a conocer.

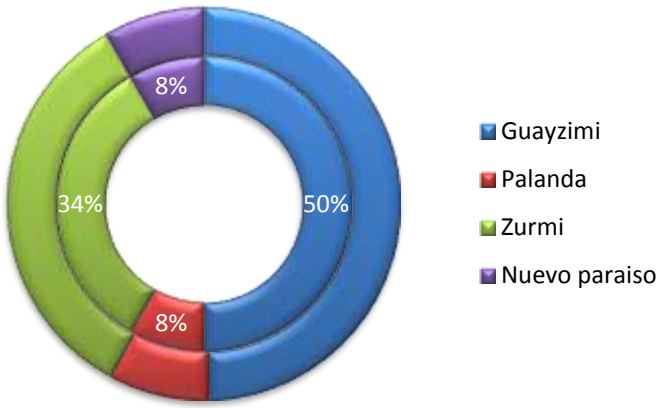
3.- Encierre en un círculo. ¿Cuál es la cabecera cantonal de Nangaritza?

Tabla Nro. 8 Cabecera Cantonal de Nangaritza.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Guayzimi	30	50%
Palanda	5	8%
Zurmi	20	34%
Nuevo Paraíso	5	8%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 7 Cabecera Cantonal de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 8
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

A continuación con las preguntas de conocimiento general acerca de datos relevantes del cantón, se evidencia una cierta confusión ya que el 50% de

encuestados, equivalente a 30 estudiantes, confunden cuál es la cabecera cantonal de Nangaritza, siendo el mismo porcentaje de 30 alumnos, equivalente a 50%, quienes respondieron correctamente a está interrogante.

La mitad de los estudiantes de las Instituciones educativas del Cantón, no recuerdan y confunden la cabecera cantonal, siendo esto un dato muy preocupante al tener en cuenta el nivel de conocimientos que poseen acerca de datos relevantes y de conocimiento general acerca del lugar en donde habitan.

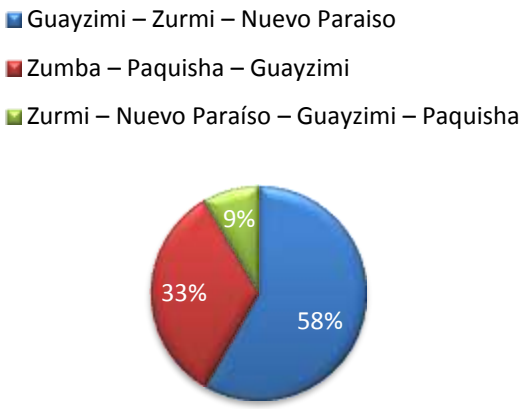
4.- De la siguiente lista. Marque con una X las parroquias rurales que posee el Cantón Nangaritza.

Tabla Nro. 9 Parroquias rurales del Cantón

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Guayzimi – Zurmi – Nuevo Paraiso	35	58%
Zumba – Paquisha – Guayzimi	20	33%
Zurmi – Nuevo Paraíso – Guayzimi – Paquisha	5	9%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 8 Parroquias rurales del Cantón



Fuente: Datos de tabla Nro. 9
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al revisar los porcentajes obtenidos en está pregunta, se evidencia que un 58% de encuestados, equivalente a 35 estudiantes, reconocen cuáles son las 3 parroquias rurales del Cantón, mientras que 25 alumnos, equivalente al 42% de encuestados, no lograron responder correctamente a está interrogante.

Se puede evidenciar confusión por parte de gran parte de alumnos, quienes no saben cuáles son las parroquias rurales del Cantón, determinando de está manera que hace falta reforzar estos conocimientos.

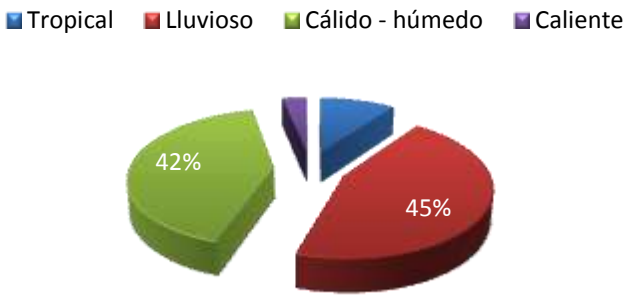
5.- Subraye. ¿Cuál es el clima que posee el Cantón Nangaritza?

Tabla Nro. 10 Clima del Cantón Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Tropical	6	10%
Lluvioso	27	45%
Cálido - húmedo	25	42%
Caliente	2	3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 9 Clima del Cantón Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 10
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

El resultado obtenido, acerca de cuál es el clima que posee el Cantón Nangaritza evidencia un alto número de errores por parte de los encuestados, siendo el 58% equivalente a 35 estudiantes del total de encuestados los que respondieron erróneamente, mientras que solo el 42%, que son 25 alumnos, lo hicieron de manera correcta.

Concluyendo de está manera que un gran número de estudiantes no conoce que clase de clima posee el Cantón donde habita, debiendo posteriormente reforzar estos conocimientos con el software educativo.

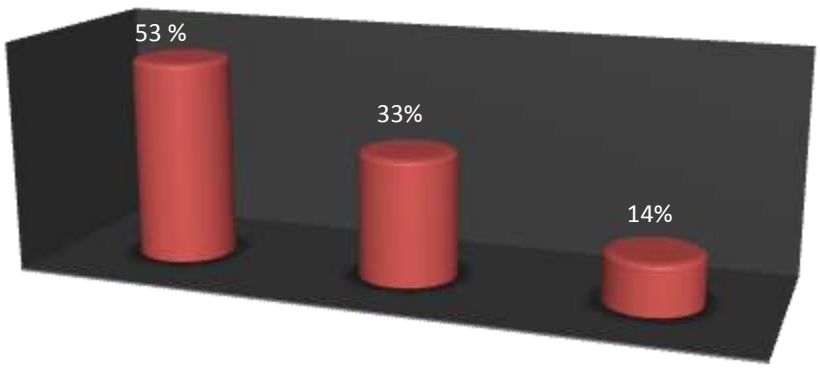
6.- Subraye- ¿Cuál es la fecha de Cantonización de Nangaritza?.

Tabla Nro. 11 Cantonización de Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
El 26 de noviembre de 1987	32	53%
El 20 de agosto de 1976	20	33%
El 2 de septiembre de 1984	8	14%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 10 Cantonización de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 11
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Como se puede observar 32 alumnos, equivalente al 53% de encuestados respondió correctamente a esta interrogante, mientras que 28 estudiantes, equivalente al 47% de encuestados, confundieron la fecha de cantonización de Nangaritza.

Se evidencia nuevamente una falta de conocimientos por parte de los estudiantes acerca de datos relevantes del Cantón donde habitan, siendo este un tema que debe ser reforzado con el software educativo.

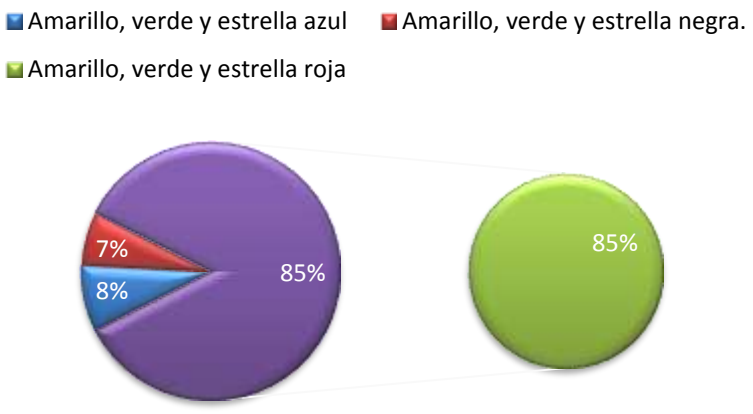
7.- Una con una línea. Los colores que identifican a la Bandera del Cantón Nangaritza.

Tabla Nro. 12 Colores de la Bandera de Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Amarillo, verde y estrella azul	5	8%
Amarillo, verde y estrella negra.	4	7%
Amarillo, verde y estrella roja	51	85%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la primera encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 11 Colores de la Bandera de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 12
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al revisar los datos obtenidos en está última pregunta, se evidencia que 51 estudiantes, equivalente al 85% de encuestados, contestaron correctamente, mientras que 9 alumnos, correspondiente al 15% del número total de encuestados, respondió de manera errónea dicha interrogante.

Concluyendo de está manera que los alumnos saben diferenciar los colores de su bandera, cabe indicar que tantas respuestas correctas se debió a que sobre el pizarrón se acostumbra colocar la imagen de la bandera y del escudo del cantón.

DATOS OBTENIDOS EN LA SEGUNDA ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES.

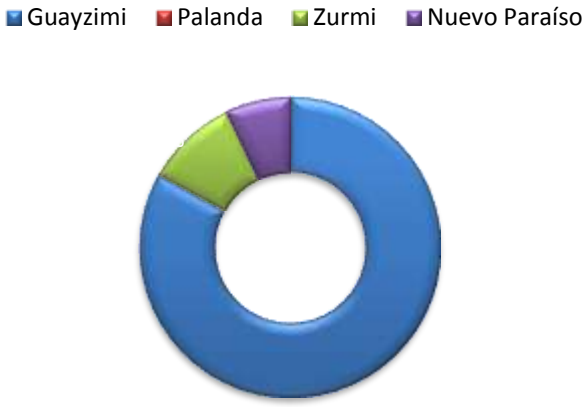
1.- Encierre en un círculo. ¿Cuál es la cabecera cantonal de Nangaritza?

Tabla Nro. 13 Cabecera Cantonal de Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Guayzimi	50	83%
Palanda	0	0%
Zurmi	6	10%
Nuevo Paraíso	4	7%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la segunda encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 12 Cabecera Cantonal de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 13
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los datos obtenidos en está interrogante, se evidencia que 50 estudiantes, equivalente al 83% de encuestados, contestaron correctamente, mientras que 10 alumnos, correspondiente al 17% del número total de encuestados, respondió de manera errónea dicha interrogante.

Concluyendo así que los estudiantes recuerdan en mayor número cuál es la cabecera cantonal de Nangaritza, estos resultados se lograron gracias al refuerzo que realizó el docente con el software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón.

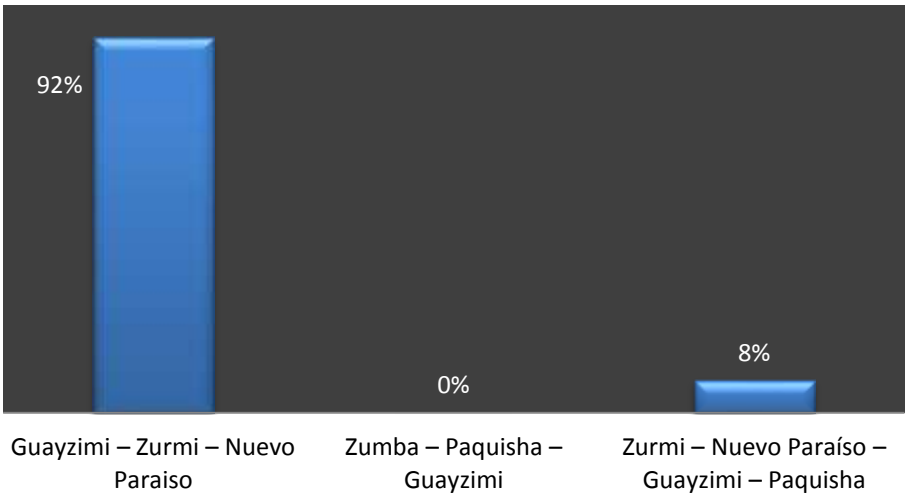
2.- De la siguiente lista. Marque con una X las parroquias rurales que posee el Cantón Nangaritza.

Tabla Nro. 14 Parroquias rurales del Cantón

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Guayzimi – Zurmi – Nuevo Paraiso	55	92%
Zumba – Paquisha – Guayzimi	0	0%
Zurmi – Nuevo Paraíso – Guayzimi – Paquisha	5	8%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la segunda encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 13 Parroquias rurales del Cantón



Fuente: Datos de tabla Nro. 14
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Como se puede observar, el 92% de encuestados, equivalente a 55 estudiantes, reconocen cuáles son las 3 parroquias rurales del Cantón, mientras que 5 alumnos, equivalente al 8% de encuestados, no lograron responder correctamente a esta interrogante.

Se puede evidenciar que un gran número de estudiantes encuestados recuerdan con precisión cuáles son las parroquias rurales del Cantón,

determinando así, que el refuerzo con el software educativo por parte del docente trajo consigo los resultados que se esperaban.

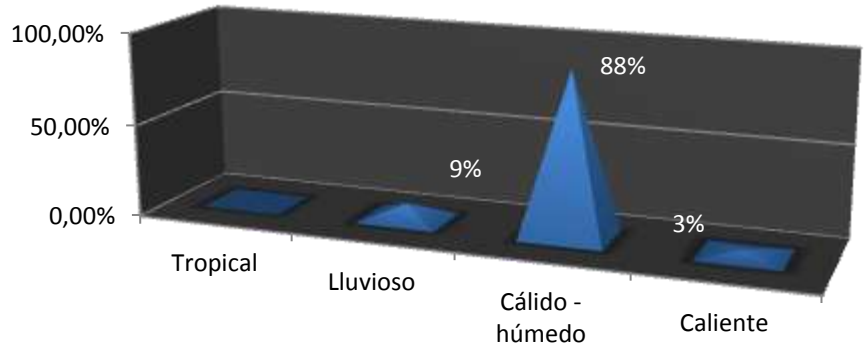
3.- Subraye. ¿Cuál es el clima que posee el Cantón Nangaritza?

Tabla Nro. 15 Clima del Cantón Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Tropical	0	0%
Lluvioso	5	9%
Cálido - húmedo	53	88%
Caliente	2	3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la segunda encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 14 Clima del Cantón Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 15
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al revisar los datos obtenidos, el 88% de estudiantes, equivalente a 53 encuestados, reconocen concretamente el clima que posee el Cantón

Nangaritza, mientras que el 12%, correspondiente a 7 encuestados, aún no lo recuerda.

Concluyendo así, que luego del refuerzo con el software educativo que tuvieron los alumnos, recordaban con mayor precisión el clima que posee el Cantón donde habitan.

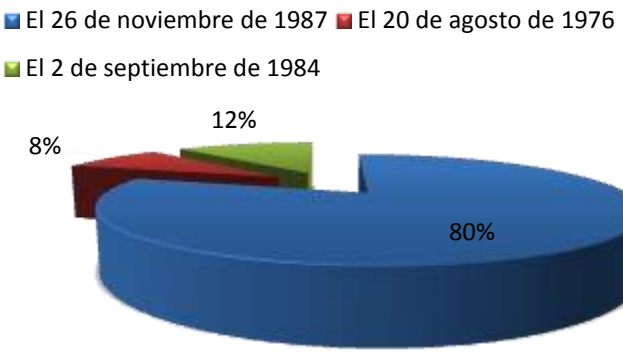
4.- Subraye- ¿Cuál es la fecha de Cantonización de Nangaritza?

Tabla Nro. 16 Cantonización de Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
El 26 de noviembre de 1987	48	80%
El 20 de agosto de 1976	5	8%
El 2 de septiembre de 1984	7	12%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos tabulados de la segunda encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 15 Cantonización de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 16
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Como se puede observar 48 alumnos, equivalente al 80% de encuestados respondió correctamente a esta interrogante, mientras que 12 estudiantes,

equivalente al 20% de encuestados, confundieron la fecha de cantonización de Nangaritza.

Se evidencia nuevamente un alto número de estudiantes encuestados que responden correctamente a la interrogante, quedando claro que el software educativo, está obteniendo los resultados que se esperaba.

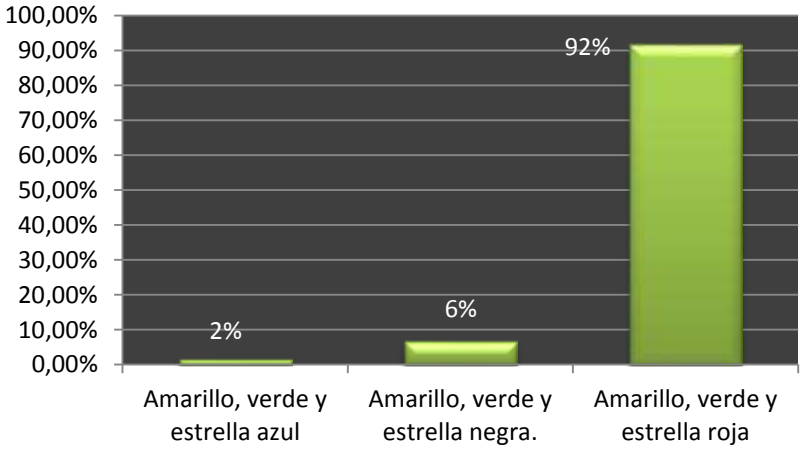
5.- Una con una línea. Los colores que identifican a la Bandera del Cantón Nangaritza.

Tabla Nro. 17 Colores de la Bandera de Nangaritza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Amarillo, verde y estrella azul	1	2%
Amarillo, verde y estrella negra.	4	6%
Amarillo, verde y estrella roja	55	92%
TOTAL	60	100,00%

Fuente: Datos tabulados de la segunda encuesta
Elaborado por: José Andrés Riofrío

Gráfico Nro. 16 Colores de la Bandera de Nangaritza



Fuente: Datos de tabla Nro. 17
Elaborado por: José Andrés Riofrío

ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En esta última pregunta se puede apreciar como el 92% de encuestados, correspondiente a 55 alumnos, reconocieron correctamente cuáles son los colores que identifican a la Bandera de su Cantón, mientras que tan solo un 8%, equivalente a 5 estudiantes, respondieron erróneamente. .

Concluyendo de esta manera que luego de la implementación del software educativo, con el fin de reforzar los conocimientos en los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica, en la materia de Estudios Sociales, trajo consigo los aprendizajes significativos que se esperaba en ellos.

INFORME FINAL

Luego de haber terminado con el trabajo de campo en el cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, se pone a consideración el siguiente informe de actividades desarrolladas para cumplir los objetivos previstos en el mismo.

Como es de conocimiento la actividad de campo consistía en acudir al Cantón correspondiente al tema del software educativo, en donde se visitó a cada una de las Instituciones Educativas con el fin de observar sus realidades tecnológicas para realizar la implementación del software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón, además de obtener los datos identificativos de cada establecimiento para acudir luego de algunos días con los respectivos oficios de autorización que emitía el Coordinador de la Carrera.

Es por ello que en la siguiente tabla, se enlistan a las Instituciones Educativas visitadas, explicando luego de la misma, el porque no se pudo realizar la difusión del software en todos los establecimientos detallados a continuación:

Tabla Nro. 18 Datos informativos de cada Institución

Nombre de la institución	Comunidad	Director	Teléfono	Difusión
Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera	Guayzimi	Lic. Sergio Caraguay	3038788	SI
Escuela Fiscal	Guayzimi	Lic. Servio Vicente	3038719	SI

Mixta Soldado Vicente Arnulfo Rosero		Quezada		
Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos	Zurmi	Lic. Hernán Antonio Angulo	3038821	SI
Escuela General Básica Dolores Cacuango	Santa Rosa – Guayzimi	Prof. Manuel Abrigo		NO
Escuela Teniente Segundo Quiroz	Nuevo Paraíso	Lic. Carlos Puchaicela		NO
Escuela Manuel Sarango Romero	Las Orquídeas – Nuevo Paraíso	Lic. Elías González Quezada		SI

Como se puede observar, en dos de las instituciones visitadas no se pudo realizar la difusión del software por motivos de que no cuentan con instalaciones y recursos tecnológicos apropiados para hacerlo, siendo la falta de estudiantes otra de las razones para no cumplir con lo propuesto, cabe recalcar que estas escuelas eran unidocentes, siendo el mismo profesor quien impartía las clases a todos los años de educación básica.

Otra de las razones por las cuáles no se realizó la difusión del software fue la falta de transporte y de vías en buen estado, ya que dichas Instituciones se encontraban en lugares lejanos, siendo está la causa para la deserción de muchos estudiantes, no obstante se realizó la entrega de un CD con el material didáctico al encargado de cada institución luego de explicarle y enseñarle el funcionamiento del mismo.

En las Instituciones que se pudo difundir el software se lo llevo como estaba planificado, aunque se lo debió realizar con recursos propios, por la falta de material tecnológico en los mencionados establecimientos, pero la cantidad de estudiantes era considerable, lo cuál sirvió para recolectar los datos necesarios para determinar si se cumplieron o no los objetivos planteados en el proyecto.

La difusión se realizó en tres pasos, partiendo de la socialización del software con los estudiantes y maestros de cuarto año de educación básica en la asignatura de Estudios Sociales, para luego de esto proceder a la aplicación de la primera encuesta, cuyos datos servirían de comparación con los resultados obtenidos en la segunda encuesta aplicada a los alumnos luego de haber recibido clases con el material educativo computarizado.

En el segundo paso del trabajo se procedió a capacitar al docente acerca del uso, navegación y contenidos teóricos del software educativo, el cuál se desarrollo con normalidad y con la colaboración de los mismos, que desde el primer momento vieron a esta herramienta multimedia como un apoyo pedagógico y didáctico muy interesante.

Está capacitación se llevó a cabo con el fin de que los maestros puedan utilizar el software educativo en sus horas de clases para reforzar los conocimientos que tenían sus alumnos en cuanto a datos relevantes del Cantón donde habitan.

Finalmente el tercer paso consistió en realizar una segunda encuesta a los alumnos, con la finalidad de compararla con los resultados que se obtuvieron en la primera, evidenciando una mejora considerable en esta última,

tomando en cuenta que se la aplicó luego de que el docente refuerce los conocimientos de sus alumnos con el software educativo.

De esta manera, al comparar los datos obtenidos en la primera encuesta, la cual se llevó a cabo antes de la implementación del software en las Instituciones del Cantón Nangaritza y la que se realizó luego de habérselo utilizado para reforzar los conocimientos en los estudiantes, éstos recordaban con mayor precisión todo lo aprendido junto con su docente y con ayuda de este material didáctico computarizado.

Los porcentajes de preguntas contestadas correctamente se elevaron considerablemente, esto proporciona un dato exacto de que el uso de software educativo para reforzar la metodología pedagógica y didáctica utilizada por los docentes, trae consigo resultados como los que se evidencia en este trabajo investigativo.

Para terminar y dejar constancia de la difusión en las Instituciones antes indicadas, se procedió a dejar en un lugar visible un afiche adhesivo con los nombres de la Universidad, la Carrera, el tema de tesis, nombres del tesista y del director respectivamente, así como también el nombre de cada establecimiento y la fecha en que se realizó el trabajo de socialización del software.

Para las comprobaciones y respaldo del trabajo realizado, se adjunta en el literal de anexos la certificación de haber realizado la difusión en cada institución, fotos del trabajo realizado, diseño del afiche adhesivo y encuesta dirigida tanto a alumnos como profesores.

g. DISCUSIÓN

Como la educación mundial se ha visto inmersa en una revolución tecnológica y científica, que con la aparición de las TIC dentro de los procesos educativos, se ha visto en la necesidad de una renovación pedagógica y una practica profesional diferente, los recursos que se han destinado para contrarrestar el torrentoso avance de estas herramientas tecnológicas se están usando de una manera errona.

Es por ello que las herramientas multimedia, se han convertido en medios muy importantes para el desarrollo de la educación, es por ende que nuestra carrera con su visión y misión de vincularse con la colectividad, con el fin de mejorarla, promueve la realización de proyectos de material didáctico computarizado, que puedan servir de apoyo a las instituciones que están sufriendo de retrasos tecnológicos.

En tal razón es de vital importancia que los proyectos que ya están realizados sean difundidos en las diferentes áreas para los que fueron creados, ya que por desconocimiento de la existencia de dichos materiales, las instituciones no los toman en cuenta para incorporarlos dentro de sus proyectos curriculares anuales, como una herramienta de apoyo didáctico y pedagógico que sirva tanto para alumnos como docentes.

Nuestro trabajo ha sido el de vincularnos con la colectividad, mediante un software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, dirigido a los estudiantes de cuarto año de educación básica para la materia de estudios sociales, en todas las Instituciones Educativas del mencionado cantón.

Pues bien, partiendo del método de la observación directa en el campo, pudimos visitar algunas Instituciones educativas del cantón Nangaritza, evidenciando su infraestructura, personal docente y alumnado, contando en muchas de ellas con la apertura necesaria para realizar nuestro trabajo investigativo, las que no lo hicieron fue por motivos de no contar con instalaciones en buen estado y falta de personal docente y alumnado.

La información que se recolecto en el trabajo de campo, evidencio una clara falta de infraestructura en las instituciones del Cantón, así como también la inexistencia de caminos en buen estado para que los estudiantes puedan acudir a clases, este problema vial fue uno de los más claros causantes de que escuelas hayan paralizado sus labores ya que los estudiantes por falta de acceso a las comunidades donde se encontraban, desistan de estudiar.

Una vez que se obtuvo la autorización en cada una de las Instituciones educativas y presentarse ante los docentes de la asignatura de estudios sociales, se procedió a realizar una encuesta a los estudiantes para medir el nivel de conocimientos que tenían acerca de la temática que se iba a impartir a través del software educativo que estaba englobado en los hechos históricos, geográficos y educativos de cantón Nangaritza.

Es por ello, tomando en cuenta estos antecedentes se plantea el tema "DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR".

Cabe recalcar que por la falta de infraestructura tecnológica en las instituciones, el tesista tuvo que proveer de todos los materiales necesarios para que las clases se lleven a cabo, esto ocasionó la falta de práctica por parte de los alumnos, quienes se centraron a escuchar y atender las explicaciones que daba el profesor, siendo uno que otro estudiante quien participe interactuando con el software.

Luego de la exposición del software educativo con cada uno de los docentes de estudios sociales juntamente con sus alumnos, se procederá a capacitar a cada maestro en el uso de los contenidos y el manejo de está herramienta tecnológica, así como contestar algunas interrogantes que surgían en el transcurso de la capacitación, ya que muchos de ellos no habían utilizado nunca un material didáctico computarizado para dar una clase.

Juntamente con los docente se pudo evidenciar que era un material didáctico que contenía mucha y variada información acerca del cantón, a quienes les intereso mucho por pasar a ser una fuente más de consulta, quienes además se comprometieron a incluir esta herramienta en sus clases para afianzar los conocimientos que tenían sus estudiantes, pero ya de una manera más práctica, dinámica y divertida.

Luego de un tiempo de que los docentes implementaron el software educativo en las clases con sus estudiantes y con el fin de realizar la comparación de resultados, se realizó la segunda encuesta, la cuál dio cambios muy significativos, ya que supero por mucho el nivel de conocimientos que tenían los estudiantes antes de utilizar está herramienta, evidenciando así su gran apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Todo este trabajo se lo llevo a cabo usando los métodos de investigación más adecuado para lograr los objetivos esperados, siendo el método Inductivo y Deductivo los primeros en aportar un orden jerárquico al procesos que se estaba llevando a cabo su implementación se los vio plasmados al realizar el análisis de la realidad actual de las Instituciones.

Luego con los métodos estadísticos y descriptivos se procedió a trabajar con los datos obtenidos en cada una de las encuestas realizadas, sin dejar de lado las técnicas de investigación como fueron la observación, la entrevista y las encuestas que se las realizó tanto a docentes como estudiantes, en una cantidad de 6 docentes de Estudios Sociales y a 60 alumnos de Cuarto Año de Educación Básica de la materia antes indicada.

Para finalmente, realizar la entrega del software educativo a cada uno de los docentes de estudios sociales y demás interesados que quisieron contar con está herramienta, sin olvidar dejar uno en la Dirección para su posterior instalación en el centro de cómputo, así como también proceder a pegar el adhesivo que certificaba la difusión de la herramienta tecnológica en la Institución.

h. CONCLUSIONES

Luego de haber realizado el presente trabajo investigativo, se concluye lo siguiente:

Se identifico que las Instituciones Educativas del Cantón Nangaritza que cumplen con los requisitos tecnológicos necesarios para la implementación del software educativo son: Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera de la Parroquia Guayzimi, mientras que el resto cuentan con materiales tecnológicos en mal estado.

Se aplicó la prueba de diagnostico a los estudiantes, para determinar el grado de conocimientos que éstos tenías acerca de datos relevantes de su Cantón, obteniendo una considerable mejora en la segunda encuesta, la cuál se llevo a cabo luego de reforzar sus conocimientos con el software educativo.

Se verificó que el 100% de docentes hicieron uso del software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza, teniendo gran aceptación en ellos, convirtiéndose rápidamente en una herramienta didáctica que empezaron a aplicar en sus clases, siendo su uso constante y eficaz.

Se determino que los beneficios del software educativo fueron importantes, ya que mejoró la recepción y retención de conocimientos en los estudiantes, siendo una herramienta de fácil manejo en donde las clases se tornaron más dinámicas y entretenidas logrando así que el alumno se interese más por aprender e interactuar con este material.

i. RECOMENDACIONES

Para contribuir un poco al mejoramiento de las falencias encontradas en las Instituciones Educativas del Cantón Nangaritza, se recomienda lo siguiente:

Se recomienda a los Directivos de las Instituciones Educativas visitadas, que actualicen permanentemente la funcionalidad y estado de los equipos tecnológicos que posean, con el fin de mejorar la calidad de aprendizaje de sus estudiantes y dejar a un lado métodos tradicionales.

A las Autoridades encargadas del Sistema Educativo Nacional que socialicen con los Directivos de las Instituciones de la Región, sobre la importancia del uso de las Tecnologías con el fin de que mejoren la infraestructura tecnológica en los Laboratorios de Computación de sus Escuelas. .

Se recomienda a los Profesores de Estudios Sociales, que realicen al inicio o final de cada año escolar, una prueba de diagnostico a los estudiantes, con el fin de rediseñar los contenidos de la asignatura.

Se recomienda a las Autoridades de las Instituciones Educativas investigadas, que controlen el uso del Software Educativo por parte de los docentes de la Asignatura de Estudios Sociales, con el fin de facilitar el dinamismo en las clases y de está manera introducirse en el mundo de la tecnología educativa.

j. BIBLIOGRAFÍA

(2009). Diccionario de las Ciencias de la Educación. Santillana S.A.

Alfonso, A., & Arturo, R. (2012). Ámbito de la didáctica. Recuperado el 20 de marzo de 2014, de http://apli.wordpress.com/2007/09/11/ambito-de-la-didactica/

Arista. (2012). Teorías Curriculares. Revista Arista Digital, 15-22.

AUSUBEL. (1976). Psicología Educativa. México: Trillas.

Carina, B. (2011). La Informática como recurso pedagógico. Recuperado el 18 de marzo de 2014, de http://site.ebrary.com/lib/unlsp/home.action

Casarini, M. (1999). Teoría del Diseño Curricular. Trillas.

Chile, U. C. (s.f.). Desventajas de las Tic en la Educación. Revista Pensamiento Educativo, 81-104.

Ecuador, C. d. (2010). Ley de Educación. Ministerio de Educación .

Educación, M. d. (2008). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica.

Fernández, D. R. (2010). Educación y Tecnología: Un binomio Excepcional. Obtenido de http://books.google.es/books?id=YwxBnoQeRp4C&pg=PA89&dq=software+educativo&hl=es&sa=X&ei=05puU-brCOeysQTFzoC4Ag&ved=0CEcQ6AEwAQ#v=onepage&q=clasificacion%20de%20software%20educativo&f=false

Francisco, L. (2010). Fundamentos de la educación. México: Eudeba.

Fundacyt, U. . (2008). Modalidades de Enseñanza - aprendizaje y TIC. En Desarrollo de multimedia para la divulgación de la ciencia y la tecnología en la educación formal ecuatoriana (págs. 27-80). Loja: UTPL.

Ingrid, B. (2012). En B. Ingrid, Interactividad y Multimedialidad.

Isabel, M. M. (2011). ¿Una Pedagogía distinta? Madrid: E - libro.

Maura, G. (2010). Educación de valores en el curriculo universitario. Obtenido de http://site.ebrary.com/lib/unlsp/home.action.

Menjivar, E. (2001). Multimedia y sus elementos. Obtenido de http://www.maestrosdelweb.com/editorial/multime/

Mercurio, D. e. (2010). La Educación en el ecuador y los Objetivos del milenio.

Ministerio de Educación, C. D. (2003). Plan Nacional de Educación para todos . Obtenido de http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_EFA%20Plan_nacional.pdf

Mora, A. H. (2010). Multimedía. Obtenido de http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult2.shtml#ixzz30FDlmWP4

Moreira, A. (2013). Evolución de la educación. Obtenido de Historia del Sistema educativo del Ecuador: http://www.monografias.com/trabajos98/historia-del-sistema-educativo-del-ecuador/historia-del-sistema-educativo-del-ecuador.shtml

Muñoz, A. G. (2003). Breve evolución histórica de la educación en el Ecuado: Google Doc. . Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CDgQFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.dspace.espol.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F5787%2F23%2FCAPITULO%25201.docx&ei=87FNU82ZFIiQ0AHAkoCgAQ&usg=AFQjCNFLdgeEi-A_J3P1rLKUgIxMKU

Pereira, C. (s.f.). Desafíos del uso de software en la clase. Educación y Sociedad.

Pérez, D. A. (2008). Planificación Curricular 1.

Pinto, M. (2011). Elementos Multimedia. Obtenido de http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/sociedad.htm

Torres, M. I. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias. Revista electrónica Educare.

Toscano, P. R. (1991). El Diario del Profesor . Sevilla: Diada.

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA: “DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR”.

Proyecto Previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa

AUTOR:

José Andrés Riofrío Matailo

TUTORA:

Lic. Rocío Benitez Velez Mgs. Sc

LOJA-ECUADOR

2013

a. TEMA

“DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR”

b. PROBLEMÁTICA

La Universidad Nacional de Loja con su calidad de estudio se especializa por llegar a los estudiantes con la iniciativa de inculcar un mejor progreso en cada una de las comunidades, en aras de adelanto y progreso de su gente, cuando estamos incursionando una revolución tecnológica y científica a nivel global, está se proyecta a formar profesionales de calidad, que influyan en la sociedad positivamente; en donde el estudiante realiza un estudio autónomo y muestra todas sus capacidades en el campo educativo tanto en la teoría como en la práctica.

Es por ello, que la carrera de Informática Educativa en su misión y visión de formar profesionales que atiendan los problemas que existen dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, basando su práctica profesional en la generación de Software Educativo, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, capacitados para ejercer la docencia, planificación, investigación y gestión educativa en los niveles del sistema educativo nacional, nos brinda los conocimientos necesarios para solucionar los problemas que se presentan en el ámbito educativo.

Con el fin de erradicar ciertas falencias a nivel pedagógico en la educación del País, se ha implementado el uso de las TIC (Tecnologías de información y comunicación) y de herramientas didácticas educativas (software educativo), dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que dichas herramientas ayudan a reforzar los conocimientos en los estudiantes de cada uno de los niveles de educación, proporcionando aprendizajes significativos porque se enmarcan siempre en un enfoque constructivista. En donde intervienen actores importantes del proceso de enseñanza – aprendizaje como son: educador, aprendiz, conocimiento, evaluación y tecnología. .

El cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, destacada por su belleza geográfica, lugar de agricultura, lugares turísticos, grupos étnicos ancestrales, con costumbres milenarias, fuente de minería y de una gastronomía destacada en el oriente ecuatoriano. Ha atravesado por cambios significativos a nivel social, cultural y educativo, dotando a las instituciones públicas del cantón con la infraestructura necesaria para brindar a sus habitantes condiciones dignas de vida y atención más digna y profesional.

Tomando en cuenta dichos cambios se evidencia la evolución de la educación en este Cantón, ya que los gobiernos seccionales han destinado buena parte de los recursos a mejorar la infraestructura de las Instituciones Educativas con el fin de brindar una buena calidad de educación y de está manera erradicar poco a poco el alto índice de analfabetismo que se evidenciaba hace unos años atrás.

Pero el uso que se les da a los recursos otorgados a las instituciones del Cantón, se están viendo mal utilizadas o no están siendo utilizadas por parte de los docentes de cada institución, ya que desconocen por completo la implementación de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como la inserción de software educativo para mejorar la explicación de materias y de está manera incluirlas dentro de su plan de clase. Desconociendo como estas herramientas ayudan al aprendizaje significativo de sus alumnos, impidiendo que la educación sea entregada con mayor realismo acorde a las necesidades pedagógicas de cada educando. Y dado que la educación es muy importante hoy en día, el maestro deberá conocer de las nuevas tecnologías, para preparar a los futuros ciudadanos a fin de que sean los protagonistas de un mejor orden social.

El software educativo, como apoyo didáctico en el área de Estudios Sociales de Educación General Básica, enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe de la región sur del Ecuador, tiene la finalidad de reforzar los conocimientos que cada estudiante tiene de su propio cantón. Aportando

fotografías y datos relevantes que sirvan de guía a cada uno de ellos para identificarse más con la tierra que los vio nacer.

Si bien es cierto esta multimedia fue realizada anteriormente, no se ha realizado un monitoreo, seguimiento o difusión de la misma para determinar el grado de eficiencia que resultaría al trabajar con este recurso pedagógico y a más de ello vincular a los docentes de la educación general básica estimulando su utilización.

Por eso para el desarrollo de esta investigación es necesario conocer los problemas que tienen las instituciones del Cantón Nangaritza, como:

- Los docentes de las diferentes instituciones educativas del cantón Nangaritza no tienen conocimiento sobre estas herramientas didácticas que son apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de estudios sociales.

- La falta de capacitación en los docentes sobre el manejo adecuado de herramientas didácticas multimedia.

- La falta de conocimiento del software educativo titulado “Los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la provincia de Zamora Chinchipe” como apoyo didáctico del área de estudios sociales para el nivel de educación general básica.

Por estas razones, es necesario considerar las siguientes preguntas:

¿En que medida ayuda la difusión y el conocimiento del software educativo enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe, como apoyo en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en el Área de Estudios Sociales?

¿Cuáles son las ventajas de utilizar software educativo como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje para los estudiantes de Educación General Básica?

Pregunta: ¿De qué manera ayuda el conocimiento del software educativo, como apoyo didáctico en el Área de estudios Sociales de educación general

Básica, enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la provincia de Zamora Chinchipe?.

c. JUSTIFICACIÓN

Debido a los grandes cambios que ocurrieron al actualizar el modelo curricular en nuestro País, la Educación paso a ser una relación entre profesor – alumno – nuevas tecnologías, tomando en cuenta la aparición de Centros de Cómputo para que los estudiantes interactúen con las nuevas tecnologías que han ido apareciendo a lo largo de este tiempo, y hoy en día gracias al avance tecnológico podemos contar con materiales muchos más avanzados y didácticos como lo son las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, las cuales han dado a conocer herramientas multimedia como: videos, imágenes, sonidos e incluso una muy importante como es el internet; pero más específicamente los software educativos.

A medida que la tecnología informática continúa evolucionando y avanzando, las Instituciones educativas están utilizando software educativo como herramienta de enseñanza para mejorar la experiencia de aprendizaje para los estudiantes en las aulas, ya que estas apoyan al alumno a crear su propio aprendizaje de la manera que a él se le haga más sencilla, además fomentan el interés de los estudiantes ya que estas herramientas se presentan con colores variados y actividades donde el niño se va formando en un ambiente educativo constructivista.

Por tal motivo y teniendo en cuenta los beneficios de utilizar software educativo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, el siguiente proyecto se encamina a implementar y difundir el software educativo de los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza, como apoyo didáctico en el Área de Estudios Sociales, y de está manera mejorar y reforzar dichos procesos, fomentando el interés en los estudiantes de las Instituciones educativas a conocer más acerca de sus raíces, pero en está ocasión de una manera más didáctica y entretenida como se presentan a través de un software educativo.

La propuesta de realizar la implementación y la difusión del software educativo, es importante ya que su finalidad es darlo a conocer en cada uno de los niveles de educación para los que fueron creados, y gracias a esto obtener información acerca de su relevancia, efectividad y apoyo que brinda a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, tomándolos como apoyo didáctico para reforzar los conocimientos ya adquiridos dentro del aula.

Por tal motivo el presente proyecto queda planteado de la siguiente manera:

Difusión del software educativo, como apoyo didáctico en el área de Estudios Sociales de Educación General Básica, enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe de la región sur del Ecuador.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Difundir el software Educativo como apoyo didáctico en el área de estudios sociales del nivel de educación general básica, enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la provincia de Zamora Chinchipe.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Identificar las instituciones educativas del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe que cumplan con los requisitos educativos y tecnológicos para la utilización del software educativo enmarcado a los hechos históricos geográficos y educativos del cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe.
- Aplicar una prueba de diagnóstico a los estudiantes de los cuartos grados de educación básica de los establecimientos seleccionados sobre los contenidos de software Educativo.
- Verificar la utilización del software educativo por parte de los docentes de los establecimientos educativos
- Analizar los beneficios del software Educativo como herramienta de apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios sociales basada en los hechos históricos de cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

1. La Educación en el Ecuador

1.1 Antecedentes

1.2 Visión Global

1.3 Currículo

1.4 Pedagogía

1.5 Didáctica

2. La Informática en la Educación

2.1 La Informática

2.2 Importancia de la informática en la educación

2.3 Informática en el proceso de enseñanza – aprendizaje

2.4 Rol del Docente en la Informática.

3. Las Tic en la educación.

3.1 TIC en el aula

3.2 Uso de las TIC en educación

3.3 Desventajas de las TIC

3.3.1 Desde las perspectivas del aprendizaje

3.3.2 Desde la perspectiva de los centros.

3.3.3 Para los estudiantes

3.3.4 Para los docentes

4. Multimedia en la Educación

4.1 Elementos de la multimedia

4.2 Importancia de la multimedia en la educación

4.3 La multimedia como apoyo didáctico

4.4 La multimedia como apoyo pedagógico

5. Software Educativo.

5.1 Características generales.

5.2 Software educativo enmarcado en los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza de la Provincia de Zamora Chinchipe.

5.2.1 Estructura básica

5.2.2 Características funcionales

5.3 El uso del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje

5.4 Como usar software educativo en las aulas

5.5 Ventajas de utilizar software educativo en la educación.

5.6 Desventajas del software educativo en la educación.

6. Contenidos del Software Educativo, como apoyo didáctico en el área de Estudios Sociales de Educación General Básica, enmarcado a los hechos históricos, geográficos y educativos del Cantón Nangaritza..

6.1 Datos generales del cantón Nangaritza.

6.2 Reseña histórica

6.3 Situación demográfica

6.4 División Política

6.5 Aspectos geográficos del cantón

6.6 Identidad Cívica y Patriótica

6.7 Atractivos turísticos

6.8 Culturales

6.9 Artesanías

6.10 Productos Agrícolas

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación denominado “DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR”, se llevara a cabo con métodos que ayuden a obtener la mayor cantidad de información relevante a nuestro tema, que sea clara, precisa y concisa, dándonos resultados exactos acerca de lo que queremos saber mediante los objetivos planteados.

Método Científico

Una de las características primordiales de este método es su forma de trabajar ordenada y secuencial, para obtener el mayor rendimiento en nuestro trabajo, que para su desarrollo utiliza fundamentos y procesos teóricos sistemáticos basados en un conocimiento científico, que ayudan a explicar un hecho, evento o suceso, gracias a esto podremos contar con la certeza de datos exactos, claros y precisos que contribuyan al desarrollo del proyecto, además de determinar la realidad del problema que se ha planteado.

Método Inductivo:

Este es otro método ordenado, que permite emitir conclusiones generales dando sentido y orden jerárquico al proceso que se está llevando a cabo. Lo utilizaré al momento de realizar la observación y el análisis de la realidad actual en las aulas y de como se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante el uso del software para luego definir su proceso emitiendo criterios generales.

Método Deductivo:

Proceso de deducción en el que se generalizan las descripciones y explicaciones inducidas para tratar de aplicarlas a situaciones y hechos aún no observados.

Este método consiste en derivar conclusiones o teorías universales a definiciones particulares, aplicando y precisando una deducción lógica teórica.

Este procedimiento se lo vera identificado en el momento en que presentamos diversas teorías sobre los resultados que presenta la utilización del software dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de educación general básica del cantón Nangaritza, para determinar conclusiones particulares.

Método Descriptivo:

Es de mucha importancia el análisis y la interpretación de datos e información obtenida por las diversas técnicas es por ello que se requiere de un método que nos permita describir los datos estadísticos de las técnicas empleadas y precisamente este método nos ofrece todas las características necesarias para llevar a cabo este procedimiento científico.

Este método se verá involucrado cuando se realice la implementación del software educativo, para verificar el grado de efectividad que ha tenido durante el periodo establecido.

Método Estadístico:

Plantea una serie de procedimientos para el manejo de datos cuantitativos y cualitativos, en base a la determinación teórica planteada, se lo utilizará al momento de recolectar los datos de avance de conocimientos en la materia de estudios sociales, comparándolos en un antes y un después.

Luego procederé a realizar una **Entrevista,** técnica que nos permitirá hacer un primer acercamiento con todos los involucrados y actores que intervienen dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, de los cuáles requerimos la primera información para iniciar con el proyecto planteado.

Mediante la Observación, se pretende evidenciar el correcto uso del software educativo y su aplicación en la pedagogía para posteriormente realizar una indagación de los resultados.

Y para finalizar, mediante una encuesta, obtendremos información directa por parte de los docentes y alumnos de las instituciones para verificar los

resultados obtenidos después de utilizar software educativo dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje de la materia de estudios sociales.

g. CRONOGRAMA

	ACTIVIDAD	AÑO 2014																													
		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPT.			
		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	Presentación del Proyecto																																
2	Aprobación Del Proyecto																																
3	Desarrollo del marco teórico																																
4	Trabajo de Campo																																
5	Elaboración de prueba de diagnóstico																																
6	Aplicación y tabulación de la prueba																																
7	Instalar el software educativo en las instituciones																																
8	Seguimiento de utilización del software educativo																																
9	Ajustes de la redacción																																
10	Aplicación de la pos prueba																																
11	Tabular resultados																																
12	Presentación de resultados																																
13	Presentación de informe final																																
14	Correcciones																																
15	Presentación final de tesis.																																

h. Presupuesto y Financiamiento

- **Recursos humanos**

  - Director de tesis

  - Postulante a la tesis: José Andrés Riofrío

  - Directivos, Docentes y Estudiantes de las Instituciones educativas del Cantón Nangaritza.

- **Material Bibliográfico**
  - Libros
  - Revistas
  - Bibliotecas virtuales.
  - Documentos electrónicos.

- **Material tecnológico**
  - Computadora
  - Internet
  - Cámara digital
  - Impresora
  - Flash memory

- **Material de escritorio**
  - Papel boom
  - CD/DVD

Talentos Humanos	$ 200
Materiales	$ 500
Transporte	$ 150
Subsistencia	$ 200
Hospedaje	$ 400
Imprevistos	$ 400
Total	**$ 1,850**

i. BIBLIOGRAFÍA

j. Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista Pilar. (2010). Metodología de la Investigación. Quinta Edición. México: Ediciones MCGRAW – HILL.

k. Villasuso J. (2009). Método Científico. España. Recuperado de http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/mcientifico/index.htm

- Di Prinzio Cecilia., O´Brian Emma. (2013). Aplicación del método científico: Ejemplos prácticos de como aplicarlos a una investigación. Argentina – España. Recuperado de: http://www.acercaciencia.com/2012/07/31/aplicando-el-metodo-cientifico-en-tu-jardin/

- Franco Yaquelin. (2011). Investigación y Metodología. Venezuela. Recuperado de: http://tesisdeinvestig.blogspot.com/

UNIDAD EDUCATIVA PEDRO FERMÍN CEVALLOS DE LA PARROQUÍA ZURMI DEL CANTÓN NANGARITZA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Of. No. 563–CIE–AEAC–UNL
Loja, 22 de Mayo de 2014

Licenciado.
Hernán Antonio Angulo Espinoza.
DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PEDRO FERMIN CEVALLOS.
Ciudad.

De mi consideración:

En calidad de Coordinador de la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el estudiante: JOSÉ ANDRÉS *RIOFRIO MATAILO estudiante del Octavo Módulo de la Carrera de Informática Educativa, realice como parte de su investigación formativa la difusión de su tesis* titulada, **"DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTORICOS GEOGRAFICOS EDUCATIVOS DEL *CANTÓN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÓN SUR* ", *en la institución que usted muy acertadamente dirige.*

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento Institucional y personal.

Atentamente,

Lic. Johnny Sánchez Landín
COORDINADOR DE LA CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA (e)

JHSL/jcag
c.c. Archivo CIE

Recibido
2014-06-02.
Lic. Antonio Angulo E

Lic. Herman Antonio Angulo E. Rector de la Unidad Educativa "Pedro Fermin Cevallos" de la Parroquia de Zurmi, Cantón Nangaritza, Provincia de Zamora Chinchipe, a petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICO:

Que, el Sr. José Andrés Riofrío Matailo, con cedula de identidad numero 1104729718 alumno del 8vo módulo de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, ha realizado en nuestra institución la difusión de su tesis, Titulada: **"DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTÓN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE",** desde el 15 de mayo hasta 15 de junio del 2014, cumpliendo todas sus actividades previamente planificadas.

Y para fines que el interesado convenga se extiende la presente en el cantón Nangaritza, a los diecisiete días del mes de julio del presente año.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Zurmi 17 de julio del 2014

UNIDAD EDUCATIVA PEDRO FERMIN CEVALLOS RECTOR Zurmi Nangaritza Zamora Ch.

Lic. Herman Antonio Angulo E.
RECTOR (e)

Entrada al cantón Nangaritza

Instalaciones de la unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos de la Parroquia Zurmi del Cantón Nangaritza.

Capacitación al Lcdo. Hernán Antonio Angulo, en cuanto al uso y manejo del software educativo

Capacitación y Ejercitación por parte del Director de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos de la Parroquia Zurmi del Cantón Nangaritza Lic. Hernán Antonio Angulo.

Fotografía donde intervienen el Lic. Hernán Antonio Angulo, Director de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos de la Parroquia Zurmi del Cantón Nangaritza, junto al tesista José Andrés Riofrío, en medio el certificado que da constancia de la difusión del software Educativo pegado fuera de la dirección de la Institución.

ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA MONSEÑOR JORGE MOSQUERA DE LA PARROQUÍA GUAYZIMI DEL CANTÓN NANGARITZA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Of. No. 560–CIE–AEAC–UNL
Loja, 22 de Mayo de 2014

Licenciado.
Sergio Caraguay
DIRECTOR DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA MONSEÑOR JORGE MOSQUERA.
Ciudad.

De mi consideración:

En calidad de Coordinador de la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el estudiante: *JOSÈ ANDRÈS RIOFRIO MATAILO estudiante del Octavo Módulo de la Carrera de Informática* Educativa, realice como parte de su investigación formativa la difusión de su tesis titulada, **"DIFUSIÒN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÀCTICO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÒN BÀSICA, *ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTORICOS GEOGRAFICOS EDUCATIVOS DEL CANTÒN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÒN SUR*** ", en la institución que usted muy acertadamente dirige.

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento Institucional y personal.

Atentamente,

Lic. Johnny Sánchez Landín
COORDINADOR DE LA CARRERA
DE INFORMÁTICA EDUCATIVA (e)

JHSL/jcag
c.c. Archivo CIE

Recibido 2014-06-03

Escuela Fiscomisional Mons. Jorge Mosquera Ecuador Guayzimi - Zamora

Entrada al cantón Nangaritza

Instalaciones de la Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera de la Parroquia Guayzimi del Cantón Nangaritza

Capacitación y Ejercitación por parte de los Docentes de la Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera de la Parroquia Guayzimi del Cantón Nangaritza

Lic. Carmen Zhinin
Lcdo. Leonel Asanza

Lic. Carmen Zhinin y Lcdo. Leonel Asanza, docentes de la materia de Estudios Sociales de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta Monseñor Jorge Mosquera de la Parroquia Guayzimi, junto al software educativo después de la capacitación.

ESCUELA FISCAL MIXTA SOLDADO VICENTE ARNULFO ROSERO PALACIOS DE LA PARROQUÍA GUAYZIMI DEL CANTÓN NANGARITZA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Of. No. 561-CIE-AEAC-UNL
Loja, 22 de Mayo de 2014

Licenciado.
Servicio Vicente Quezada Romero.
DIRECTOR DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA SOLDADO VICENTE AMULFO *ROSERO PALACIOS*.
Ciudad.

De mi consideración:

En calidad de Coordinador de la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el estudiante: JOSÈ ANDRÈS *RIOFRIO MATAILO estudiante del Octavo Módulo de la Carrera de Informática Educativa, realice como parte de su investigación formativa la difusión de su tesis* titulada, **"DIFUSIÒN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÀCTICO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÀSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTORICOS GEOGRAFICOS EDUCATIVOS DEL *CANTÒN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÒN SUR*"**, *en la institución que usted muy acertadamente dirige.*

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento Institucional y personal.

Atentamente,

Lic. Johnny Sánchez Landín
COORDINADOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA (e)

JHSL/jcaq
c.c. Archivo CIE

Recibido y aceptado
11-06-2014
Prof.

ESCUELA FISCAL MANUEL SARANGO ROMERO DEL BARRIO LAS ORQUIDEAS DE LA PARROQUÍA NUEVO PARAISO DEL CANTÓN NANGARITZA

Instalaciones de la Escuela Fiscal Manuel Sarango Romero del Barrio Las Orquídeas de la Parroquia Nuevo Paraíso, evidenciando un total deterioro y falta de instrumentos para realizar la difusión así como de un lugar cómodo para realizarlo.

ESCUELA TENIENTE SEGUNDO QUIROZ DE LA PARROQUÍA NUEVO PARAISO DEL CANTÓN NANGARITZA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Of. No. 564–CIE–AEAC–UNL
Loja, 22 de Mayo de 2014

Licenciado.
Carlos Puchaicela.
DIRECTOR DE LA ESCUELA TENIENTE SEGUNDO QUIROZ .
Ciudad.

De mi consideración:

En calidad de Coordinador de la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el estudiante: JOSÉ ANDRÉS *RIOFRIO MATAILO estudiante del Octavo Módulo de la Carrera de Informática Educativa, realice como parte de su investigación formativa la difusión de su tesis* titulada, **"DIFUSIÒN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÀCTICO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÒN BÀSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTORICOS GEOGRAFICOS EDUCATIVOS DEL *CANTÒN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÒN SUR* ", *en la institución que usted muy acertadamente dirige.*

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento Institucional y personal.

Atentamente,

Lic. Johnny Sánchez Landín
COORDINADOR DE LA CARRERA
DE INFORMATICA EDUCATIVA (e)

JHSL/jcaq
c.c. Archivo CIE

ESCUELA DOLORES CACUANGO DEL BARRIO SANTA ROSA DE LA PARROQUÍA NUEVO PARAISO DEL CANTÓN NANGARITZA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Of. No. 562–CIE–AEAC–UNL
Loja, 22 de Mayo de 2014

Profesor.
Manuel Abrigo.
DIRECTOR DE LA ESCUELA GENERAL BÁSICA DOLORES CACUANGO.
Ciudad.

De mi consideración:

En calidad de Coordinador de la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el estudiante: JOSÉ ANDRÉS *RIOFRIO MATAILO estudiante del Octavo Módulo de la Carrera de Informática Educativa, realice como parte de su investigación formativa la difusión de su tesis* titulada, "**DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTORICOS GEOGRAFICOS EDUCATIVOS DEL *CANTÓN NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGIÓN SUR***", *en la institución que usted muy acertadamente dirige.*

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento institucional y personal.

Atentamente,

Lic. Johnny Sánchez Landin
COORDINADOR DE LA CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA (e)

JHSL/jcaq
c.c. Archivo CIE

AFICHE PEGADO EN LAS INSTITUCIONES DONDE SE DIFUNDIO EL SOFTWARE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Informática Educativa

TEMA: "DIFUSIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ENMARCADO EN LOS HECHOS HISTÓRICOS GEOGRÁFICOS Y EDUCATIVOS DEL CANTON NANGARITZA DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE DE LA REGION SUR".

AUTOR: José Andrés Riofrío

DIRECTOR: Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez Mg. Sc.

INSTITUCIÓN:

FECHA: Junio del 2014

ENCUESTA

Amigo, recibe un cordial saludo, soy estudiante de la Universidad Nacional de Loja del Área de la Educación el Arte y la Comunicación de la carrera de Informática Educativa. Con el fin de recolectar datos para realizar mi tesis de grado, le ruego de favor conteste a la siguiente encuesta con la mayor sinceridad, sus respuestas serán de gran importancia para culminar el trabajo que me encuentro desarrollando.

1.- Marque con una X. En la Institución donde labora. ¿Existe algún Centro o Laboratorio de Computación.

SI ( ) NO ( )

2.- El laboratorio se encuentra en funcionamiento y con programas actualizados?

SI ( ) NO ( )

3.- De existir un Laboratorio de Computación. Indique rellenando el recuadro con que materiales tecnológicos cuenta.

Computadoras		Proyector		Televisor	
Impresoras		Internet			

Otros:……
……

4.- Como docente utiliza la computadora para explicar algún tema que se este tratando en clase.

Frecuentemente	( )
Rara vez	( )
Nunca	( )
No contesta	( )

ENCUESTA

Amigo, recibe un cordial saludo, soy estudiante de la Universidad Nacional de Loja del Área de la Educación el Arte y la Comunicación de la carrera de Informática Educativa. Con el fin de recolectar datos para realizar mi tesis de grado, le ruego de favor conteste a la siguiente encuesta con la mayor sinceridad, sus respuestas serán de gran importancia para culminar el trabajo que me encuentro desarrollando.

1.- El profesor utiliza videos, imágenes o sonidos para reforzar las clases y explicar los temas que está enseñando.

Frecuentemente ( )
Rara Vez ( )
Nunca ( )
No contesta ( )

2.- Le gustaría utilizar un material didáctico que contenga videos, imágenes y sonidos, para conocer más acerca del Cantón donde habita.

SI ( ) NO ( )

Porque:……

……

3.- Encierre en un círculo. ¿Cuál es la cabecera cantonal de Nangaritza?

Guayzimi Palanda Zurmi Nuevo Paraíso

4.- De la siguiente lista. Marque con una X las parroquias rurales que posee el Cantón Nangaritza.

Guayzimi – Zurmi – Nuevo Paraiso. ( )
Zumba – Paquisha – Guayzimi ( )
Zurmi – Nuevo Paraiso – Guayzimi – Paquisha. ( )

5.- Subraye. ¿Cuál es el clima que posee el Cantón Nangaritza?

Tropical Lluvioso Cálido – húmedo Caliente

6.- Subraye- ¿Cuál es la fecha de Cantonización de Nangaritza?.

El 26 de noviembre de 1987 El 20 de agosto de 1976

El 2 de septiembre de 1984

7.- Una con una línea. Los colores que identifican a la Bandera del Cantón Nangaritza.

Colores de la bandera	Amarillo, verde y estrella azul. Amarillo, verde y estrella negra. Amarillo, verde y estrella roja.

GRACIAS

ÍNDICE

PORTADA..... I
CERTIFICACION..... II
AUTORÍA..... III
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS..... IV
AGRADECIMIENTO..... V
DEDICATORIA..... VI
MATRIZ ÁMBITO GEOGRÁFICO..... VII
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS..... VIII
ESQUEMA DE CONTENIDOS..... IX
a. TITULO..... 1
b. RESUMEN..... 2
SUMMARY..... 3
c. INTRODUCCIÓN..... 4
d. REVISIÓN DE LA LITERATURA..... 9
LA EDUCACIÓN EN EL ECUADOR..... 9
CURRÍCULO..... 23
PEDAGOGÍA..... 25
TEORÍAS PEDAGÓGICAS..... 26
DIDÁCTICA..... 41
MATERIALES DIDÁCTICOS..... 47
LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN..... 51
LAS TIC EN LA EDUCACIÓN..... 61
MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN..... 69
SOFTWARE EDUCATIVO..... 83
SOFTWARE EDUCATIVO DEL CANTÓN NANGARITZA..... 93
e. MATERIALES Y MÉTODOS..... 101
f. RESULTADOS..... 103
g. DISCUSIÓN..... 127
h. CONCLUSIONES..... 131
i. RECOMENDACIONES..... 132
j. BIBLIOGRAFÍA..... 133

k. ANEXOS 135
a. TEMA 136
b. PROBLEMÁTICA 137
c. JUSTIFICACIÓN 141
d. OBJETIVOS 143
e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO 144
f. METODOLOGÍA 146
g. CRONOGRAMA 149
h. Presupuesto y Financiamiento 150
i. BIBLIOGRAFÍA 152
ÍNDICE 171