



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

TÍTULO

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 -2014”.

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORA:

Diana Jacqueline Fárez Castillo

DIRECTOR:

Lcdo. Johnny Héctor Sánchez Landín MBA.

Loja – Ecuador

2016



CERTIFICACIÓN

Lcdo. Johnny Héctor Sánchez Landin MBA.

DOCENTE DEL NIVEL DE GRADO DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber orientado y revisado detenidamente, durante todo el desarrollo de la tesis titulada: **“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 -2014”**, realizada por la postulante Diana Jacqueline Fárez Castillo, se ajusta a las normas establecidas por la Carrera de Informática Educativa, de la Universidad Nacional de Loja. Por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, diciembre del 2015.



Lcdo. Johnny Héctor Sánchez Landin MBA.
DIRECTOR DE TESIS



AUTORÍA

Yo, **Diana Jacqueline Fárez Castillo**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora: Diana Jacqueline Fárez Castillo

Firma: _____

Cédula: 190057799-8

Fecha: Loja, 03 de octubre del 2016.

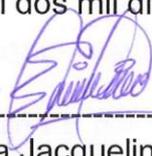


CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Diana Jacqueline Fárez Castillo**, declaro ser autora de la presente tesis titulada: **“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 -2014”**, como requisito para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual en el Repositorio Digital Institucional.

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los tres días del mes de octubre del dos mil dieciséis, firma la autora.

Firma: -----


Autora: Diana Jacqueline Fárez Castillo

Cédula: 190057799-8

Dirección: Loja, barrio Reina del Cisne, Av. Los Paltas y Filandia

Correo Electrónico: difarez@hotmail.com

Teléfono cel.: 0986597342 - 0968541186

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director de Tesis: Lic. Johnny Sánchez Landin

Tribunal de Grado:

Presidente: Eco. Sonia Uquillas

Primer Vocal: Dr. Sixto René Ruiz Salazar Mg. Sc.

Segundo Vocal: Ing. Majhy Cumandá Chuquirima Conza Mg. Sc.



AGRADECIMIENTO

En la presente tesis se ha requerido de esfuerzo y dedicación para cumplir con lo propuesto, con la asesoría del director de tesis, la cooperación del docente y colaboración de los alumnos de la Institución Educativa donde se realizó la investigación, todo esto permitió su culminación.

Expreso mis más sinceros agradecimientos a la Universidad Nacional de Loja, institución que supo abrir sus puertas para brindarme la oportunidad de estudiar y obtener título profesional, así mismo, a la Carrera de Informática Educativa y a todos quienes forman parte de ella.

También agradezco al Ing. César Maldonado y al Director de Tesis, Ing. Johnny Sánchez por la ayuda brindada durante el desarrollo de toda la tesis, al Área de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, al Coordinador de la Carrera y a todas sus autoridades, docentes, personal administrativo, que supieron brindarme su atención en los trámites legales para defensa y ejecución de esta investigación.

En general Gracias por su incondicional apoyo, a todas las personas que me colaboraron en todo momento con la realización de esta tesis.

LA AUTORA



DEDICATORIA

Quiero dedicar este presente trabajo a Dios, por darme fortaleza y sabiduría durante toda mi carrera universitaria, también a la memoria de Gerardo Morocho y mi querido Abuelito Antonio quienes descansan en la paz del Señor por darme el inicio de mi carrera y la enseñanza de lucha en esta vida.

A mis hijos por ser la fuente de mi inspiración, motivación para superarme cada día más, para construir un futuro mejor y a todas las personas que de una o de otra forma me apoyaron para llegar hasta estos momentos.

A mis amigos, compañeros y docentes que supieron aportar con enseñanzas durante todo este tiempo y darme aliento para culminar el presente trabajo.

Diana Jacqueline



MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO 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	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTON	PARROQUIA	BARRIO		
TESIS	<p>NOMBRE DEL INVESTIGADOR. DIANA JACQUELINE FÁREZ CASTILLO</p> <p>“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 - 2014”.</p>	UNL	2016	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	El Sagrario	San Sebastián	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Informática Educativa.



MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO # 1





ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA**
- ii. CERTIFICACIÓN**
- iii. AUTORÍA**
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN**
- v. AGRADECIMIENTO**
- vi. DEDICATORIA**
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO**
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS**
- ix. ESQUEMA DE TESIS**
 - a. TÍTULO**
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY**
 - c. INTRODUCCIÓN**
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA**
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS**
 - f. RESULTADOS**
 - g. DISCUSIÓN**
 - h. CONCLUSIONES**
 - i. RECOMENDACIONES**
 - j. BIBLIOGRAFÍA**
 - k. ANEXOS**
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS



a. TÍTULO

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 -2014”.



b. RESUMEN

El presente trabajo se realizó en la ciudad de Loja en la Escuela Miguel Riofrío # 1, con el docente de la asignatura Ciencias Sociales y estudiantes de séptimo año con el objetivo de apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del desarrollo e implementación de un Software Educativo, empleando los contenidos del texto guía, cuaderno de trabajo del estudiante y docente otorgados por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Para delimitar la problemática se utilizó técnicas de recolección de información como son: encuesta a los estudiantes del séptimo año de Educación Básica, entrevista escrita al docente de la asignatura de Ciencias Sociales. Esto permitió obtener la información necesaria y llegar a la conclusión de la necesidad de un material didáctico, que permita que el docente de Ciencias Sociales haciendo uso del mismo fortalezca la enseñanza y sea más interesante, diferente y significativa para los estudiantes con quienes ha tenido dificultades para lograr llegar con sus conocimientos. Además se tomó en cuenta los contenidos teóricos del Bloque tres del Libro de Estudios Sociales para séptimo año, siendo de gran ayuda durante todo el proceso. Para desarrollar el material didáctico, se aplicó la Metodología Cascada la cual tiene cinco fases, permitiendo tener un buen desarrollo del Software Educativo, que posee como características principales su interacción con los contenidos, la incorporación de actividades y evaluaciones, así como videos relativos a las temáticas implementadas.

En conclusión, el Software Educativo de Ciencias Sociales para séptimo año de Educación Básica se aplicó como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje ayudando al mejor entendimiento de la asignatura.



SUMMARY

The present work was made in the city of Loja, Miguel Riofrío School # 1 with the teaching of the subject Social Sciences, making use of the materials used to teach students from the seventh year of basic education, such as: textbook, student workbook and teacher awarded by the Ministry of Education of Ecuador.

To narrow the issues techniques for collecting information was used as: survey of students in the seventh year of basic education, written teachers of the subject of Social Sciences interview, which made it possible to obtain the necessary information and come to the conclusion the need for teaching materials, to allow the teaching of social sciences making use of it to strengthen teaching and more interesting, different and meaningful to students who have had difficulty achieving reach with his knowledge. In addition, it takes into account the theoretical framework being helpful throughout the process. To develop the teaching materials, the Waterfall Methodology which has five phases was applied , allowing to have a good development of educational software , which has as main characteristics their interaction with the content, incorporating activities and assessments, as well as videos related to ace thematic implemented .

In conclusion, the present Education Software will be used as teaching aids in the teaching-learning process for students in seventh year helping to better understanding of the subject.



c. INTRODUCCIÓN

Conociendo los problemas que atraviesa la sociedad en general, en el ámbito educativo, tanto a nivel nacional como de la Institución Educativa Miguel Riofrío # 1 de la ciudad de Loja, basada en una educación deficiente guiada en el tradicionalismo como es la pizarra, carteleras y el texto guía facilitado por el Ministerio de Educación; dificultades en algunos docentes para enseñar con el uso de las tecnologías de Información y comunicación (TIC) las cuales al usarlas les proporciona numerosas ventajas, entre ellas enriquecer el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona el proceso de enseñanza – aprendizaje (PEA).

Teniendo en cuenta que hoy en día, con el avance de la tecnología se puede dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) en la Educación se propone apoyar con recursos didácticos para mejorar los métodos tradicionales que se vienen utilizando hasta la actualidad. Los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales manifiestan un rendimiento académico en los estudiantes no satisfactorio, fue lo que incentivó al docente de la asignatura de Ciencias Sociales y autoridades de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío # 1 para hacer uso de estas herramientas tecnológicas en los estudiantes del séptimo año, para que descubran sus potencialidades y a la vez se conviertan en un ente crítico para bien de la transformación educativa de la ciudad de Loja, por lo expuesto se propone el siguiente proyecto: **“Elaboración e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias Sociales para los Estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica, de la Escuela**



Fiscal “Miguel Riofrío # 1”, de la ciudad de Loja, periodo 2013 -2014”, permitiendo tener un mayor aprendizaje interactivo a través de las TIC entre estudiantes y docente de la asignatura de Ciencias Sociales.

En la entrevista realizada al docente de la asignatura expone que en la Escuela Miguel Riofrío # 1, no existe ningún tipo de material didáctico tecnológico en la asignatura de Ciencias Sociales para dinamizar su aprendizaje, limitándose a utilizar el método tradicional (pizarra y el texto guía).

El Software Educativo, es una alternativa a utilizar para enseñar y aprender de una manera más dinámica haciendo uso de las tecnologías en las aulas, ya que llaman la atención a los estudiantes mediante dibujos, actividades de ejercitación llamativa, que despierten el interés en el estudiante y docente en la utilización de nuevos materiales didácticos informáticos.

La recolección y clasificación de datos se la realizó a través de técnicas de investigación como; la entrevista al docente, la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo año de educación básica. Luego se analizó e interpretó de una manera crítica y se determinó cada uno de los requerimientos considerando las necesidades del docente y estudiantes, los cuales se encuentran inmersos en la elaboración del Software Educativo.

Concluyendo de acuerdo a la entrevista realizada al docente y la encuesta a los estudiantes se determinó la falta de concentración y bajo rendimiento en un solo bloque de la planificación curricular.



Para el desarrollo de un ambiente de interacción con el estudiante que facilite la concentración, se agregó actividades de selección, arrastre logrando atraer la atención del estudiante por aprender más y aportando al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez finalizado el Software Educativo de Ciencias Sociales para séptimo año de Educación Básica, se procedió a verificar si contribuye a resolver las necesidades encontradas al inicio de la investigación, se realizó una socialización con los estudiantes y docente de la Escuela Miguel Riofrío # 1, teniendo en cuenta los diferentes aspectos: didácticos, técnicos y estéticos, para lo cual se aplicó una ficha de Validación obteniendo resultados favorables.



d. REVISIÓN DE LITERATURA

EDUCACIÓN

“La educación es un derecho humano fundamental, esencial para poder ejercitar todos los demás derechos. La educación promueve la libertad y la autonomía personal y genera importantes beneficios para el desarrollo” (UNESCO, 2009).

En Dakar, Senegal 1993, se refieren a la educación no solo como agente económico sino al desarrollo del ser humano. Es decir, a la concepción más amplia de una educación a lo largo de toda la vida, concebida como la condición de desarrollo armonioso y continuo de la persona (Delors, 1997: 84).

En el año 2000 en el foro mundial sobre educación de la Unesco, con una participación de 189 países y con 1100 asistentes, se ratificó el compromiso de lograr la “Educación Para Todos” desde aquella fecha al 2015. Se definieron seis objetivos fundamentales con el propósito de llegar a satisfacer las necesidades de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos a más tardar en 2015, estos objetivos son:

Objetivo 1: Extender y mejorar la protección y educación integrales de la primera infancia, especialmente para los niños más vulnerables y desfavorecidos.

Objetivo 2: Velar por que antes del año 2015 todos los niños, y sobre todo las niñas y los niños que se encuentran en situaciones difíciles, tengan acceso a una enseñanza primaria gratuita y obligatoria de buena calidad y la terminen.



Objetivo 3: Velar por que las necesidades de aprendizaje de todos los jóvenes y adultos se satisfagan mediante un acceso equitativo a un aprendizaje adecuado y a programas de preparación para la vida activa.

Objetivo 4: Aumentar de aquí al año 2015 el número de adultos alfabetizados en un 50%, en particular tratándose de mujeres, y facilitar a todos los adultos un acceso equitativo a la educación básica y la educación permanente.

Objetivo 5: Suprimir las disparidades entre los géneros en la enseñanza primaria y secundaria de aquí al año 2005 y lograr antes del año 2015 la igualdad entre los géneros en relación con la educación, en particular garantizando a las jóvenes un acceso pleno y equitativo a una educación básica de buena calidad, así como un buen rendimiento.

Objetivo 6: Mejorar todos los aspectos cualitativos de la educación, garantizando los parámetros más elevados, para conseguir resultados de aprendizajes reconocidos y mensurables, especialmente en lectura, escritura, aritmética y competencias prácticas.

La educación debe ser la base para el desarrollo de un país, formando a los ciudadanos, con conocimientos, valores, y actitudes que les permitan el crecimiento intelectual y maduración como ser humano. Además la educación permite tanto al hombre como la mujer alcanzar sus metas personales en un medio determinado.



Importancia de la Educación

Cada persona, niño, joven o adulto deberá estar en condiciones de aprovechar las oportunidades educativas ofrecidas para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje. Estas necesidades abarcan tanto las herramientas esenciales para el aprendizaje (como la lectura y la escritura, la expresión oral, el cálculo, la solución de problemas) como los contenidos básicos del aprendizaje (conocimientos teóricos y prácticos, valores y actitudes) necesarios para que los seres humanos puedan sobrevivir, desarrollar plenamente sus capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar plenamente en el desarrollo, mejorar la calidad de su vida, tomar decisiones fundamentadas y continuar aprendiendo (UNESCO, 2009).

La Educación en el Ecuador

El Ecuador a pesar de sus esfuerzos como la ampliación del presupuesto para la educación, la dotación de infraestructura a las instituciones educativas, presenta y vive inmersa en una problemática, donde se pueden identificar por ejemplo la falta de actualización por parte de los docentes, la calidad de enseñanza y la realidad de las instituciones educativas que se evidencia en los sectores urbanos-marginales y rurales, donde se encuentran docentes poco preparados (sin título en ciertos casos) y que muchas de las veces estos son obligados a impartir clases que no son de su competencia profesional, como se puede evidenciar en varias instituciones educativas de nuestro país y localidad, esto se debe a que deben cumplir con una carga horaria según sea el contrato que rija su servicios



profesionales. Entonces surge la pregunta: ¿En realidad se puede hablar de calidad de Educación? (Páez, 2013).

Actualmente la educación básica y el bachillerato en el Ecuador lo regula el Ministerio de Educación. Según la constitución del Ecuador, la educación pública es laica en todos sus niveles, de forma obligatoria para el nivel básico y de manera gratuita hasta el bachillerato y es considerado también un derecho irrenunciable.

La educación consta de tres niveles de educación (básica, bachillerato y universitaria) bajo dos regímenes (costa y sierra).

Además de diseño el Plan Decenal de Educación del Ecuador, donde constan los objetivos, tanto cuantitativos, como cualitativos por cada año, durante un período de 2006 hasta el 2015.

Por tal motivo el gobierno ecuatoriano con el Plan Decenal de Educación pretende alcanzar el objetivo de: “Garantizar la educación nacional con equidad, visión intercultural e inclusiva, desde un enfoque e los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana”.

Reforma Curricular

El nuevo documento curricular se sustenta principalmente los principios de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como el protagonista principal del aprendizaje.



“El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular se ha realizado a partir de la evaluación y las experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo el criterio de especialistas y de docentes ecuatorianas y ecuatorianos del primer año y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica se ha proyectado sobre la base de promover ante todo la condición humana y la preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanas y ciudadanos con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad demostrando respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010).

Los jóvenes que concluyen los estudios de la Educación General Básica serán ciudadanos capaces de:

Convivir y participar activamente en una sociedad intercultural y plurinacional.	Sentirse orgullosos de ser ecuatorianos, valorar la identidad cultural nacional, los símbolos y valores que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.
Valorar y proteger la salud humana en sus aspectos físicos, psicológicos y sexuales.	Preservar la naturaleza y contribuir a su cuidado y conservación.
Solucionar problemas de la vida cotidiana a partir de la aplicación de lo comprendido en las disciplinas del currículo.	Producir textos que reflejen su comprensión del Ecuador y el mundo contemporáneo a través de su



	conocimiento de las disciplinas del currículo.
Aplicar las tecnologías en la comunicación, en la solución de problemas prácticos, en la investigación, en el ejercicio de actividades académicas, etc.	Interpretar y aplicar a un nivel básico un idioma extranjero en situaciones comunes de comunicación.
Hacer buen uso del tiempo libre en actividades culturales, deportivas, artísticas y recreativas que los lleven a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.	Demostrar sensibilidad y comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas, potenciando el gusto estético.

Elaborado: Diana Fárez

Fuente: Reforma Curricular del Ministerio de Educación del Ecuador

Pese a esta actualización y reforma la realidad educativa ecuatoriana aún requiere cambios, más aun tratándose de la calidad de materiales didácticos y de los textos escolares con que los maestros enfrentan el imperativo de hacer cumplir los preceptos de la pedagogía crítica enunciados por el Ministerio de Educación.

PEDAGOGÍA

La pedagogía se la puede definir como el conjunto de saberes aplicados en la educación, la misma que es una fenómeno social y humano, donde su función principal como ciencia es la de estudiar la educación con la finalidad de conocerla, analizarla y perfeccionarla (Barea, 2009).



Actualmente las orientaciones pedagógicas están enmarcadas en las teorías constructivistas (Jean Piaget), es decir que sea una enseñanza donde el individuo se apropie de los conocimientos transmitidos, que el estudiante sea quien construya su propio conocimiento.

En la pedagogía se denomina constructivismo a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene la información e interactúa con su entorno.

La pedagogía crítica es una idea de enseñanza que pretende ayudar a los estudiantes a cuestionar además de desafiar la dominación, las creencias y prácticas que la generan. En otras palabras, es una praxis (teoría y práctica) en la que los estudiantes obtienen un pensamiento crítico.

Características de la Pedagogía Crítica	Características de la Pedagogía Social
Considera a la escuela y a la educación como espacios que posibilitan la creación y la producción cultural.	Negociar las soluciones con los usuarios.
El educando se transforma y lucha por los cambios sociales.	Es un agente de cambio social y personal.
Elaboración de los propios significados.	Es un coordinador que ayuda a los grupos sociales problemáticos a coordinarse en la búsqueda de soluciones.



<p>El docente no es un multiplicador y reproductor acrítico; sino también, un agente de cambio social; en esencia es un intelectual transformador.</p>	<p>Es un comunicador, promueve el diálogo y la solución entre la gente.</p>
<p>La educación tiene una función sustantiva: liberar a los individuos de la opresión. Interacción intersubjetiva. El maestro es un facilitador de la comunicación.</p>	<p>Es un organizador, de la comunidad y sugeridor de proyectos y estrategias.</p>
<p>La pedagogía crítica es una forma de política cultural. “Las escuelas son la encarnación histórica y estructural de formas ideológicas de cultura”.</p>	
<p>Las escuelas son agentes de reproducción social, económica y cultural.</p>	
<p>Las mujeres constituyen un grupo económicamente subordinado y son oprimidas por el solo hecho de ser mujeres.</p>	
<p>El currículum oculto es una forma velada y en ocasiones no intencionada, que se refiere a las conductas, comportamientos e informaciones que no se relacionan con los programas y asignaturas. En ocasiones desplaza los propósitos formales enunciados.</p>	



El aprendizaje consiste fundamentalmente en un proceso de interacción comunicativa.	
El conocimiento es una construcción social. No existe el conocimiento neutral y totalmente objetivo.	
Todos aprendemos y todos tenemos algo que aprender.	
El proyecto educativo y el curriculum se construyen tomando en cuenta a todos los actores del proceso; incluyendo los bagajes culturales y las experiencias de los alumnos.	

Elaborado: Diana Fárez

Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador (2011)

La Pedagogía Social es la ciencia teórica y práctica que estudia la educación social, tanto en individuos normalizados como en personas o grupos con problemas de inadaptación, marginación o exclusión social, utilizando estrategias de prevención, asistencia y reinserción social o en la satisfacción de necesidades básicas amparadas por los derechos humanos (Conde, 2007).

Consideraciones de la Pedagogía

Las consideraciones pedagógicas se refieren a los argumentos que facilitan procesos educativos y comunicacionales que implican el acercamiento al conocimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Para la incorporación de un área de conocimiento se debe considerar pedagógicamente: Los recursos técnicos y humanos, Plan de estudios, Elementos teóricos pedagógicos, Estrategias de enseñanza – aprendizaje, Expectativas docentes y de estudiante.

Entre los autores que han estudiado los diferentes modelos pedagógicos se puede destacar a:

Piaget: De él se desprende que se aprende actuando, motrizmente (acciones motoras) o cognitivamente (clasificar, reflexionar, etc.). Por supuesto que no toda acción conducirá al aprendizaje de algo nuevo; a menudo se ejercitan experiencias anteriores, y en todo caso es bueno considerar que es mediante la acción que se aprende, al menos para no pensar a un niño inmóvil escuchando una lección. De él también deducimos lo importante que son las situaciones problemáticas, es decir las cosas a resolver por él mismo. Y también la cuestión de las etapas, en el sentido de que hay cosas que se aprenden antes que otras (siguiendo un orden de complejidad creciente). También él nos sirve para pensar, no obstante, que el niño construye el conocimiento activamente, sobre la base de experiencias anteriores.

Ausubel: Él hablaba sobre lo importantes que son los saberes previos, pero especialmente en el sentido de los gustos e intereses del niño para poner en marcha su maquinaria de aprendizaje. Como Piaget, Ausubel dio a entender la importancia del estado anterior al del nuevo aprendizaje, pero poniendo especial acento en los gustos, intereses, y todo el conjunto de ideas previas y en definitiva de actitudes y modos de ser para que las cosas nuevas a ser aprendidas fueran



presentadas de un modo apropiable, considerados los gustos e intereses de los niños, pues sólo así puede ser de ellos, es decir significativo, el aprendizaje.

Vygotsky: Este autor ponía especial acento en la interacción humana, y allí situó su foco de atención con respecto a la labor de la enseñanza y el aprendizaje. Que esa distancia entre lo ya sabido y lo que va a aprenderse hablada por Piaget y por Ausubel, se denomina zona de desarrollo próximo, pues es la zona en que un desarrollo próximo está en construcción.

Bruner: Así como Vygotsky, su acento estaba puesto en que nadie aprende solo, y más específicamente en el auxilio que se va necesitando a medida que se aprende algo. En la búsqueda de autonomía, el maestro sin embargo va tentando al niño a que haga las cosas solo, auxiliándolo no obstante cuando él lo requiera. Se aplica muy bien a la enseñanza de procedimientos, en los cuáles las técnicas, estrategias y destrezas a menudo son pasos a seguir que el maestro ejecuta una y otra vez oficiando de modelo a imitar. Y si bien el modelo sigue estando y sirve para ayudar cada vez que se dé un traspie, la idea es que eventualmente el andamiaje ya no sea necesario. Esto es, un andamiaje que se pone y se saca según convenga, para ir estimulando y conteniendo sucesivamente.

Como aplicarla

La pedagogía se enmarca en un contexto transdisciplinario, debido a su peculiar carácter, y a que como disciplina y su articulación en el conjunto de saber con otras ciencias, constituyen muchas particularidades que hacen de la pedagogía una ciencia que se aplica en distintos contextos.



La pedagogía es el camino a lo que decimos, ya que no está centrada en la información, puesto que la docencia no agota al conocimiento, por el contrario, facilita su circulación, abriendo a los alumnos/as y al investigador la misma oportunidad para su adquisición y las posibilidades de comunicación con las distintas fuentes de información. Con lo referido subrayamos, una vez más, el desempeño e importancia de la pedagogía en llevar la vanguardia del enfoque transdisciplinario.

La pedagogía puede explotar como herramienta los medios que brinda la informática para alcanzar el enfoque transdisciplinario. Esta herramienta, como valor agregado fundamental, suministra criterios y objetivos para una buena diversidad en la búsqueda de las áreas del conocimiento y la manera como se interconectan a todas las tendencias del conocimiento (Romero, 2009).

DIDÁCTICA

“La Didáctica es una disciplina reflexivo- aplicativa que se ocupa de los procesos de formación y desarrollo personal en contextos intencionadamente organizados” (Torre, 2010).

Vázquez Valerio (2006) en su libro, *Modernas Estrategias para la Enseñanza*, expresa que: “la didáctica es el estudio de los medios de enseñanza, esto, es, la manera de utilizar la tecnología propia de la función docente. Está fundamentada en la intuición, la tradición, las teorías generales sobre el aprendizaje y varias aportaciones experimentales”.



Con lo mencionado se puede decir que la didáctica es el medio donde el docente aplica métodos y técnicas que conlleven a los estudiantes a la adquisición de aprendizajes, destrezas, competencias y habilidades.

La didáctica tiene como objetos de estudio a los siguientes elementos: Enseñanza, Aprendizaje, La instrucción, La formación, y La comunicación de conocimientos.

La didáctica se clasifica en general y especial, donde la primera se ocupa de los métodos, procedimientos y normas utilizados en la orientación del aprendizaje, mientras la didáctica especial se refiere únicamente a los métodos, procedimientos y normas empleados en cada una de las materias o asignaturas, tratándolos por separado.

Recursos didácticos

“Lo medios y recursos didácticos son todos aquellos instrumentos que, por un parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar, y por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje” (Corrales, 2002).

Los recursos didácticos como elementos que pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que faciliten sus procesos de aprendizaje. El autor plantea que la eficacia de estos recursos dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando (Meneses, 2007).



Entre las funciones se puede mencionar las siguientes: Proporcionar información, Guiar los aprendizajes, Ejercitar habilidades, Motivar y Evaluar.

Entonces para crear, y usar un recurso didáctico se debe considerar varios aspectos como el contexto, el tipo de actividad y el objetivo educativo que se pretende lograr en los estudiantes.

Clasificación de los Recursos didácticos

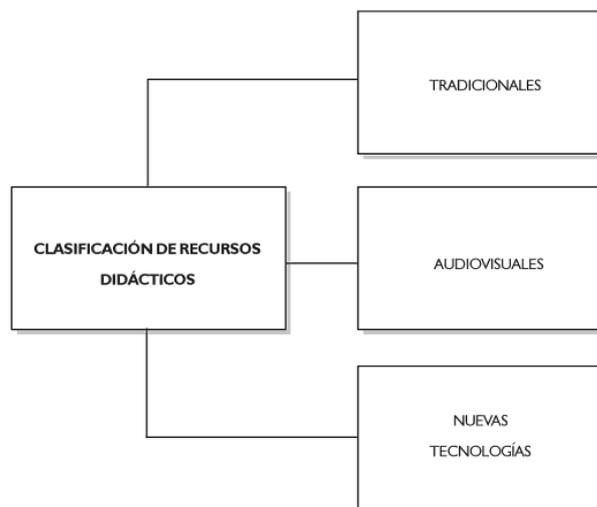


Gráfico 1: Clasificación de los recursos didácticos

Fuente: NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad

Características

De acuerdo a la clasificación y siguiendo al mismo autor se definen las características de la siguiente forma:

Medios tradicionales:	Medios audiovisuales:
Ser fácil manejo y uso. El formador no tiene que emplear un tiempo excesivo	Mostrar realidades lejanas en el tiempo y espacio.



para su aprendizaje ni puesta en práctica.	
Ser de bajo coste, que supone un fácil acceso a ellos.	Integrar imagen, movimiento, color y sonido realidades complejas
Poder emplearse en diferentes contextos y situaciones de enseñanza aprendizaje.	Mantener la atención de los estudiantes.
Poder emplearse en diferentes contextos y situaciones de enseñanza aprendizaje.	Posibilitar procesos de retroalimentación en forma grupal.
	Permitir la interactividad en la clase.
	Poder reutilizarse.
	Aumentar o disminuir el tamaño de los objetos.
	Integrar otros medios de enseñanza.
	Transmitir información como explicación o refuerzo de determinados contenidos.
	Desarrollar el sentido crítico y la lectura activa de estos medios como representaciones de la realidad.
	Permitirá adquirir, organizar y estructurar conocimientos teniendo en cuenta el proceso comunicativo y semántico que utilizan los medios audiovisuales.
	Fomentar y estimular la imaginación

Elaborado: Diana Fárez

Fuente: Recursos Didácticos



Funciones

Según Marqués (2011) se puede mencionar como ventajas o funciones de los medios didácticos las siguientes descripciones:

Proporcionar información. Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos...

Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto por ejemplo.

Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.

Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.

Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos.

La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio



estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación).

Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión.

Proporcionar entornos para la expresión y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) se desarrolla desde la acción didáctica, cuya naturaleza principal es la plena interacción entre las tareas de enseñar y de aprender.

El PEA debe estar enfocado al logro de conocimientos, y sobre todo, de lograr que el alumno desarrolle habilidades y estrategias para desenvolverse adecuadamente en las disímiles situaciones de aprendizaje.

La Enseñanza

En la actualidad el proceso de Enseñanza incorpora las Tecnologías de la Información y Comunicación las mismas que permiten un mejor desarrollo de destrezas, habilidades e innovación didáctica para los discentes y docentes.



Torres(2010), plantea que la enseñanza, es un conglomerado de procesos en los cuales sirven para comunicar o transmitir conocimientos sobre una materia, con los cuales se obtendrá una formación integral de cierta persona y que gracias a esta enseñanza los estudiantes desarrollarán conocimientos, hábitos, habilidades y aptitudes, habilidades que se obtendrán mediante el estudio y la experiencia.

Entre las varias contribuciones científicas al tema destacan las teorías psicológicas sobre el aprendizaje, que han aportado elementos tan valiosos como la necesidad de motivación o de estímulos positivos, fundamentales para una enseñanza más eficaz.

El Aprendizaje

El aprendizaje es la adquisición de la capacidad de pensar, es la adquisición de numerosas aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas, como lo indica Falieres Nancy (2008).

Mientras que Vygotsky, Bruner, y Ausubel (1978); consideran que “el aprendizaje se lo recibe como parte de la cultura y por ende se lo apropia. El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, siendo una de las funciones mentales más importantes en el ser humano”.



Para lograr los objetivos educativos propuestos se debe aspirar a lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, que les permitan una retención duradera de la información, relacionar los conocimientos anteriores con los aprendidos y sobre todo una formación completa que satisfaga las exigencias educativas de la sociedad actual.

SOFTWARE EDUCATIVO

El Dr. Raúl Fernández Aedo (2009, pág. 90), en su libro, Educación y Tecnología, declara el siguiente: “Podríamos definir al término Software educativo como programas de computadora para la educación”. Además se pueden mencionar otras definiciones entre las que se destaca las siguientes:

Pere Marqués (2009), señala que “Son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”.

Begoña Gros (2009), “Cualquier producto realizado con una finalidad educativa”.

Ceja Mena (2008), “Son aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico; es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tanto en su modalidad tradicional presencial, como en la flexible y a distancia”.



Según estas definiciones, que más basadas en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se puede aseverar que se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utiliza en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, etc. Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad.

Los Software Educativos pueden tratar las diferentes materias de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características según el autor antes mencionado:

Son materiales elaborados con una finalidad didáctica.

Utilizan la computadora como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.

Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre la computadora y los estudiantes.



Función

Teniendo como base las definiciones anteriores, se puede considerar que la función principal del Software Educativo es de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, a través del uso didáctico del computador y de otros recursos tecnológicos, como proyector o pizarra digital.

Elementos multimedia de un software educativo

Toda aplicación, documento o sistema multimedia está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que coinciden en una misma intencionalidad comunicativa; recrear una experiencia de percepción integral, a la que, cada uno de ellos, aporta sus capacidades expresivas características:

Los textos son mensajes lingüísticos codificados mediante signos procedentes de distintos sistemas de escritura. A pesar de ser uno de los medios de comunicación más clásicos y tradicionales, son buena parte de los productos multimedia, gracias a su potencia abstractiva que constituyen un método muy rápido, preciso y sistemático de transmisión de información. Los mismos pueden presentarse en secuencia lineal o asociados dinámicamente mediante enlaces hipertextuales.

Los gráficos son representaciones visuales figurativas que mantienen algún tipo de relación de analogía o semejanza con los conceptos u objetos que describen. Pueden tener forma bidimensional, diagramas, esquemas, planos, cuadros, tablas; o tridimensional figuras y dibujos que mediante el uso de la perspectiva y/o gradaciones cromáticas expresan tanto la anchura y la altura, como la profundidad.



Facilitan la expresión y la comprensión de ideas abstractas proponiendo representaciones más concretas y accesibles.

Se usan sobre todo para diseñar interfaces que simplifican a los usuarios el uso de las aplicaciones informáticas, proponiendo iconos como el botón sobre el que se pulsa, que resuelven la necesidad de recordar secuencias de órdenes para realizar determinadas tareas.

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, pues les permiten reconstruir fenómenos de naturaleza científica, como el comportamiento de los cometas en el sistema solar, o la presentación de entornos en 3D o 2D, etc.

Las imágenes son representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno (escaneado de imágenes analógicas, fotografías digitales, etc.), están codificadas y almacenadas como mapas de bits y compuestas por conjuntos de píxeles, por lo que tienden a ocupar ficheros muy voluminosos. Junto con los textos, son el medio más utilizado en las aplicaciones multimedia para transmitir información.

Los vídeos son secuencias de imágenes estáticas sintetizadas o captadas codificadas en formatos digitales y presentados en intervalos tan pequeños de tiempo que generan en el espectador la sensación de movimiento.



En las aplicaciones multimedia, los vídeos convierten las pantallas del ordenador en terminales de televisión y resultan un medio óptimo para mostrar los atributos dinámicos de un concepto, de un proceso o de un acontecimiento, gracias a su secuencialidad y su capacidad para desarrollar líneas argumentales. Permiten al usuario interrumpir, reiniciar y volver a visionar las secuencias tantas veces como desee.

Las aplicaciones denominadas audio son mensajes de naturaleza acústica de distinto tipo; música, sonidos ambientales, voces humanas, sonidos sintetizados, etc. que aportan sonoridad.

Elementos organizativos. Todas las aplicaciones multimedia necesitan 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. Entre estos elementos interactivos se encuentran:

Los menús desplegables; son lista de instrucciones o elementos multimedia que se extienden en la pantalla para facilitar la elección del usuario.

Las barras de desplazamiento; son opciones que permiten al usuario recorrer vertical u horizontalmente textos o imágenes extensas mediante barras dispuestas en los laterales o en la parte inferior de la pantalla.

Hipervínculos; son enlaces que conectan entre sí diferentes elementos de una presentación multimedia. Se activan pulsando los signos que visualizan las



asociaciones (pequeños iconos y textos subrayados o destacados mediante colores” (Pinto, 2011).

Características de los Recursos Multimedia

Alcocer (2009), en su libro *Nuevas Tecnologías para Futuros docentes*, recalca que: “Las cuatro características fundamentales de los programas multimedia son: interactividad, ramificación, transferencia y navegación”.

Interactividad: Permite al usuario buscar información, tomar decisiones y responder a las distintas propuestas que ofrece el sistema.

Ramificación: Cada alumno puede acceder a lo que interesa prescindiendo del resto de los datos.

Transferencia: Permitir la utilización de los sistemas de manera sencilla y rápida.

Navegación: Permite llegar a distintos “puertos” de información.

También se puede citar las tres características básicas que según Insa y Morata deben cumplir los materiales multimedia: Integración en un todo coherente, den información al usuario en tiempo real y que permita la interactividad entre el usuario y el programa.

Por su parte, Pere Marqué, con un enfoque mucho más educativo, centrado en el alumnado, señala como características de cualquier sistema multimedia las



siguientes: Fáciles de usar y auto explicativos, Motivadores, Relevantes (aspectos relevantes y difíciles del currículo), Versátiles (abiertos, programables, integrables), Desarrollo de capacidades, estrategias de aprendizajes, Tecnología avanzada: multimedia, hipertexto”.

Funciones de los Recursos Multimedia

Dr. Pere Marqués Graells (2011), en su sitio web, Los Medios Didácticos, menciona: “Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros”.

FUNCIONES	TIPO DE SOFTWARE EDUCATIVO	IMPACTO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Informativa	Programas Tutoriales. Simuladores. Bases de datos.	La mayoría de los programas a través de sus actividades. Presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los alumnos. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.



Instructiva	Programas. Tutoriales.	Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los alumnos. Promueven determinadas actuaciones de los mismos enfocadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos). Mediadores en la construcción del conocimiento y el meta conocimiento de los alumnos pues dirigen las actividades en función de las respuestas y avances del alumno.
Motivadora	Todos los programas.	Los programas suelen incluir elementos para captar la atención, mantener el interés y focalizar la atención hacia los aspectos más importantes de las actividades. Aspecto de gran importancia para la enseñanza del profesor.
Evaluadora	Los programas que incluyen un módulo de evaluación.	Los programas permiten realizar una evaluación sostenida a lo largo del programa e inclusive reorientar el proceso de enseñanza del alumno. La evaluación puede ser implícita o explícita. Se detectan errores a partir de las respuestas y/o el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.
Investigadora	Bases de datos. Simuladores. Programas constructores. Programas herramientas.	Programas no directivos, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: Buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Aportar herramientas para el desarrollo de los trabajos de investigación.



Expresiva	Procesadores de Texto. Editores gráficos. Lenguajes de programación.	Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.
------------------	--	--

Elaborado: Diana Fárez

Fuente: Recursos didácticos en la Universidad

Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.

Metalingüística: Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.

Lúdica: Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.

Proveer Recursos y Procesar Datos: Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos.

Innovadora: Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula”.



Ventajas de los recursos multimedia

Este mismo autor, hace referencia sobre algunas ventajas que tiene la multimedia, entre las cuales se encuentran las siguientes:

Proporcionar información. En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextuales.

Avivar el interés. Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

Mantener una continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.

Orientar aprendizajes a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información... que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.



Promover un aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

Facilitar la evaluación y control. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo, ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo (por ello resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo) y también facilitan el compartir información y la comunicación entre los miembros de un grupo.

Clasificación

Tomando como referencia a Lidia Barboza (2006) (Universidad de la República de Uruguay) se describirá la clasificación del Software Educativo mencionando que al igual que muchos de los programas informáticos, la mayoría de los programas didácticos se han originado sin una finalidad educativa. El Software Educativo presenta distintas características, a pesar de tener unos componentes



fundamentales básicos y una estructura general común. Algunos se presentan como un laboratorio o una biblioteca, otros básicamente cumplen una función instrumental estilo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como juego y otros como libro. Existen diferentes criterios para clasificarlos.

El primer criterio tiene en cuenta el tratamiento de los errores que cometen los estudiantes como rasgo distintivo. Se puede distinguir programas tutoriales directivos de tutoriales no directivos, Los primeros recurren a preguntas que evalúan de forma sostenida la actividad de los alumnos y van proponiendo actividades secuenciadas según un grado de complejidad cada vez mayor donde el error no tiene sentido positivo.

En los segundos, el error es una hipótesis de trabajo que al no comprobarse es sustituida por otra; en éstos se favorece la reflexión, el pensamiento crítico y la utilización del método científico. Cabe señalar que la computadora no juzga las acciones de los alumnos, sólo procesa los datos que se ingresan a la máquina y el programa muestra las consecuencias de la toma de decisiones de los alumnos. La psicología cognitivista está en la base de este tipo de programas.

Desde el punto de vista pedagógico y didáctico, el software que tienen especial incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje son:

Programas Tutoriales. Se basan en la educación directiva, dirigen el trabajo, proponen un cuerpo de conocimientos, plantean actividades para entrenar a los alumnos en determinadas capacidades mediante reforzamiento de conocimientos



y/o habilidades. Si sólo utilizan ejercicios de refuerzo sin previas explicaciones conceptuales se llaman programas tutoriales de ejercitación.

Este software guía los aprendizajes, generando una práctica sostenida y rutinaria. Cuando se obtienen resultados negativos, se genera una nueva serie de ejercicios de entrenamiento.

Los denominados entornos tutoriales se basan en modelos pedagógicos cognitivistas y brindan a los alumnos herramientas de búsqueda, de procesamiento de la información y entornos de resolución de problemas. Los alumnos tienen información parcial y para resolver el problema realizan búsqueda de información, aplican leyes y operaciones para encontrar soluciones. Algunos programas tienen la capacidad de evaluar la pertinencia del camino de resolución que se ha realizado.

Finalmente, están los Sistemas Tutores Inteligentes basados en las teorías cognitivas sobre el aprendizaje. Tienden a lograr una interacción auténtica entre el programa y el alumno, lo orientan paso a paso en el proceso de aprendizaje, analizan el tipo de error, el estilo de aprender y brindan según el caso la explicación o ejercitación más relevante.

Bases de Datos. Brindan datos organizados y se organizan según distintos criterios, facilitan su exploración y consulta selectiva. Se aplican a distintas actividades: seleccionar datos para resolver problemas, analizar y relacionar datos, extraer conclusiones, comprobar hipótesis. Pueden presentar una estructura jerárquica, relacional o documental; por ejemplo si se utilizan descriptores y se



almacenan grandes cantidades de información como textos y publicaciones periódicas. Existen bases de datos convencionales, las cuales almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos y de sistema experto.

Simuladores. A través de gráficos o animaciones interactivas, presentan un modelo dinámico. Los alumnos pueden realizar aprendizajes tanto inductivos como deductivos, utilizar la observación y la manipulación de la estructura subyacente. Así pueden trabajar con situaciones y experiencias muy difíciles de realizar, por ejemplo pilotar un avión. En esta línea se encuentran los videojuegos que facilitan el desarrollo de reflejos, la percepción visual, la coordinación psicomotriz, la capacidad de reacción, etc.

Como aspecto positivo posibilitan un aprendizaje significativo y la investigación de parte de los alumnos. Por otra parte, los modelos físico-matemáticos que presentan la información de modo numérico o gráfico, como los programas-laboratorio, los trazadores de funciones y los convertidores analógico-digitales permiten que el profesor los utilice como pizarra digital, como demostración o como vía para ilustrar un concepto. La ventaja es la recuperación de la información y la posibilidad que brindan al estudiante para repasar recreando las situaciones de aprendizaje.

Finalmente los entornos sociales, como los juegos de estrategia y de aventura, permiten aprender a trabajar con una realidad regida por unas leyes parcialmente deterministas y son de capital importancia para aprender a solucionar conflictos.

Constructores. Son programas con un entorno programable. A partir de elementos simples permiten generar entornos más complejos. Potencian un aprendizaje



heurístico y se basan en teorías cognitivistas. Ponen énfasis en la reflexión al centrarse en el diseño de programas y en la comprobación de las ideas creativas al ejecutarlos.

Programas herramienta. Brindan un entorno instrumental que facilita la realización de ciertas tareas de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos, etc. Amplifican la capacidad de organización del trabajo, puesto que se pueden almacenar en archivos digitales en el disco duro de la computadora, en el internet o CD. Incluyen correctores ortográficos que facilitan la identificación de faltas ortográficas y algunas incorrecciones sintácticas.

Otros programas herramienta son las “Hojas de cálculo”, los cuales convierten a la computadora en una calculadora de alta potencia. Se pueden aplicar las hojas de cálculo a la resolución de problemas de distintas asignaturas, lo que ahorra tiempo para el análisis de los resultados. La programación de una nueva hoja de cálculo exige previamente tener apropiado un conocimiento preciso del modelo matemático que se tiene que utilizar.

HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO

El Software Educativo puede ser construido a través de varias herramientas, de las cuales son indispensables las de diseño gráfico y las de programación y creación de interfaces.



Para el presente proyecto investigativo, el cual tuvo como objetivo fundamental la Elaboración del Software Educativo para la asignatura de Ciencias Sociales, el mismo que se desarrollara a través de las siguientes herramientas informáticas.

Adobe Photoshop CS4

Aula Clic (2009), menciona que: “Photoshop, fue creado por Adobe System, es una de las herramientas Software para el tratamiento de imagen más potente y popular de hoy en día”.

Debemos tener bien claro desde el principio que Photoshop no está pensado para dibujar, para eso es recomendable que utilices Illustrator, también de Adobe. Photoshop está principalmente orientado a tratar y manipular imágenes, o bien creadas por otros programas, o digitalizadas por un escáner o máquina fotográfica. Entonces, una vez introducida la imagen en el programa podrías retocarla, transformarla y editarla con un sinnúmero de posibilidades.

De hecho, esta es una de las características más interesantes de Photoshop, pues Adobe ha sabido crear un programa intuitivo y muy completo que hace que se desmarque de la competencia y sea el software más utilizado por diseñadores e ilustradores.



Adobe Flash CS4

“Adobe Flash es la herramienta perfecta para los diseñadores de páginas web, profesionales de medios interactivos o personas especializadas que desarrollen contenidos multimedia”. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, video, mapas de bits, vectores, texto, datos.). Las nuevas funciones de Adobe Flash CS5 ofrecen mayor productividad, mejor soporte para multimedia y publicación optimizada (La Ruta Práctica a Adobe Flash CS4, 2009).

El Software Creative Suite CS4, y muy particularmente su software de programa Adobe Flash con su lenguaje de programación ActionScript, constituye un estudio de animación para generar contenidos interactivos interesantes, su escenario representado por una línea de tiempo, organiza y controla el contenido del documento por medio de “capas y fotogramas”, las primeras que son como especie de láminas transparentes que se superponen una encima de otra y los fotogramas que son como una película; los paneles ayudan a trabajar con atributos y asignarlos al documento o a los objetos del escenario, y las propiedades permiten cambiar, mover, modificar de manera más fácil y rápida los objetos de un proyecto.

Por lo mencionado en el párrafo anterior y por la completa compatibilidad de Flash CS4 con sus “compañeros” Photoshop e Illustrator, se ha seleccionado este paquete de software para el diseño y creación de los distintos elementos multimedia que se requieran para el desarrollo del Software Educativo.



ESTUDIOS SOCIALES PARA SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

La importancia de enseñar estudios sociales y aprender estudios sociales.

“El conjunto de los estudios sociales en la educación básica tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; su ubicación y desarrollo en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el mercado de la geografía y la historia del mundo”, especialmente de América latina. También se orienta a desarrollar destrezas que le permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación con Ecuador, su país, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la tolerancia.

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

Por ello, una vez que se han enunciado sus objetivos fundamentales, no hace falta justificar las razones por las que se debe mantener esta tradición en el currículo de la actual Educación General Básica. Lo que se requiere, en cambio, es enfatizar en algunas de las fortalezas y limitaciones que se puedan detectar, al igual que en los rasgos significativos sobre los que se asienta el reajuste curricular que se ha



llevado adelante. No cabe duda de que la principal fortaleza de la tradición de los Estudios Sociales es la importancia que les han dado tanto la sociedad en su conjunto como el propio sistema educativo. Entre sus principales debilidades esta, sin embargo, cierta desvalorización que se ha desarrollado sobre todo entre quienes han pensado que son “inútiles”, frente a lo “práctico” de las matemáticas o las disciplinas técnicas. También ha sido un grave problema la práctica, que se inició en los años setenta, de incluir en una sola asignatura dictada anual mente Historia, Geografía y Cívica. Lo que pretendió ser una aproximación integral al sujeto social, termino siendo una confusa mezcla que impide profundizar en el contenido de las diversas disciplinas. Esa alternativa, como lo han constatado varias generaciones de maestros y maestras, fue un retroceso que se debe corregir para el futuro.

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

Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje de Ciencias Sociales



En el Séptimo año se estudia la época Republicana. De este modo, complementa y concluye la visión general de la Historia de nuestro país que se ofrece a los estudiantes. Su objetivo fundamental es el análisis del establecimiento y desarrollo del Estado Nacional Ecuatoriano, enfatizado en su vocación de unidad, de respeto y promoción de sus diversidades, con una visión que privilegie la lucha por la justicia social y por la implantación de la democracia.

La enseñanza de la Historia Republicana se orienta a explicar el pasado a partir del análisis de la transformación de la sociedad ecuatoriana y del Estado, desde el establecimiento del país hasta nuestros días. Además, pretende ofrecer una respuesta a las interrogantes sobre nuestra identidad. Para ello privilegia el estudio de hechos y procesos del pasado que pueden ayudar al estudiando a entender las realidades que son las raíces del presente, enfatizando en que los aspectos que pueden ser aprehendidos alrededor de los doce años.

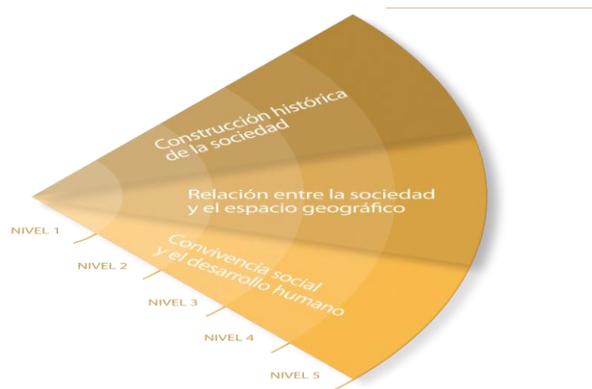
“El contenido curricular de este año se centra en los tres periodos de la vida republicana del Ecuador. Por este motivo se estudia los procesos y los distintos niveles de la realidad social. Dejando de lado una periodización tradicional que identifica a las diversas etapas de nuestra historia, con el apellido del personaje que supuestamente lo determina, se ha asumido una periodización estructural que da cuenta de los diversos periodos de construcción del Estado Nacional”.

Bajo la nueva reforma curricular se puede encontrar disponibles los libros del ministerio de educación, que son proporcionados de forma gratuita, los mismos que contiene las temáticas que deben ser impartidas en las instituciones educativas



públicas. Además se establecieron estándares de calidad por áreas, en este caso Estudios Sociales, que se describen así:

Los estándares de Estudios Sociales se organizan en los siguientes dominios de conocimiento, que progresan en cinco niveles:



Fuente: DOMINIOS DE CONOCIMIENTO Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica 2010 Estudios Sociales

A. Construcción Histórica de la Sociedad

En este dominio se evidencia la comprensión de los grandes procesos históricos, con una visión contextualizada, que han aportado a la construcción de la sociedad y de su identidad, mediante el análisis de conceptos y categorías en perspectiva y retrospectiva de manera crítica y propositiva.

B. Relación Entre La Sociedad y El Espacio Geográfico

En este dominio se evidencia la comprensión de las principales características, procesos y dinámicas que definen al espacio geográfico y sus relaciones con las sociedades. Se considera al ser humano como el ente activo de las



transformaciones del medio geográfico y territorial, y responsable de su permanencia y sustentabilidad. Para ello se detalla el manejo de conceptos, categorías e instrumentos que facilitan el conocimiento del espacio geográfico y social.

C. Convivencia y Desarrollo Humano

En este dominio se evidencia la comprensión del funcionamiento de la sociedad considerando aquellas relaciones y problemas sociales que la caracterizan. Describe habilidades del pensamiento para analizar la sociedad desde sus formas de organización, retos de la convivencia actual y el mejoramiento de la calidad de vida, desde una perspectiva de compromiso ciudadano. Comprende el manejo de habilidades sociales a través de actitudes y prácticas relacionadas con una ciudadanía activa, crítica y responsable.

Bajo estas directrices se describen los bloques con sus respectivos contenidos y objetivos educativos:

Objetivos Educativos del Área

Analizar las actuaciones individuales y colectivas que han modelado la Historia ecuatoriana desde sus inicios hasta la actualidad, por medio de la investigación y el estudio pormenorizado de procesos sociales, políticos y económicos, con el fin de emitir juicios críticos sobre la realidad nacional.



Establecer nexos entre la Historia y la actualidad en diversos lugares geográficos, a través del análisis de su evolución histórica y cultural, con el fin de hallar puntos de unión que refuercen una identidad mundial fundamentada en el principio de unidad en la diversidad.

Asociar realidades geográficas diversas con sus realidades culturales y la problemática social, por medio de la localización de sociedades diferentes y la concatenación con sus expresiones culturales, con el propósito de valorar la diversidad en el mundo.

Generar identidad con los espacios y las personas a diversos niveles, conociendo y valorando sus particularidades culturales y geográficas, para establecer nexos de pertenencia, desde lo local hasta lo planetario.

Obtener información suficiente sobre los derechos y obligaciones de los ciudadanos y ciudadanas, la forma de adquirirlos y aplicarlos, a partir del estudio de los procesos sociales a través de la historia y de los textos legales pertinentes, con el fin de generar en el ejercicio una ciudadanía responsable y participativa, con criterio autónomo.

Establecer responsabilidades para con los otros, el medioambiente, el espacio público y la democracia, por medio del acuerdo y del compromiso, con el objeto de generar actitudes, acciones y hábitos de influencia positiva en la sociedad.



Indicadores esenciales de evaluación

Explica el proceso de creación del Ecuador en sus aspectos político - administrativo, demográfico, cultural y de organización social, en el marco de la realidad latinoamericana.

Enuncia los conflictos sociales internos y los problemas en las relaciones externas que enfrentó el naciente Estado ecuatoriano.

Caracteriza la vida cotidiana de la sociedad ecuatoriana de la década de 1830.

Define la vida política, económica y social del Ecuador en los primeros años de la República.

Enuncia las transformaciones sociales producidas en Ecuador entre 1830 y 1895. Identifica los actores individuales y colectivos que intervinieron en las transformaciones sociales en Ecuador entre 1830 y 1895.

Explica la situación del Ecuador en relación con el resto del mundo a finales del siglo XIX e inicios del XX.

Describe el resultado de transformaciones sociales, políticas y económicas que trajo consigo la Revolución Liberal.

Caracteriza al Estado y la sociedad del Ecuador en el gobierno liberal plutocrático.



Explica los cambios en el Estado y la sociedad, producidos entre las décadas de 1920 y 1940, e identifica los actores individuales y colectivos que participaron en la realización de dichos cambios.

Caracteriza la sociedad y la economía ecuatorianas en el período comprendido entre 1948 y 1960.

Describe las transformaciones ocurridas en la economía y en la vida de la sociedad ecuatoriana desde 1960 hasta 1979.

Asocia el paso de la dependencia de la exportación de productos agrícolas a la dependencia del petróleo con cambios producidos en la economía de la sociedad y en la organización del Estado.

Explica la incursión de nuevos actores sociales en la escena política ecuatoriana y su influencia en la sociedad.

Enuncia los actores individuales y colectivos de la sociedad y la política nacional de los años recientes.

Explica los hechos asociados al proceso de migración masiva de ecuatorianos y ecuatorianas ocurrida en las dos últimas décadas.

Asocia el pasado reciente del Ecuador con las condiciones políticas, económicas y sociales de la actualidad.



El nacimiento del Ecuador

Objetivo: Definir las características fundamentales de la Época Republicana y el nacimiento del Ecuador, a través del estudio crítico de dicho período, con el fin de valorar los esfuerzos de los ecuatorianos y las ecuatorianas para alcanzar la unidad nacional en la diversidad, la justicia social y la democracia.

Contenidos:

- El espacio y la gente
- El territorio. ¿Cuántos eran los ecuatorianos?
- Indígenas, mestizos, negros.
- Los caminos.
- La sociedad
- Terratenientes y campesinos. Las haciendas.
- Otros trabajadores. Los artesanos.
- El concertaje.
- Las regiones se juntan
- Un país regionalizado. La Sierra centro-norte. La Sierra sur.
- La Costa. El nombre del Ecuador. Esfuerzos por la unidad.
- Las ciudades y el comercio
- Los centros urbanos. Principales ciudades. El comercio.
- Las manufacturas. Las ciudades vistas por los viajeros.
- Educación y cultura
- Una educación limitada. Pensamiento republicano.
- Cultura popular.



- La Iglesia católica.
- ¿Cómo vivía la gente?
- Una sociedad tradicional. Las familias.
- Las mujeres. Vida cotidiana.
- Ecuador: un país con raíces y con historia.
- El Ecuador en el mundo
- El escenario internacional. América Latina. Incremento del comercio.
- ¿Cómo nos sentimos ecuatorianos? Ecuador y el sistema mundial.

Los primeros años

Objetivo: Describir los hechos y procesos más relevantes del primer período republicano (1830 -1895), por medio del análisis de la sociedad de la época, para identificar las consecuencias económicas y sociales del establecimiento de un Estado excluyente.

Contenidos:

- Un país pobre y desunido
- Predominio oligárquico. La representación. Organización del Estado.
- Los gobiernos seccionales. Caudillos militares.
- Fundación de la República
- La primera Constitución. Gobierno “floreano”.
- Rocafuerte, el organizador.
- Caída del floreanismo. La deuda externa.
- Gobiernos “marcistas”



- Los gobiernos civilistas. El urvinismo. Fin de la esclavitud.
- La crisis. Las guerras y la desunión.
- Consolidación del Estado
- Un esfuerzo por unir al Ecuador. El polémico constructor.
- El Garcianismo.
- La Carta Negra. La Politécnica.
- Últimas décadas del siglo XIX
- Inicio del auge cacaotero. Lucha política. La dictadura.
- Partidos políticos.
- El progresismo. La venta de la bandera.
- Pensando la patria
- Cultura nacional. De la Ilustración al Romanticismo.
- Historiadores y geógrafos. Emergencia cultural.
- La prensa. El valor de la unidad nacional.

Entre los siglos XIX y XX

Objetivo: Determinar la posición del Ecuador en el orden mundial que predominó a finales del siglo XIX y las características del Estado laico, establecido a inicios del siglo XX, a través de la comparación con otras sociedades en América y el mundo, con el fin de identificar factores propios sobresalientes.

Contenidos:

- El mundo a inicios del siglo XX
- Un nuevo siglo. Avance de la industrialización. El reparto colonial.



- América Latina. El Panamericanismo.
- El gran auge del cacao
- Una sociedad en expansión. Terratenientes y campesinos.
- El mercado mundial. La burguesía. Actores sociales.
- La Revolución Liberal
- El 5 de junio. Primer gobierno Alfarista.
- Alfarismo vs. Placismo. Segundo gobierno Alfarista.
- Fin de la revolución.
- El Estado laico
- Triunfo político de la burguesía. Iglesia vs. Estado. El programa liberal.
- Reacción conservadora. Libertad de conciencia.
- Cambios de la sociedad
- La vida de las ciudades. La vida cotidiana.
- La cultura. Influencia liberal.
- Los años de la plutocracia
- Predominio de la burguesía. Placismo y montonera.
- La aviación. La crisis del cacao. Reacción popular.

Años de agitación y lucha

Objetivo: Identificar a los actores colectivos y a los líderes, sus acciones y sus consecuencias en el período entre 1925 y 1947, por medio de su estudio pormenorizado, para analizar su posterior impacto.

Contenidos:

- Una dura crisis



- La recesión económica. Economía diversificada.
- Desarrollo industrial.
- Insurgencia social
- El quiebre oligárquico. Protesta popular.
- Acción artesanal. La nueva clase obrera. Los empleados públicos.
- Años de inestabilidad y pobreza
- La Revolución juliana. Reforma del Estado.
- Efectos de la crisis internacional.
- Aparecimiento del Velasquismo. Un dictador progresista.
- Lucha por la justicia social
- Los partidos políticos. Una cultura militante.
- El arte comprometido, la generación de los treinta.
- La vida de la gente
- Los rápidos cambios. Los vestidos.
- Las diversiones.
- El Ecuador mutilado
- Vuelta de la oligarquía liberal. La guerra con Perú.
- Los héroes de la guerra. El 28 de mayo. Fin de una etapa.
- Una etapa de estabilidad
- El auge bananero. Nuevas condiciones. Recuento de tres gobiernos.
- El papel del Estado.
- Cultura, educación y derechos
- La cultura. Crecimiento de la educación. Las culturas populares.
- Los derechos políticos y los derechos sociales.



El Ecuador contemporáneo

Objetivo: Identificar a los actores colectivos del tercer período republicano, por medio del análisis de los cambios históricos producidos en esa época, para valorar las luchas por la justicia social y la unidad en la diversidad.

Contendidos:

- El mundo desde los años sesenta
- Años definitorios. La Guerra Fría. Avances científicos.
- Vientos revolucionarios.
- La reacción. Neoliberalismo en América Latina.
- Cambios agrarios e industria
- Crisis del banano. Reforma agraria. La industria.
- El alcance de los cambios.
- Explotación del petróleo
- Las exportaciones petroleras. Ampliación del Estado.
- Crecimiento del comercio.
- El sistema financiero. Inversión pública.
- Crecimiento de las ciudades
- Explosión demográfica.
- Migraciones internas. La colonización interna. Las ciudades.
- Cambios en la sociedad
- Nuevos actores sociales. Élite y sectores medios.
- Los sectores populares.
- Sabemos que somos diversos.



- Cambios en la vida de la gente
- La sociedad. Los medios de comunicación.
- Crecimiento de la educación.
- Cultura comprometida. El deporte.
- Secuencia de la etapa 1960-1979
- Inicios de los sesenta. La Junta Militar. Paréntesis constitucional.
- Nacionalismo revolucionario.
- La transición. El reformismo.

Los años recientes

Objetivo: Determinar las causas inmediatas de la situación actual del país, por medio del estudio detallado del último período republicana, con el fin de formar un juicio crítico sobre el presente.

Contenidos:

- Economía y deuda externa
- La recesión económica. Agotamiento del reformismo.
- Políticas de ajuste.
- Efectos sociales. La deuda impagable.
- Ecuador en el mundo
- El mapa mundial. América Latina.
- Nuestro país y el mundo. La integración.
- La migración.
- De las dictaduras al régimen constitucional



- La transición en Latinoamérica. La transición ecuatoriana.
- Un eje definitorio.
- Las fuerzas políticas. Valorar la democracia.
- Una larga crisis
- La fuerza del cambio. La derecha al poder. El cambio frustrado.
- De nuevo la derecha. Inestabilidad y crisis.
- Los últimos años
- Sucesión constitucional. Nueva sucesión presidencial.
- Los gobiernos de PAIS.
- Respetar los derechos humanos.



e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para el desarrollo de tesis titulada “Elaboración e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias Sociales para los Estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica, de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrío # 1” de la ciudad de Loja, periodo 2013 -2014”, requirió de un proceso de indagación previa, para la elaboración fue necesario materiales, técnicas y un diseño metodológico, los cuales permitieron cumplir con los objetivos planteados.

Materiales.- las herramientas tecnológicas (ordenador, cámara digital, software, pen drive, impresora, internet). Materiales de escritorio (material bibliográfico, papel inen A4, CD, carpetas, etc.).

El Método Científico.- permitió planificar el desarrollo de la investigación, sobre todo por su capacidad de perfeccionarse a través del transcurso de la investigación y para conocer dificultades dentro del proceso de aprendizaje.

El Método Deductivo.- sirvió para identificar deficiencias, debilidades de aprendizaje en el estudiante al momento de recibir sus clases dentro del aula de esta manera seleccionar lo más relevante, así proponer alternativas de solución y elaborar el Software.

El Método inductivo.- permitió conocer la realidad de los problemas específicos encontrados en la Institución Educativa “Miguel Riofrío # 1” y el cuál se lo empleo



para ayudar al docente de la asignatura de Ciencias Sociales, a través de un material didáctico para que la enseñanza sea de una manera dinámica y así obtener un aprendizaje más significativo entre estudiante - docente.

Técnicas

Encuesta para los Estudiantes.- Las encuestas fueron aplicadas a los estudiantes del séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío # 1, para conocer la problemática que tienen en la asignatura de Ciencias Sociales y elaborar el Software Educativo.

Técnica de la Entrevista.- Esta técnica permitió relacionarse directamente con el docente de la materia a cargo para obtener información verbal relevante, significativa, para así, conocer las dificultades que tiene el docente al momento de impartir sus clases y los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica en el aprendizaje de la misma.

Técnica de Observación directa.- Esta técnica se aplicó para constatar la información que se ha recopilado hasta el momento y verificar desde nuestro punto de vista las necesidades que deben ser satisfechas con la elaboración e implementación del Software Educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de la Escuela fiscal Miguel Riofrío # 1 de la ciudad de Loja.



Revisión bibliográfica.- permitió buscar y seleccionar la información de diferentes fuentes bibliográficas para el sustento teórico- científico a la investigación. La información Recopilada fue de libros, tesis, revistas, sitios web; para conceptualizar con la práctica.

Población.- Estuvieron involucrados 32 estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “B”, docente de Ciencias Sociales y Director de la Escuela Miguel Riofrío # 1, los cuales se tomaron en cuenta para la validación del Software.

Ficha de Validación.- Fue dirigida a los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “B”, contenida de preguntas relacionadas con aspectos pedagógicos, técnicos y estéticos, aprobando el nivel de aplicabilidad y funcionalidad del Software Educativo.

Metodología de la Investigación

Modelo en Cascada

La presente tesis se la planteó con el propósito de desarrollar un Software como apoyo didáctico para los niños de Séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío # 1, de la ciudad de Loja, para su elaboración se utilizó la Metodología en CASCADA, la cual tiene las siguientes fases:



Análisis

En esta fase se determinó de donde se obtuvo la información necesaria para la elaboración de contenidos del Software Educativo, tomando en cuenta lo que se desea lograr con el estudiante y de acuerdo a sus necesidades se organizó de manera estructurada y resumida toda la información obteniendo gran parte del Libro Guía otorgado por el Ministerio de Educación. Para determinar lo esencial, se realizó un estudio a todos los elementos que estarán inmersos en la aplicación, y los cuales están representados en el análisis de los usuarios, ambiente, contenido, para determinar todo esto se aplicó encuestas a los estudiantes y entrevista escrita al docente el cual permitió delimitar el problema.

Luego de la recopilación de información se realizó el análisis funcional es decir que sea de fácil instalación que se pueda acceder rápidamente a la aplicación, que sea ejecutable en Windows, que sea atractiva con la información correcta, con entorno agradable y audio.

Diseño

En esta fase se estableció todos los elementos que comprenden y contienen la descripción estructural de la aplicación y el detalle de lo que ejecuta cada uno de sus componentes. Considerando los requerimientos se diseñó el prototipo en flash, el cual se sometió a varias pruebas y modificaciones mientras se iba realizando los ajustes necesarios, se estableció el estándar del prototipo y de la aplicación.



Codificación

En esta fase se desarrolló el Software Educativo utilizando el programa Adobe Flash CS4 Professional para la codificación de cada uno de los botones y navegabilidad del Software, haciéndolo de manera interactiva a través de la codificación de Action Script 2.0.

Validación

En esta fase se realizó la validación de la aplicación con el objetivo de demostrar el funcionamiento completo de la aplicación a nivel de eficiencia y funcionalidad; verificando la interacción entre los componentes cumpliendo con todos los requisitos de acuerdo a los requerimientos del docente - estudiante. Las pruebas se realizaron con los estudiantes de séptimo año Educación Básica de la Escuela Miguel Riofrío # 1, con la finalidad de saber si el Software Educativo es adecuado a la asignatura de manera eficiente. Se finalizó el material didáctico quedando listo para su implementación en la Institución Educativa Miguel Riofrío # 1.



f. RESULTADOS

Metodología Cascada

Para desarrollar el Software Educativo como apoyo didáctico para los niños de Séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío # 1, de la ciudad de Loja, se utilizó la Metodología en Cascada, la cual tiene las siguientes fases:

Análisis

En esta fase se realizó un estudio a todos los elementos que estarían inmersos en la aplicación y los cuales están representados en el análisis de los usuarios, ambiente y contenido del sistema. Tomando en cuenta las necesidades se organizó de manera estructurada y resumida toda la información obtenida en gran parte del Libro Guía otorgado por el Ministerio de Educación del Ecuador.



RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE CIENCIAS SOCIALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA MIGUEL RIOFRIO # 1.

1. ¿Qué te parecen las clases de Ciencias Sociales en el método tradicional?

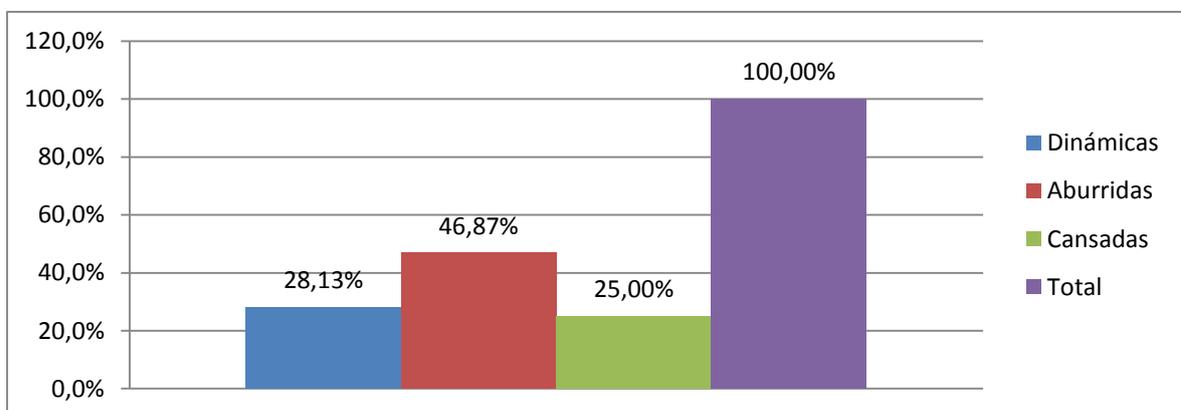
Cuadro N°. 1: Clases de Ciencias Sociales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dinámicas	9	28,13%
Aburridas	15	46,87%
Cansadas	8	25,00%
Total	32	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes.

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica N°. 1: Clases de Ciencias Sociales



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica uno, el 28,13% de todos los estudiantes encuestados manifiestan que las clases de Ciencias Sociales son dinámicas, mientras que el 46,87% señalan que son aburridas, y el 25% son cansadas.



Este resultado permite conocer que hace falta dinamizar las clases y por ello es posible realizar el Software Educativo, que sería de gran aporte al docente y alumnos.

2. ¿En tus Clases de la asignatura de Ciencias Sociales u otra, existen algún tipo de Software Educativo?

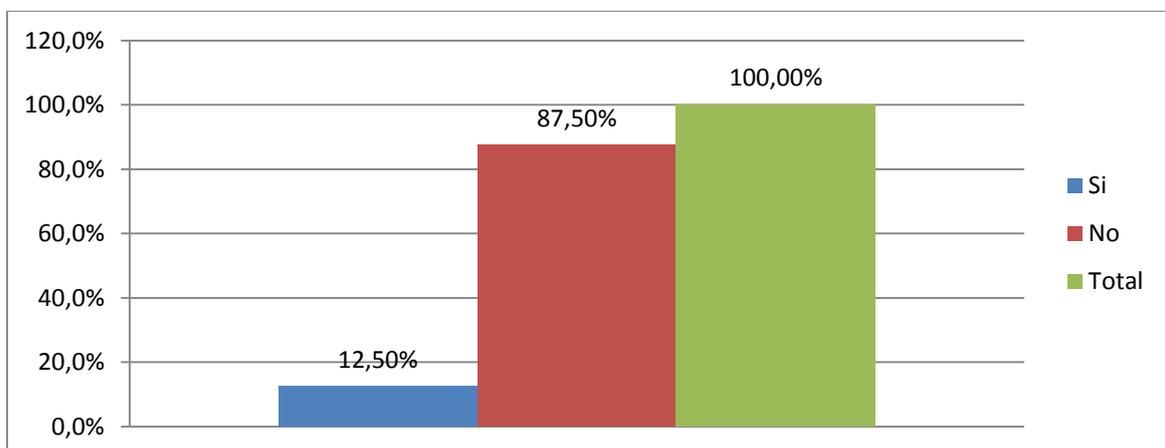
Cuadro Nº. 2: Software Educativo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	12,50%
No	28	87,50%
Total	32	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes.

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica Nº. 2: Software Educativo



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica dos, el 12,50% de estudiantes contestaron que si disponen de Software Educativo para las clases referentes a Ciencias Sociales u



otra asignatura que se dictan en la Institución y el 87,50% indican que no se hace uso de este tipo de material didáctico.

Este resultado permite conocer que muy poco se utiliza material didáctico como multimedia o Software Educativo para impartir clases en las asignaturas, por lo tanto es factible realizar el Software Educativo, ya que el docente tiene el conocimiento necesario y hace uso del mismo no necesitaría capacitarlo para su utilización.

3. ¿El docente de Ciencias Sociales utiliza la computadora para explicar la clase, apoyándose en el uso de dibujos, fechas, videos, sonidos e imágenes?

Cuadro N°. 3: Utilización de computadoras en clases con el Software Educativo

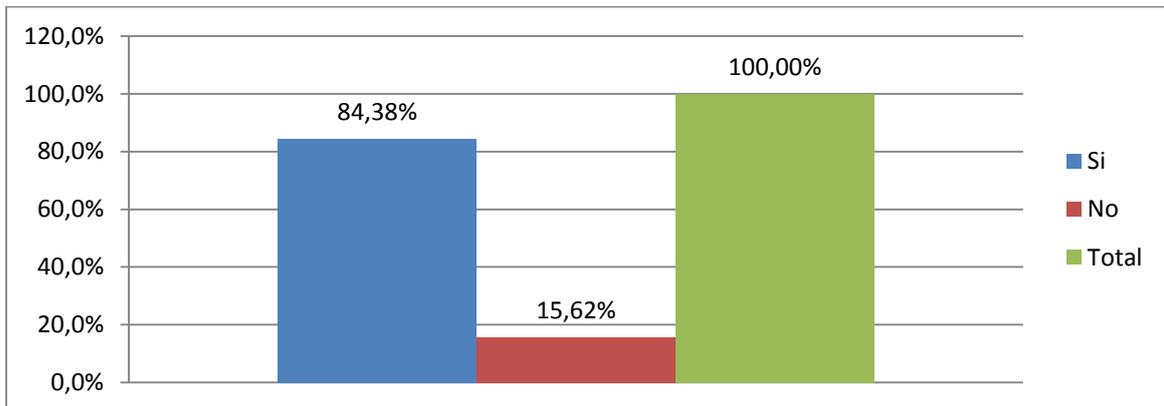
INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	84,38%
No	5	15,62%
Total	32	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes.

Elaborado: Diana Fárez



Gráfica N°. 3: Utilización de computadoras en clases con el Software Educativo.



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica tres, el 84,38% que el docente si utiliza la computadora para explicar y el 15,62% dijeron que no la utiliza.

Este resultado permite conocer que el docente utiliza la computadora para impartir sus clases, por lo cual es importante el desarrollo del Software Educativo como material de apoyo al docente.

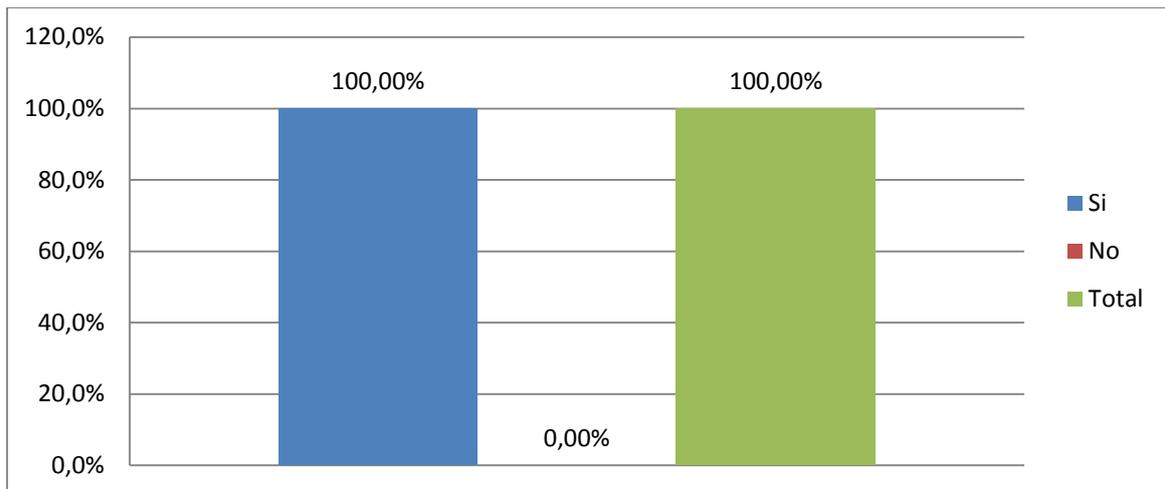
4. ¿Te gustaría aprender mediante un apropiado Software Educativo de Ciencias Sociales?

Cuadro N°. 4: Aprendizaje a través del Software Educativo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	32	100,00%
No	0	0,00%
Total	32	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes.

Elaborado: Diana Fárez

**Gráfica N°. 4: Aprendizaje a través del Software Educativo**

Análisis e Interpretación

De acuerdo a cuadro y gráfica cuatro, un 100% están de acuerdo que les gustaría aprender a través de un Software Educativo.

Este resultado permite conocer que los estudiantes si están de acuerdo en la utilización de un Software Educativo, por lo tanto existen predisposición en hacer uso por que incentiva su interés de aprendizaje y asistencia a sus clases.



5. ¿Estarías de acuerdo con la existencia de un Software Educativo de Ciencias Sociales con dibujos, sonidos, videos para mejorar y reforzar tu aprendizaje?

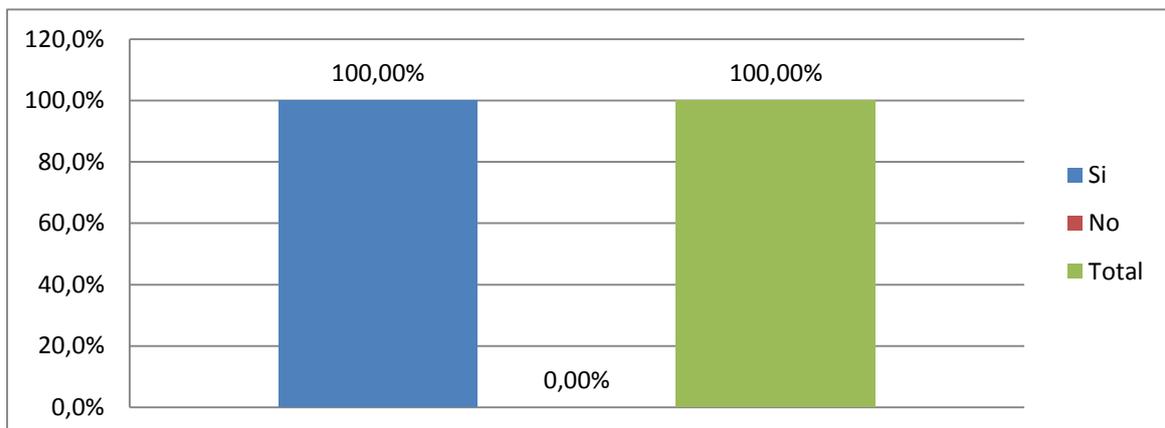
Cuadro N°. 5: Existencia de un Software Educativo de Ciencias Sociales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	32	100.00%
No	0	0.00%
Total	32	100.00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica N°. 5: Existencia de un Software Educativo de Ciencias Sociales



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica cinco, el 100% de estudiantes están de acuerdo en el desarrollo de un Software Educativo con dibujos, sonidos, videos para mejorar su aprendizaje.



Este resultado permite conocer que se debe tomar en cuenta dibujos, sonidos, videos para el desarrollo del Software Educativo.

6. ¿Consideras que el uso de un programa para computadora como el Software Educativo te ayudaría a entender con facilidad la asignatura de Ciencias Sociales?

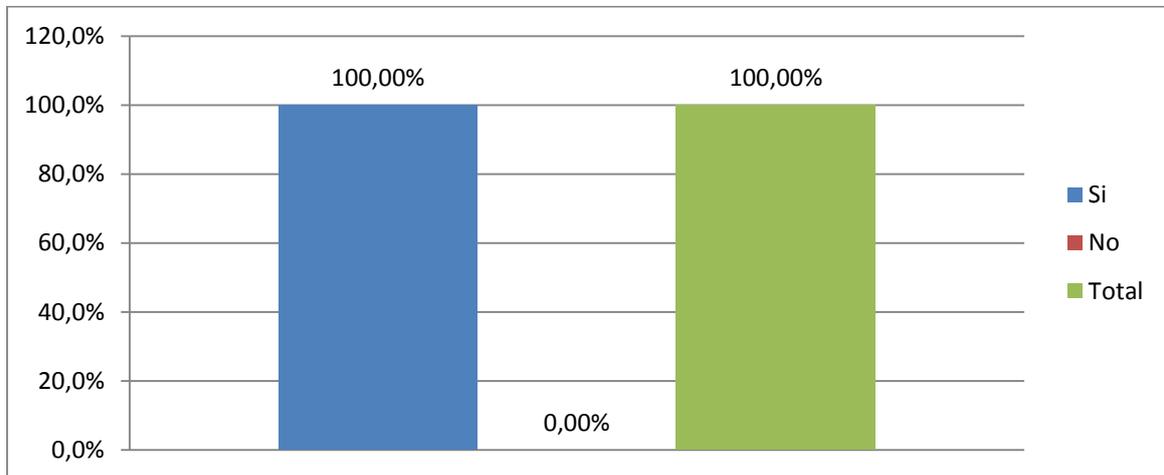
Cuadro Nº. 6: Programa para computadora con el Software Educativo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	32	100.00%
No	0	0.00%
Total	32	100.00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica Nº. 6: Programa para computadora con el Software Educativo



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica seis, el 100% de los estudiantes opinan que el Software Educativo les ayudaría a entender mejor las clases de Ciencias Sociales.



Este resultado permite deducir que el Software Educativo ayudaría a los estudiantes en sus clases y en el aprendizaje.

7. ¿Cuál sería el lugar más adecuado para usar el Software Educativo?

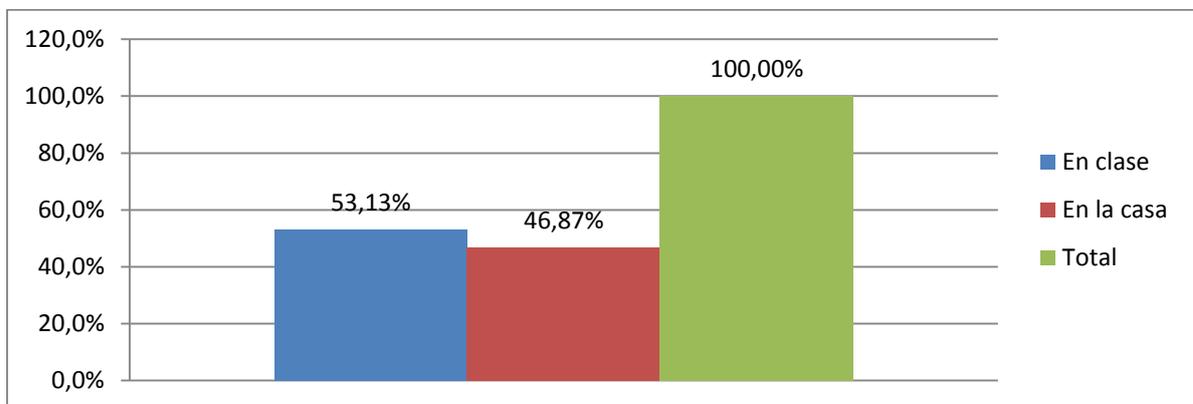
Cuadro N°. 7: Lugar adecuado para el Software Educativo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En clase	17	53,13%
En la casa	15	46,87%
Total	32	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica N°. 7: Lugar adecuado para el Software Educativo



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica siete, el 53,13% de los estudiantes opinan que el lugar más adecuado para la utilización del Software Educativo sería en las clases de Ciencias Sociales y el 46,87% indican que el mejor lugar es en la casa.



Este resultado permite conocer que el software educativo ayudaría al docente en la clase y en casa a los estudiantes, con lo cual reforzarían sus conocimientos.

8. Del contenido del Libro de Ciencias Sociales. Marca con una X el Bloque del que te parece más difícil de aprender.

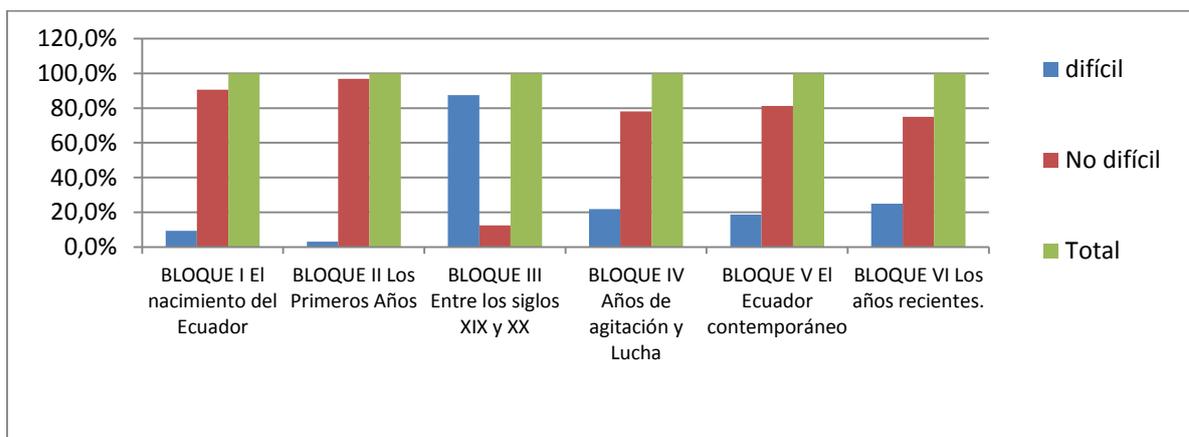
Cuadro N°. 8: Ciencias Sociales el Bloque más difícil de aprender

INDICADOR	difícil		No difícil		Total	
	f	%	f	%	f	%
BLOQUE I El nacimiento del Ecuador	3	9,37%	29	90,63%	32	100%
BLOQUE II Los Primeros Años	1	3,13%	31	96,87%	32	100%
BLOQUE III Entre los siglos XIX y XX	28	87,50%	4	12,50%	32	100%
BLOQUE IV Años de agitación y Lucha	7	21,87%	25	78,13%	32	100%
BLOQUE V El Ecuador contemporáneo	6	18,75%	26	81,25%	32	100%
BLOQUE VI Los años recientes.	8	25,00%	24	75,00%	32	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica N°. 8: Ciencias Sociales el Bloque más difícil de aprender





Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica ocho, el 9,37% declaran que el primer Bloque del Libro de Ciencias Sociales es difícil, el 3,13% expresaron que el segundo bloque, el 87,50% señala que el tercer bloque es más difícil, el 21,87% expone que el cuarto bloque, el 18,75% de estudiantes manifiesta que el quinto bloque del libro es difícil, y un 25% de estudiantes expresan que el sexto bloque del libro de Ciencias Sociales les parece difícil.

Este resultado permite conocer que el bloque con mayor dificultad del Libro guía de la asignatura de Ciencias Sociales es: el Tercero y se tomará en cuenta para el desarrollo del Software Educativo por ser el de mayor problema.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

1. ¿Qué tipo de materiales didácticos Ud. utiliza para explicar sus clases en la asignatura de Ciencias Sociales?

El docente supo manifestar que no usa software educativo para el proceso de enseñanza, pero que sí usa el computador para exponer a través de diapositivas, además de usar recursos didácticos tradicionales como carteles.



2. ¿En qué nivel Ud. utiliza la computadora para exponer una clase de la asignatura de Ciencias Sociales para reproducir videos, sonidos, gráficos e imágenes?

En el proceso de enseñanza, el docente manifiesta utilizar en nivel medio el computador, lo cual deja evidenciado que no siempre hace uso de materiales didácticos como software educativo u otros.

3. ¿Cree que sea beneficioso la implementación de un software educativo en la institución que usted labora?

Se determina que el docente sí considera útil el desarrollo del software educativo para la asignatura de Ciencias Sociales.

4. Según su criterio: ¿Cuáles son las características principales que debería tener un software educativo para contribuir a la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales?

El entrevistado considera que como características del software educativo se debe implementar imágenes y actividades que permitan reforzar los conocimientos de los estudiantes.

5. ¿Qué tipo de recursos cree usted que debe tener el software educativo para la asignatura de Ciencias Sociales?



Los recursos que debe implementarse en el software educativo, según el docente, son animaciones, imágenes, videos y actividades.

**6. Durante el año lectivo, la enseñanza en la asignatura de Ciencias Sociales
¿Qué grado de dificultad ha tenido a la hora de impartir sus clases?**

El docente manifiesta haber experimentado un grado de dificultad de nivel medio al momento de impartir clases en la asignatura de Ciencias Sociales.

7. Según su constancia día a día como docente, que temas o contenidos cree usted que se debería tomar en cuenta para el software educativo que ayudará en el aprendizaje a los alumnos de séptimo año de Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Riofrío”

El docente a través de esta entrevista permitió delimitar el esquema, dando como resultados el Bloque III, IV y VI donde además se consideran los siguientes ítems:

- ❖ El Mundo a Inicio del siglo XX
- ❖ El gran Auge del cacao
- ❖ La Revolución Liberal
- ❖ El estado Laico
- ❖ Cambio de la Sociedad
- ❖ Los años de Plutocracia

8. ¿Qué funciones debería cumplir el software educativo?

Como funciones del software educativo, el docente dice que debe cumplir con evaluar, instruir y reforzar conocimientos.



Diseño

Previo a la elaboración del material didáctico Adobe flash Cs4 es la aplicación tecnológica de apoyo para el desarrollo del Software Educativo, por sus características que se ajustan a las necesidades para lo cual se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

- Tamaño de fuente 12
- Tipo de fuente Arial
- Color de fuente Negro
- Tipo de imágenes .JPG, PNG Y GIF

Las siguientes imágenes resumen la elaboración y presentación del Software Educativo:

Imagen 1. Portada del Software Educativo





Imagen 2. Portada dos del Software Educativo



En la pantalla dos, se observa la imagen utilizada para la portada del Software Educativo de la Institución donde se realizó la Investigación. También está constituida por una imagen sobre la temática de la asignatura, el nombre de la Escuela Miguel Riofrío y el año a quien va dirigido.

Imagen 3. Pantalla Principal del Software Educativo



De acuerdo a la Imagen 3, se puede observar el fondo de color Azul que se utilizó para desarrollar las múltiples actividades, la cual consta de dos imágenes



relacionada con la asignatura, botones con nombres de los temas que motiva la incursión del docente - estudiante.

Imagen 4. Pantalla de Contenido del Software Educativo



En la Imagen 4, se observa los subtemas que contiene los temas principales, imágenes relacionadas con los contenidos.

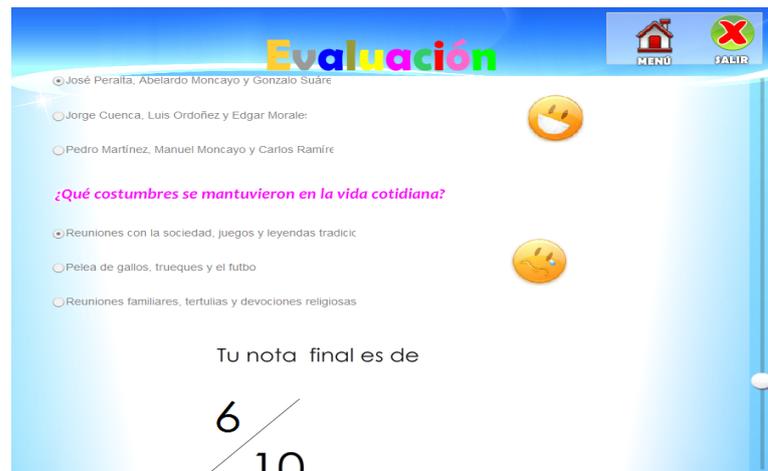
Imagen 5. Pantalla de Actividades del Software Educativo



La imagen 5, muestra una de las actividades interactivas; en donde, los estudiantes deben arrastrar los elementos correctos. Además estas actividades facilitan a los estudiantes emplear y retroalimentar sus conocimientos.



Imagen 6. Pantalla de Evaluación del Software Educativo



La pantalla 6, muestra una Evaluación Total; en donde, los estudiantes deben escoger cuál de las opciones es la correcta en cuanto a la preguntas, al finalizar le calificará, esto permite al estudiante saber si asimiló conocimientos, sino tendrá que volver a revisar los contenidos.

Mapa de Navegación.- Este mapa de navegación tiene como finalidad, permitir al diseñador tener una idea clara de lo que el usuario final requiere, para luego elaborar los prototipos de pantallas principales en Adobe Flash CS4.


Tabla 1: Diseño del Software Educativo

Pantalla	Texto	Imágenes	Botones	Sonidos
Portada	Universidad Nacional de Loja Área de la Educación, el Arte y la Comunicación Carrera de Informática Educativa Software Educativo para la enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de séptimo año en la signatura de Ciencias Sociales de la Escuela Miguel Riofrío	Fondo de color azul, sello de la Universidad y título	Entrar	
Menú de Navegación	El Mundo a inicios del siglo XX El Gran Auge del cacao La revolución Liberal El estado Laico Cambios de la sociedad Los años de Plutocracia	Fondo azul mapa Ecuatoriano y esfera mundial	Temas, glosario, salir, Menú	



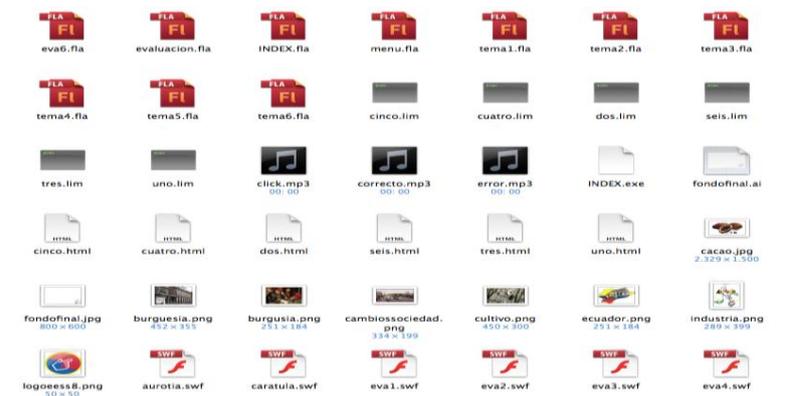
Temas	Debes presionar sobre cada subtema	Fondo azul, imágenes seleccionadas	Actividades, Evaluación, Menú, Salir	
Evaluación	Debes selecciona y arrastrar ítem década pregunta.		Verificar, Menú, Salir	Esfuézate un poco más. Qué bien lo has logrado
Actividades	Debe seleccionar, arrastrar, completar encada ítem	Imágenes acorde al tema tratado		
Autoría	Autora: Diana Jacqueline Fárez Castillo Email: djfarez@hotmail.com Teléfono: 0986597342	Fondo de color azul fotografía del autor	Menú, salir	



Codificación

En esta fase de acuerdo a lo planificado, se emplearon las herramientas de desarrollo Adobe Flash CS4 Professional y Edilim para la creación de para contenidos y actividades respectivamente. Para la codificación de cada uno de los botones y navegabilidad del Software se programó en Action Script 2.0. La creación de contenidos se efectuó en archivos separados como se puede observar en la siguiente imagen.

Imagen 7. Archivos del Software Educativo.



Esta estructura de desarrollo permite una ágil edición de contenidos y a su vez reduce el nivel de requerimientos de hardware para la ejecución del Software Educativo. En cuanto a la estructura interna del proyecto en Flash se identifican varias escenas en las cuales se cargaran a través del código Action Script 2.0.



Imagen 8. Entorno de desarrollo del Software Educativo.



Como se ha mencionado el lenguaje de programación empleado Action Script en su versión 2.0, el cual permitió enlazar las distintas interfaces, animaciones y demás funciones a los botones, videos y contenidos que forman parte del Software Educativo, como se detallan a continuación las principales líneas de código usadas.



```
on (release) {
    LoadMovieNum ("caratula.swf",0)
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre **caratula.swf**



```
on(release){
    fscommand("exec","documento.bat");
}
```



```
on (release) {  
    loadMovieNum ("menu.swf",0)  
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre **menu.swf**



```
on (release) {  
    loadMovieNum ("evaluacion.swf",0)  
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre **evaluacion.swf**



Permite salir de la aplicación. Cierra el software educativo sin pedir ninguna confirmación del usuario.



```
on (release) {  
    loadMovieNum ("glosario.swf",0)  
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre ***glosario.swf***



```
on (release) {  
    loadMovieNum ("aurotia.swf",0)  
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre ***autoria.swf***



```
On ClipEvent(load){  
    This.useHandCursor=false;  
}  
On(release){  
    If(ai=1){  
        a=1; this.stop();  
    }}
```



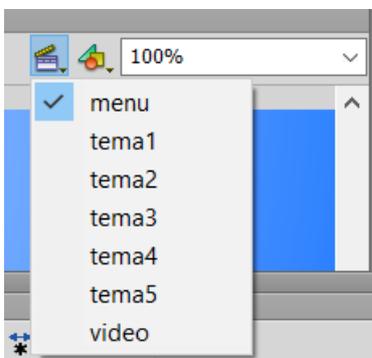
```
}  
Else{  
a=0;  
play();  
}  
}
```

Relacionarse con los temas de acuerdo a las Ciencias Sociales.

El Mundo a Inicios del
Siglo XX

```
on (release) {  
    loadMovieNum ("tema1.swf",0)  
}
```

Permite cargar la película (archivo) con el nombre **tema1.swf**. Este tipo de botones da la facilidad al usuario dar un clic para acceder a cada uno de los temas que componen el software educativo.



Cada archivo .swf contiene a su vez escenas que permiten organizar los subtemas del tema seleccionado como en este caso que se tiene 5 y una escena para video.



Un nuevo Siglo

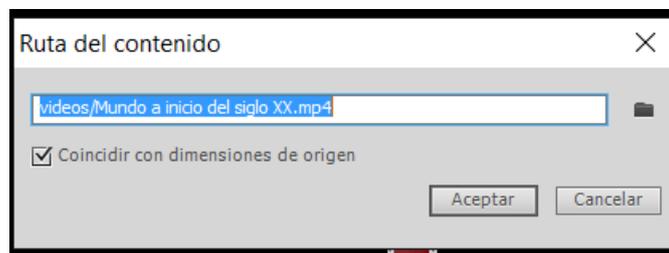
```
on(press, release){  
    gotoAndStop("tema1","1");  
}
```

Este botón hace que al ser presionado permite al usuario abrir el contenido.



```
on(press, release){  
    gotoAndStop("video","6");  
}
```

Traslada al usuario a la escena video y al fotograma 6 donde se encuentra un componente de reproducción de video con la URL del mismo, como se muestra a continuación.



```
on(release){
```



```

getURL("uno.html");
}

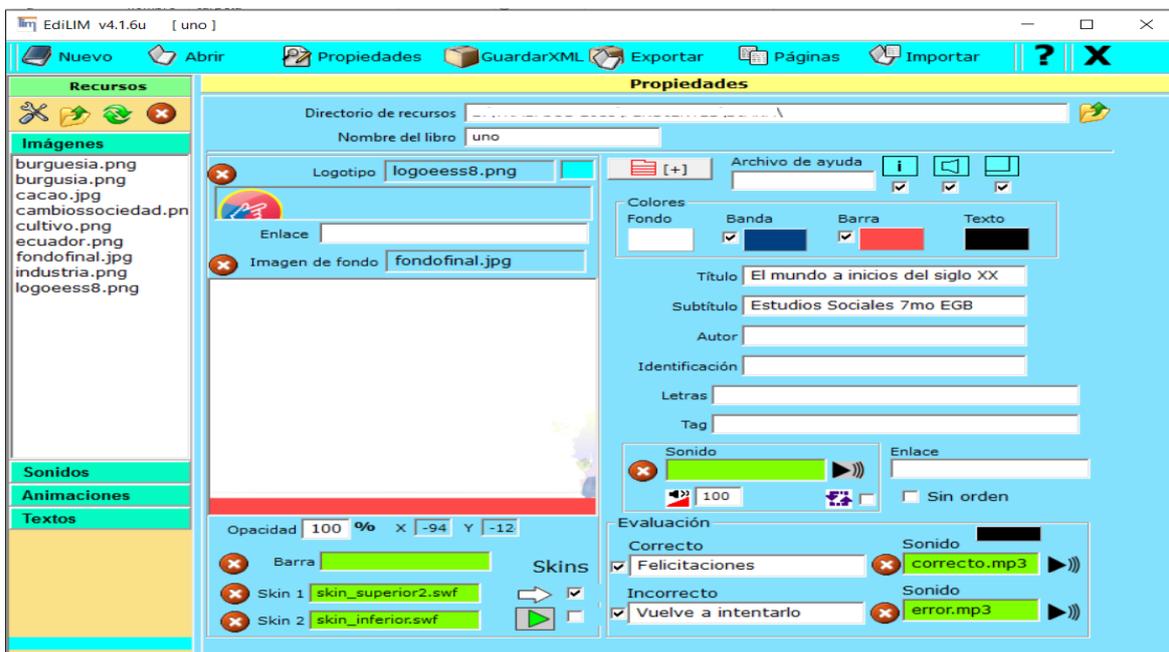
```

Realiza un búsqueda del archivo **uno.html** y lo abre en el caso de ser encontrado.



Este archivo a su vez carga la actividad realizada en la herramienta de autor EDILIM, donde el estudiante puede realizar algunas actividades.

Imagen9. Entorno de desarrollo de Actividades



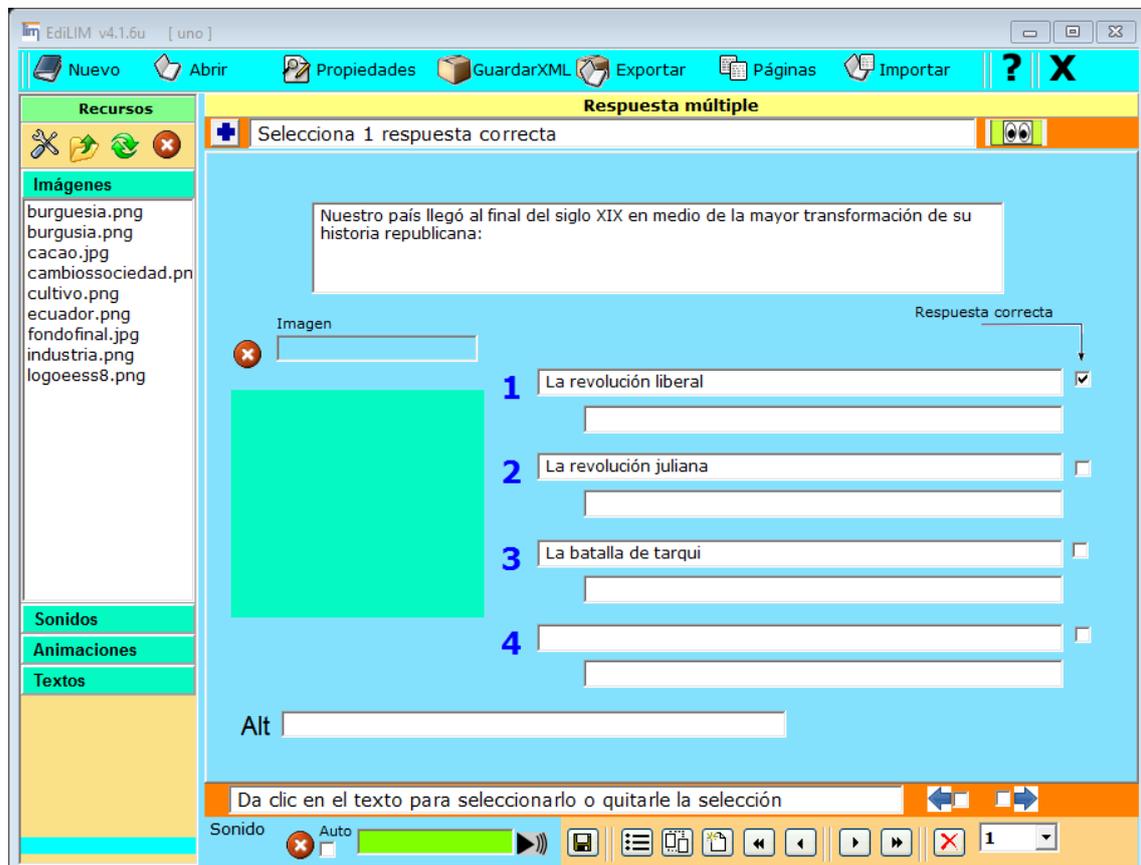
En la primera parte de creación de actividades se configura las **propiedades** que corresponde a:

- Seleccionar los botones a mostrar (informe de resultados, sonido y maximizar en este caso)



- Los colores de la interfaz (azul, violeta y negro en este caso),
- El título, subtítulo,
- Los mensajes de error y acierto
- Los skins (botones creados propiamente para este software educativo).
- Asimismo se configura la imagen de fondo y logo, las cuales deben estar en una carpeta contenedora dentro de la raíz de archivos del software educativo.

Imagen 10. Propiedades de desarrollo de Actividades (Edilim)

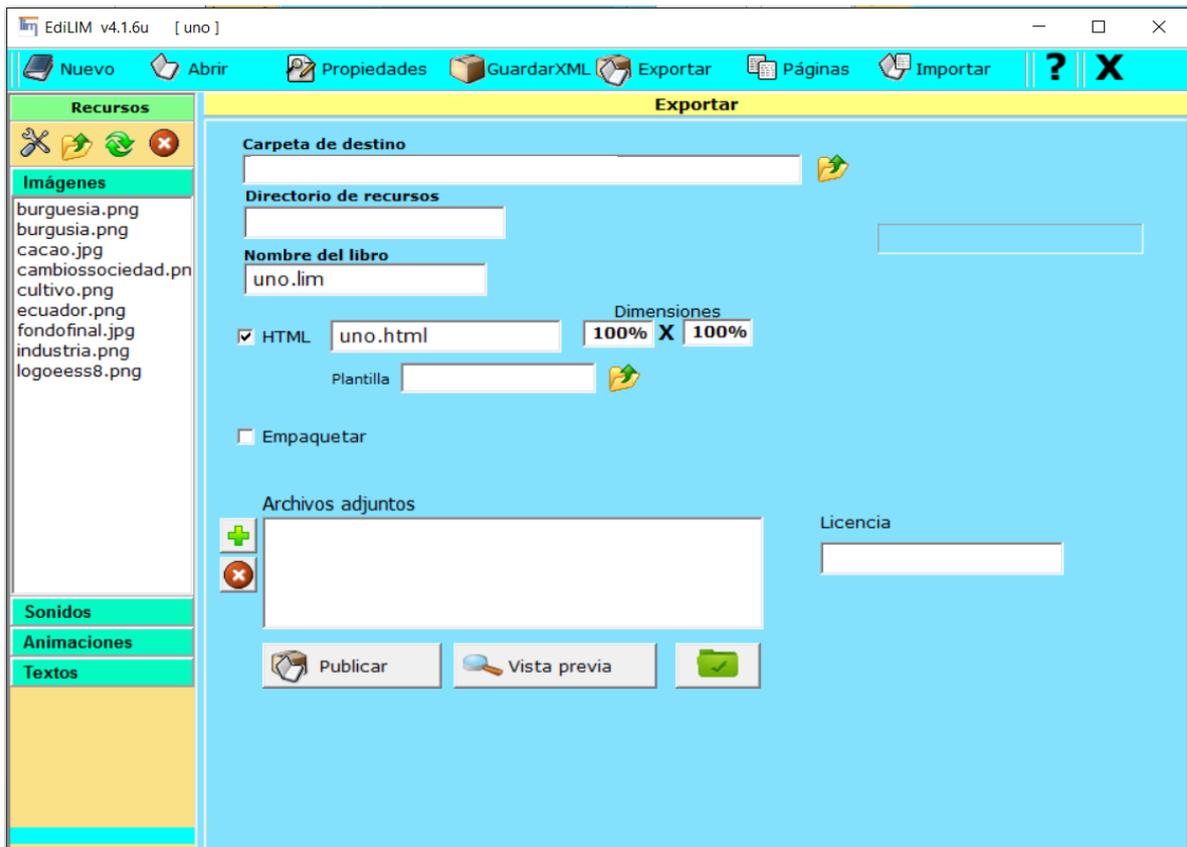


Una vez configurada las propiedades se procede a crear las actividades de acuerdo a los contenidos mostrados en el software educativo. En este caso se muestra una actividad de selección múltiple donde se ha configurado como respuesta correcta la “revolución liberal”. Se da al usuario un título con la pregunta y forma de



contestar, y un pie de página con la forma de realizar la selección de los ítems. Estas instrucciones permitirán a usuarios inexpertos comprender de mejor manera el desarrollo de las actividades.

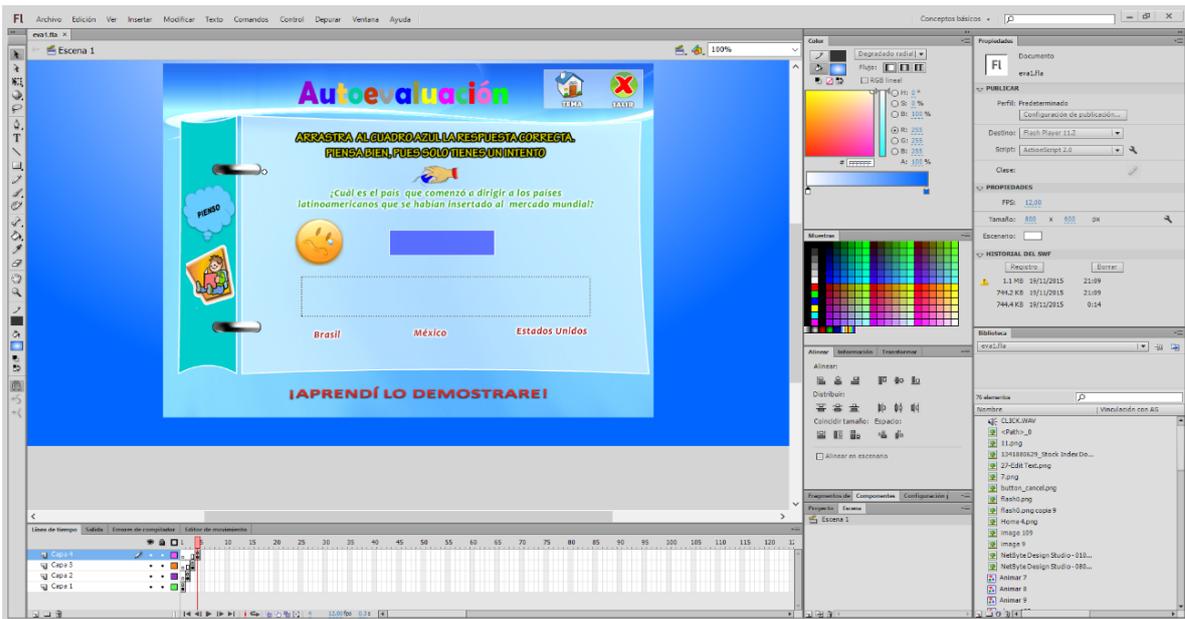
Imagen 11. Publicar entorno de Actividades (Edilim)



Por último se procede a **publicar** la actividad lo cual genera un archivo .html que puede ser abierto desde flash y cargar las preguntas en un navegador web sin necesidad de tener acceso a internet.



Imagen12. Entorno de Autoevaluación (Flash CS4)



Las evaluaciones comprenden actividades de arrastre u otras similares donde se usa el siguiente código para su funcionamiento:

El siguiente código demuestra el funcionamiento de los elementos de arrastre en las evaluaciones de cada temática principal.

```

stop();
stopAllSounds();
triste._visible=false;
feliz._visible=false;
siguiente_btn._visible=false;
var aciertos = 0;
var fallos =0;

var uno = false;

var tt= 0;

```



```
siglo19.onRelease = function() {  
    if (this.hitTest(cuadro)==true){  
        texto.text="VUELVA A INTENTARLO (regresa al menú y vuelve a  
ingresar)";  
        siglo19._x=180.9;  
        siglo19._y=457.2;  
        this.stopDrag();  
        triste._visible=true;  
    }else{  
        siglo19._x=180.9;  
        siglo19._y=457.2;  
        this.stopDrag();  
    }  
    siglo20.enabled=false;  
    siglo21.enabled=false;  
    siglo19.enabled=false;  
};  
siglo20.onRelease = function() {  
    if (this.hitTest(cuadro)==true){  
        texto.text="VUELVA A INTENTARLO (regresa al menú y vuelve a  
ingresar)";  
        siglo20._x=349.15;  
        siglo20._y=454.7;  
        this.stopDrag();  
        triste._visible=true;
```



```
}else{
    siglo20._x=349.15;
    siglo20._y=454.7;
    this.stopDrag();
}
siglo20.enabled=false;
siglo21.enabled=false;
siglo19.enabled=false;
};

siglo21.onRelease = function() {
    if (this.hitTest(cuadro)==true){
        texto.text="QUÉ BIEN LO HAS LOGRADO SIGUE ADELANTE";
        this.stopDrag();
        feliz._visible=true;
        siguiente_btn._visible=true;
        triste._visible=false;
        siglo20.enabled=false;
        siglo19.enabled=false;
        siglo21.enabled=false;
    }else{
        siglo21._x=549.25;
        siglo21._y=451.5;
        this.stopDrag();
    }
}
```



```
siglo20.enabled=false;
siglo21.enabled=false;
siglo19.enabled=false;
};

//inicio de arrastre
siglo20.onPress = function() {
    this.startDrag(false);
    updateAfterEvent();
};
siglo21.onPress = function() {
    this.startDrag(false);
    updateAfterEvent();
};
siglo19.onPress = function() {
    this.startDrag(false);
    updateAfterEvent();
};

function VerificaRespuesta(){

    aciertos = tt;
    fallos = 5-tt;
    if(tt==5){
```



```
    } else {  
}  
    tt= 0;  
}
```



Verificar

```
on(release){  
    verificar._visible=false;  
  
    if (a3.selected){  
        total++;  
        feliz1._visible=true;  
    }else{  
        triste1._visible=true;  
    }  
  
    if (b3.selected) {  
        total++;  
        feliz2._visible=true;  
    }else{  
        triste2._visible=true;  
    }  
}
```



```
if (c2.selected) {
    total++;
    feliz3._visible=true;
}else{
    triste3._visible=true;
}

if (d1.selected) {
    total++;
    feliz4._visible=true;
}else{
    triste4._visible=true;
}

if (e4.selected) {
    total++;
    feliz5._visible=true;
}else{
    triste5._visible=true;
}

if (f2.selected) {
    total++;
    feliz6._visible=true;
}else{
    triste6._visible=true;
}

if (g3.selected) {
```



```
        total++;
        feliz7._visible=true;
    }else{
        triste7._visible=true;
    }
    if (h1.selected) {
        total++;
        feliz8._visible=true;
    }else{
        triste8._visible=true;
    }
    if (i1.selected) {
        total++;
        feliz9._visible=true;
    }else{
        triste9._visible=true;
    }
    if (j4.selected) {
        total++;
        feliz10._visible=true;
    }else{
        triste10._visible=true;
    }
    if (total==10){
        txt.text="Tu nota final es de ";
```



```
sobre._visible=true;
aplausos._visible=true;
ctxt.text=total;
bien._visible=true;
}else{
    txt.text="Tu nota final es de ";
    ctxt.text=total;
    sobre._visible=true;
    mal._visible=true;
}
a1.enabled=false;
a2.enabled=false;
a3.enabled=false;
a4.enabled=false;

b1.enabled=false;
b2.enabled=false;
b3.enabled=false;
b4.enabled=false;

c1.enabled=false;
c2.enabled=false;
c3.enabled=false;
c4.enabled=false;
```



d1.enabled=false;

d2.enabled=false;

d3.enabled=false;

d4.enabled=false;

e1.enabled=false;

e2.enabled=false;

e3.enabled=false;

e4.enabled=false;

f1.enabled=false;

f2.enabled=false;

f3.enabled=false;

f4.enabled=false;

g1.enabled=false;

g2.enabled=false;

g3.enabled=false;

g4.enabled=false;

h1.enabled=false;

h2.enabled=false;

h3.enabled=false;

h4.enabled=false;

i1.enabled=false;



```
i2.enabled=false;
i3.enabled=false;
i4.enabled=false;

j1.enabled=false;
j2.enabled=false;
j3.enabled=false;
j4.enabled=false;

}
```

El botón de evaluación valida las respuestas de los usuarios y de acuerdo a ella muestra una carita feliz o triste en cada ítem. Asimismo suma los puntos y deshabilita los botones para que no puedan realizar modificaciones luego de haber contestado.



```
on (release) {

    loadMovieNum ("evaluacion.swf",0)

}
```

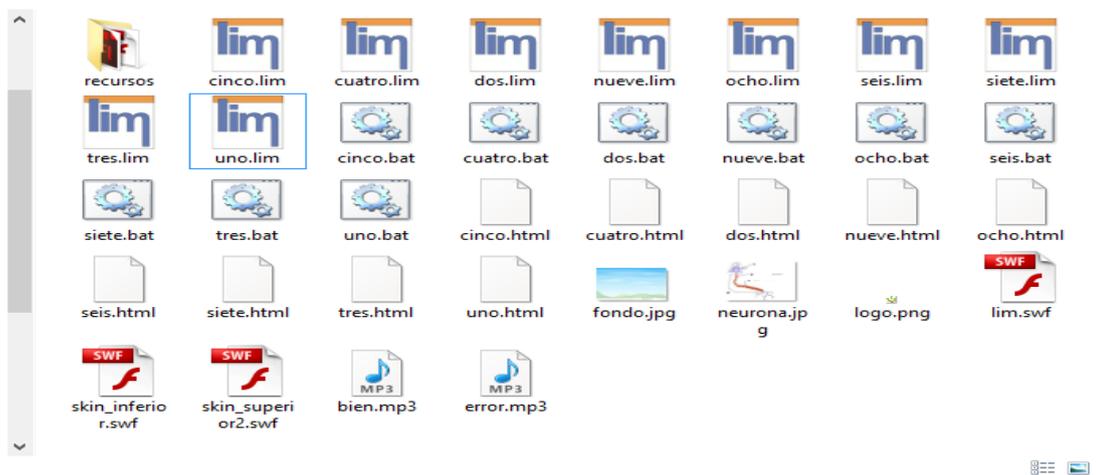
Recarga la evaluación.

Las actividades son ejecutadas desde la interfaz de cada tema, que al dar clic en el botón actividad lo que hace el lenguaje ActionScript es buscar una carpeta



llamada **fsccommand** y abrir el archivo con extensión .bat que a su vez abre el archivo con extensión .html donde se encuentra la actividad creada.

Imagen 13. Carpeta Fsccommand (Actividades)



Validación

Una vez planteados los elementos de cada requerimiento, definido el diseño del Software Educativo, codificado la navegabilidad, su validación en esta última fase, luego de haber corregido algún posible error presentado en las fases anteriores se procedió a la finalización del material didáctico con el objetivo de demostrar el funcionamiento completo de la aplicación a nivel de eficiencia y funcionalidad; verificando la interacción entre los componentes y validando la implementación con todos los requisitos de acuerdo a las necesidades del docente - estudiante.

Las pruebas se realizaron en la escuela con los estudiantes con la finalidad de saber si el Software Educativo cumple con los aspectos pedagógicos - didácticos, aspectos técnicos y aspectos estéticos, adecuados que ayuden a asimilar los conocimientos de la materia de una manera eficiente.



RESULTADOS DE LA FICHA DE VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE CIENCIAS SOCIALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA MIGUEL RIOFRÍO # 1.

1. ASPECTOS PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

Cuadro N°9: Aspectos Pedagógicos – Didácticos

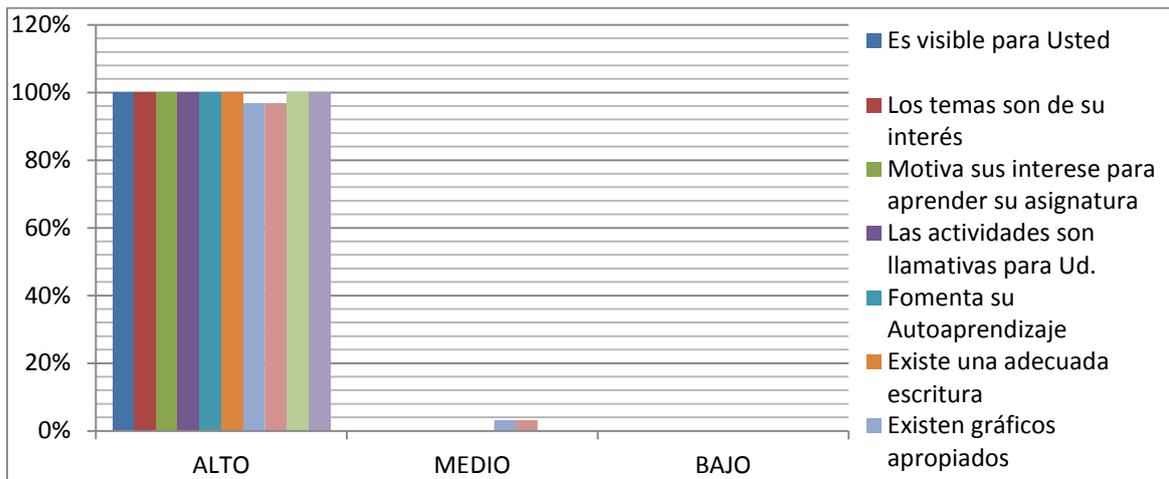
ASPECTOS PEDAGOGICOS-DIDACTICOS	ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Es visible para Usted	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Los temas son de su interés	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Motiva sus interese para aprender su asignatura	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Las actividades son llamativas para Ud.	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Fomenta su Autoaprendizaje	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Existe una adecuada escritura	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Existen gráficos apropiados	31	96,87 %	1	3,13 %	0	0%	32	100%
Cuenta con ejercicios de aplicación	31	96,87 %	1	3,13 %	0	0%	32	100%
Sirve de apoyo para la asignatura	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Es adecuado para su edad	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%

Fuente: Ficha de validación aplicada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez



Gráfica N°9: Aspectos Pedagógicos – Didácticos



Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y a gráfica uno, el 100% de los estudiantes dan una calificación alta a los aspectos pedagógicos-didácticos.

El Software Educativo permite que los niños de séptimo año de Educación Básica, se adapten apropiadamente fomentando el autoaprendizaje y despertando su interés en los temas, como son los inicios del siglo XX y XIX, el auge cacahetero, etc. es por eso que la mayoría dan una calificación de nivel **“ALTO”**.



2. ASPECTOS TÉCNICOS

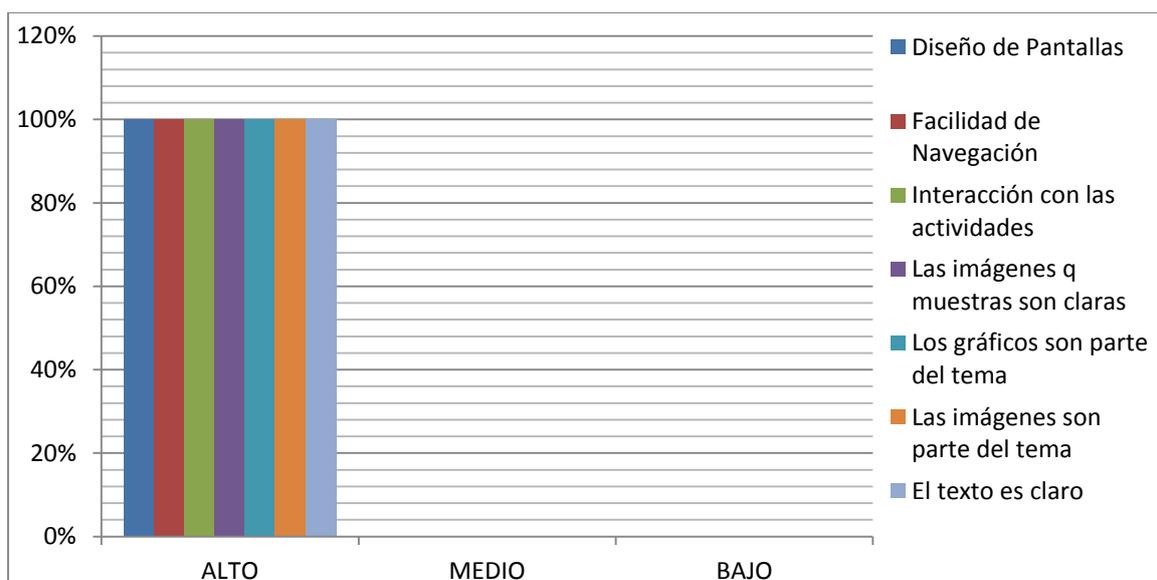
Cuadro N°10: Aspectos Técnicos

ASPECTOS TÉCNICOS	ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Diseño de Pantallas	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Facilidad de Navegación	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Interacción con las actividades	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Las imágenes q muestras son claras	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Los gráficos son parte del tema	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Las imágenes son parte del tema	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
El texto es claro	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%

Fuente: Ficha de validación aplicada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

Gráfica N°10: Aspectos Técnicos





Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica dos, el 100% de los estudiantes dan una calificación alta a los aspectos técnicos.

En lo técnico la mayoría de los evaluadores dan una calificación de nivel **“ALTO”**, así demostrando que su entorno está relacionado con el tema existiendo interacción entre los elementos y sobretodo de fácil navegación para el usuario.

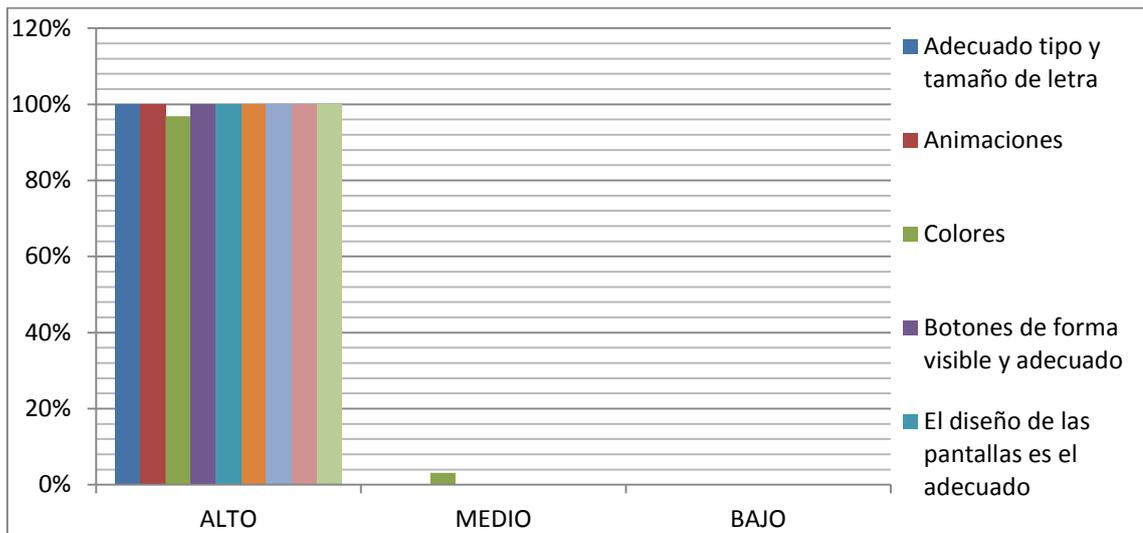
3. ASPECTOS ESTÉTICOS

Cuadro N°11: Aspectos Estéticos

ASPECTOS ESTÉTICOS	ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Adecuado tipo y tamaño de letra	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Animaciones	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Colores	31	96,87 %	1	3,13 %	0	0%	32	100%
Botones de forma visible y adecuado	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
El diseño de las pantallas es el adecuado	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
El diseño de los botones es el adecuado	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
El uso de los colores es adecuado	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Facilidad de Uso	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%
Los sonidos son claros y entendibles	32	100%	0	0%	0	0%	32	100%

Fuente: Ficha de validación aplicada a los estudiantes

Elaborado: Diana Fárez

**Gráfica N°11: Aspectos Estéticos**

Análisis e Interpretación

De acuerdo al cuadro y gráfica tres, el 100% de los estudiantes de séptimo año dan una calificación alta a los aspectos estéticos del Software Educativo.

En lo Estético la mayoría de los evaluadores dan una calificación de nivel **“ALTO”**, de la aplicación de acuerdo al diseño, claridad, facilidad y entendimiento de esta manera relacionándose fácilmente con el entorno del Software Educativo.



g. DISCUSIÓN

La idea de usar al Software como medio de enseñanza surge en los años 70. Con esto se busca que los estudiantes sean quienes controlen las acciones de los programas, aprendan y se diviertan al mismo tiempo.

En los 80, se produce una intensa actividad en torno al uso educativo de las computadoras, en las escuelas además del material informático específico para la enseñanza “Software Educativo”, se incorporan los programas informáticos, como: los procesadores de textos, las bases de datos, las hojas de cálculo y los programas de diseño gráfico, diseñados con propósitos profesionales trasladándose al ámbito educativo con diferentes funciones.

Durante los 90, existe la responsabilidad de las formas de uso, se desplaza hacia los propios centros, hacia los profesionales de la educación. Esta época se centra más en temas concretos como: el uso del ordenador para la enseñanza de una disciplina, de un nivel educativo determinado, experiencias utilizando un software específico, etc.

Podemos identificar dos tipos de programas, el primero es el de modelo conductista, basa su enseñanza con asistencia del ordenador (también son conocidos como EAO), el otro tipo son los de enseñanza inteligente asistido por el ordenador intentando simular la actividad de un profesor.



Para poder desarrollar un Software Educativo debemos tomar en cuenta la forma en cómo se produce la enseñanza y el aprendizaje, además es necesario: las acciones que esperamos que lleve a cabo el software, tener en cuenta los requisitos y el procedimiento antes de iniciar, y que tipo de actividades nos conviene realizar tomando en cuenta los beneficios y los contras.

En nuestro país han surgido problemas de desconocimiento en las Instituciones Educativas, más directamente en las escuelas fiscales de la zona siete, como es la provincia de Loja en especial la ciudad de Loja, cuando se trata de utilizar las Tic's, que permita a los docentes a usarlas para reforzar sus conocimientos informáticos y proporcionándoles numerosas ventajas, entre ellas enriquecer el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.

Tomando en cuenta que hoy en día, con el avance de la tecnología se puede dinamizar, el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) utilizándolos en la educación. Y al parecer los métodos tradicionales que se vienen utilizando hasta la actualidad por los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales traen como consecuencia un rendimiento académico no satisfactorio, por todas estas razones fue lo que incentivó al docente de la asignatura de Ciencias Sociales y autoridades de la escuela fiscal "Miguel Riofrío # 1" a hacer uso de estas herramientas tecnológicas en los estudiantes del séptimo año para que descubran sus potencialidades y a la vez se conviertan en un ente crítico para bien de la transformación educativa de la ciudad de Loja. por lo expuesto se propone la siguiente tesis titulada: **"Elaboración e Implementación de un Software**



Educativo para la Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias Sociales para los Estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica, de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrío # 1” de la ciudad de Loja, periodo 2013 -2014.” Que permita tener un mayor aprendizaje interactivo a través de la información y la comunicación **(TIC)** entre estudiantes y docente de la asignatura de Ciencia Sociales.

El Software Educativo tiene como finalidad ser un material como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la asignatura de Ciencias Sociales de la Escuela Miguel Riofrío # 1 de la Ciudad de Loja.

Para la recopilación de información se realizó una entrevista escrita al docente de la asignatura de Ciencias sociales para conocer la falta de materiales didácticos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde les permita a los estudiantes aprender de una manera más significativa. La solución fue desarrollar un material didáctico que les ayude a tener un resumen concreto del texto guía, con imágenes, dibujos, actividades y evaluaciones en cada tema de manera interactiva y de esta forma aprender de forma dinámica con una multimedia.

Una vez recopilada la información se procedió al diseño de la aplicación, se tomó en cuenta las necesidades de la estudiante y la docente a los que va dirigido, consiguiendo cumplir con cada uno de los objetivos. El desarrollo se lo realizó con la ayuda de la Metodología Cascada a través de cinco fases como: análisis de requerimientos, diseño, codificación, pruebas e implementación, cada una de estas



etapas fueron necesarias para cumplir con lo trazado. Una vez culminada el Software Educativo para los estudiantes de Séptimo año de Educación Básica para la Escuela Miguel Riofrío # 1, se realizó una ficha de validación tomando en cuenta aspectos técnicos, estéticos y pedagógicos, obteniendo así resultados positivos, ya que los estudiantes supieron interactuar con gran facilidad con el Software Educativo, haciendo énfasis en una nueva manera de aprender las Ciencias Sociales de modo más didáctico, dejando atrás el método tradicional y usando herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados que se obtuvo durante todo este proceso son positivos y de gran acogida, permitiendo que los estudiantes del séptimo año de Educación Básica se incorporen al mundo de la tecnología, por lo tanto se sugiere que se debe seguir desarrollando nuevos materiales didácticos tecnológicos en diferentes asignaturas para ayudar en el aprendizaje significativo en los estudiantes y se pone a disposición en el laboratorio de la Escuela Miguel Riofrío # 1, donde pueda acceder cualquier estudiante.



h. CONCLUSIONES

Una vez culminado el trabajo investigativo, se llegó a las siguientes conclusiones:

Mediante encuestas a los alumnos y entrevista escrita al docente, del séptimo año de la Escuela “Miguel Riofrío # 1”, se estableció que existe mayor grado de dificultad de aprendizaje en el Bloque III de la asignatura de Ciencias Sociales, con el siguiente contenido: El mundo a inicios del siglo XX, El gran auge del cacao, la revolución liberal, el estado laico, cambio de la sociedad y los años de plutocracia, los mismo que están en la aplicación.

Se elaboró el Software Educativo interactivo como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza - aprendizaje para los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Miguel Riofrío # 1, utilizando la Metodología de desarrollo Cascada, esto permitió tomar en cuenta las necesidades del usuario final durante el desarrollo y obtener una herramienta que incluye diversos elementos multimedia como contenidos en textos, imágenes, videos, actividades y evaluaciones.

Para validar el Software Educativo se aplicó una ficha de validación, de acuerdo a los siguientes aspectos: aspectos pedagógicos – didácticos, aspectos técnicos y aspectos estéticos, con la cual permitió verificar su funcionalidad y el logro del objetivo principal de la investigación.

La Finalización de la aplicación se realizó satisfactoriamente cumpliendo así con lo planteado en este trabajo investigativo, apoyando de esta manera al proceso de enseñanza - aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Escuela Miguel Riofrío #



1, quedando lista para en lo posterior se haga la implementación y cualquier estudiante pueda hacer uso de ella.



i. RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado las conclusiones se pone a consideración las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales de la Escuela Miguel Riofrío # 1, el uso del Software Educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para ayudar a los estudiantes a reforzar y afianzar sus conocimientos de manera dinámica.

Se sugiere a los que desarrollan Software Educativo una validación en un trabajo Final (Software Educativo), para concluir cumpliendo las necesidades de los usuarios y contribuir a los estudiantes y docente a la solución de sus problemas de aprendizaje.

A los docentes de las Escuelas y Colegios se propone la utilización de Software Educativo y demás recursos didácticos tecnológicos que implementen, en todos los niveles de educación, para de esta manera lograr que las asignaturas sean impartidas a través de estas herramientas tecnológicas actuales de forma dinámica y visual, dejando atrás los métodos tradicionales.



j. BIBLIOGRAFÍA

AulaClic. (2009). Curso de Illustrator CS4.

AulaClic. (2009). *Curso de Illustrator CS4*. Recuperado el 07 de 05 de 2013, de <http://www.aulaclic.es/illustrator-cs4/index.htm>

Barea, G. A. (2009). La pedagogía en la educación .

Batista, L. (2006). *Educación y desarrollo humano*. Obtenido de <http://www.binasss.sa.cr/revistas/enfermeria/v27n1/7.pdf>

CONDE, C. (24 de 05 de 2007). *Pedagogía*. Obtenido de <http://www.pedagogia.es/que-es-la-pedagogia-social-sus-caracteristicas/>

Corrales, M. (2012). *Diseño de medios y recursos didácticos*. España: Innovación y Cualificación.

Delors, Jacques (1997). *La educación encierra un tesoro*. México: UNESCO. Disponible en:

http://edu.siglo22.net/documents/ccdd/FS22_CeR_CD6_v0p0.pdf (2012, 11).

Escuela y Reproducción Social. (26 de 02 de 2009). *CARACTERISTICAS DE UNA PEDAGOGIA CRÍTICA*. Obtenido de

<http://www.reproduccionsocial.edusanluis.com.ar/2009/02/caracteristicas-de-una-pedagogia.html>

Fernandez, R. (2009). *Educacion y Tecnologia: Un binomio excepcional*. Martín Delavaut.

La Ruta Práctica a Adobe Flash CS4. (2009). Perú: Empresa Editora Macro EIRL.



- Marqués, S. (2009). Software Educativo y Multimedia, de ardilladigital.com:
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T5%20SOFT.ED.%20Y%20MM/05%20SOFTWARE%20EDUCATIVO%20Y%20MULTIMEDIA.pdf>
- Marqués, P. (7 de 08 de 2011). *Los medios didácticos*. Recuperado el 06 de 05 de 2013, de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
- Meneses, G. (2007). *NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (s.f.). *Educación General Básica*. Recuperado el 27 de 03 de 2013, de <http://www.educacion.gob.ec/index.php/basica-egb>
- Páez, J. (19 de 04 de 2013). 'El Ecuador ha perdido el año en la calidad de la educación'.
- Pinto, M. (24 de Febrero de 2009). Elementos de una Multimedia. (ALFAMEDIA), disponible en: <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/elementos.htm>.
- Romero, G. (15 de 02 de 2009). *La pedagogía en la Educación*. Obtenido de http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf
- Software Educativo: su potencialidad e impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en línea disponible en:
<http://www.lidia.fhuce.edu.uy/Publicaciones/Software%20Educativo.pdf>
- Torre, M. (2010). *Didáctica*. Genesis.



Torres, C. B. (29 de 11 de 2010). *Slideshare*. Recuperado el 02 de 04 de 2013, de <http://www.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>

UNESCO. (2009). Declaración Mundial Sobre Educación Para Todos. *Conferencia Mundial sobre Educación Para Todos*. Jomtiem. Obtenido de 1990: <http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000861/086117s.pdf>

UNESCO. (2009). *Educación*. Recuperado el 04 de 05 de 2013, de <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/>



k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2013 -2014”.

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORA:

Diana Jacqueline Fárez Castillo

Loja – Ecuador

2013



a. TEMA

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 -2014”.



b. PROBLEMÁTICA

Conociendo los problemas que atraviesa la sociedad en general, en el ámbito educativo, tanto a nivel mundial como nacional, en una educación deficiente basada en el tradicionalismo, esto hace, que los grandes avances tecnológicos, se adentren cada día más en nuestra sociedad he ahí las dificultades en algunos docentes para enseñar con el uso de las tecnologías de Información y comunicación (Tic's), sobre todo en los países subdesarrollados.

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

La carencia de recursos tecnológicos es un factor preponderante que no permite la inserción de las TIC's, en el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje (PEA), los recursos didácticos que utiliza el docente son los mismos conocidos de siempre. La pizarra, carteleras y el texto guía facilitado por el ministerio de educación, no hace uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación porque no existen en las instituciones fiscales de educación básica. Y es desde allí que nace el problema por la falta de recursos didácticos tecnológicos que permiten el refuerzo del aprendizaje.



Teniendo en cuenta que hoy en día, con el avance de la tecnología se puede dinamizar, el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) utilizándolos en la educación. Y al parecer los métodos tradicionales que se vienen utilizando hasta la actualidad los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales traen como consecuencia un rendimiento académico no satisfactorio, por todas estas razones fue lo que incentivo al docente de la asignatura de Ciencias Sociales y autoridades de la escuela fiscal “Miguel Riofrío # 1”. Hacer uso de estas nuevas herramientas tecnológicas en los estudiantes del séptimo año para que descubran sus potencialidades y a la vez se conviertan en un ente crítico para bien de la transformación educativa de la ciudad de Loja. por lo expuesto se propone el siguiente proyecto: **“Elaboración e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias Sociales para los Estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica, de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrío # 1” de la ciudad de Loja, periodo 2013 -2014.”** Permitiendo tener un mayor aprendizaje interactivo a través de la información y la comunicación **(TIC)** entre estudiantes y docente de la asignatura de Ciencia Sociales.



c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, el Área de la Educación, el Arte y la Comunicación en especial la Carrera de Informática Educativa, se ha dedicado a formar profesionales competitivos, para que en el futuro se desenvuelvan, en el campo profesional de manera efectiva y eficaz; tomando en cuenta las Tecnologías de la Información y Comunicación, en el Régimen Actual de la Reforma Curricular, el mismo que estipula, que se debe involucrar a las nuevas tecnologías en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje (PEA) como herramientas de apoyo a la didáctica dentro del perfil pedagógico.

Este tema es de gran relevancia hoy en día, para reforzar los conocimientos de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela fiscal “Miguel Riofrío # 1”, en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que es una de las falencias que tienen los estudiantes. Con la finalidad de aportar a nuestra Sociedad en General, se ha analizado y visto la necesidad de realizar el presente proyecto de Tesis **“Elaboración e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias Sociales para los Estudiantes del Séptimo año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrío # 1 de la ciudad de Loja, periodo 2013 -2014”**.

El presente proyecto de investigación tiene la factibilidad económica ya que los costos de desarrollo y creación del Software Educativo serán asumidos por la investigadora en su totalidad, a más de esto servirá como un aporte al progreso de la educación y como egresada de la carrera de Informática Educativa se justifica



académicamente, porque en el transcurso de la formación en la Universidad Nacional de Loja, obtenido los conocimientos necesarios en cuanto a la elaboración de investigaciones a través de la carrera de Informática Educativa y el uso de las herramientas informáticas para crear un Software Educativo.

El desarrollo e implementación del Software Educativo servirá como apoyo a la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, facilitando el entendimiento de la misma al estudiante, permitiendo la interactividad con el docente, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido. Al concluir con éxito este trabajo será de gran aporte dentro de la sociedad educativa, por ende es de mucho interés, la realización del presente trabajo, con el fin de contribuir a los estudiantes de séptimo año de la escuela fiscal “Miguel Riofrío # 1” y como requisito fundamental para obtener mi título de Licenciada en la especialidad de INFORMÁTICA EDUCATIVA, luego de haber tenido un largo tiempo de adquisición de conocimientos científicos, técnicos, prácticos e investigativos como estudiante la carrera de Informática Educativa.



d. OBJETIVOS

d.1. OBJETIVO GENERAL:

Apoyar en el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del desarrollo e implementación de un Software Educativo para la asignatura de Ciencias Sociales para el Séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrío # 1” de la ciudad de Loja.

d.2. OBJETIVO ESPECIFICOS:

- ✚ Establecer los contenidos que reposan en el libro guía, en los cuales los - estudiantes del séptimo año de la escuela “Miguel Riofrío # 1” presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales.
- ✚ Elaborar el Software Educativo tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes para reforzar el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.
- ✚ Validar el funcionamiento del Software Educativo.
- ✚ Implementar el Software Educativo en la escuela “Miguel Riofrío # 1” para la utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.



e. MARCO TEORICO

e.1. Educación

- e.1.1. Importancia de la Educación.
- e.1.2. La Educación en el Ecuador.
- e.1.3. Reforma Curricular.

e.2. Pedagogía

- e.2.1. Características de la Pedagogía?
- e.2.2. Consideraciones de la Pedagogía.
- e.2.3. Como aplicarla?

e.3. Didáctica

- e.3.1. Recursos didácticos
- e.3.2. Clasificación de los Recursos didácticos
- e.3.3. Características.
- e.3.4. Ventajas

e.4. Proceso Enseñanza-Aprendizaje

- e.4.1. La enseñanza
- e.4.2. El Aprendizaje



e.4.3. Que funciones cumple

e.5. Ciencias Sociales

e.5.1. El nacimiento del Ecuador.

e.5.2. Los primeros años.

e.5.3. Entre los siglos XIX y XX.

e.5.4. Años de Agitación y Lucha

e.5.5. El Ecuador contemporáneo.

e.5.6. Los años recientes.

e.6. Software Educativo

e.6.1. Función del Software Educativo.

e.6.2. Tipos de Software Educativo.

e.6.3. Características

e.6.4. Elementos.

e.6.5. Ventajas

e.7. Herramientas de diseño para el Software Educativo

e.7.1. Principales herramientas de diseño.

e.7.2. Flash Profesional **CS4**.

e.7.3. Adobe Photoshop **CS4**.



f. METODOLOGÍA

f.1.MÉTODOS

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

f.1.1. Método Científico

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

f.1.2. Método Deductivo

- Este método servirá para identificar deficiencias, debilidades de aprendizaje en el estudiante al momento de recibir sus clases.

f.1.3. Método Inductivo

- Este método se lo empleará para conocer la realidad de la Institución Educativa como es la escuela “Miguel Riofrío # 1” y como ayudar al docente de la asignatura de Ciencias Sociales, a través de un material didáctico, para que la enseñanza sea de una manera



dinámica, para así obtener un aprendizaje más significativo entre estudiante -docente.

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

f.2.TÉCNICAS

f.2.1. Técnica de la Entrevista.

- Esta técnica permitió relacionarme directamente con el docente de la materia a su cargo para obtener información verbal relevante, significativa y de gran importancia, para así conocer las dificultades que tiene el docente al momento de impartir sus clases y los estudiantes del séptimo año de Educación Básica en el aprendizaje de la misma.

f.2.2. Técnica de la Observación directa.

- Mediante esta técnica se aplicara para constatar la información que se ha recopilado hasta el momento y verificar desde nuestro punto de vista las necesidades que deben ser satisfechas con la elaboración e implementación del Software Educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de la escuela fiscal miguel Riofrío # 1 de la ciudad de Loja.



f.2.3. Encuesta para los Estudiantes.

- Las encuestas serán aplicadas a los estudiantes del séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío # 1, para conocer la problemática que tienen los mismos en la asignatura de Ciencias Sociales y de esta forma elaborar el Software Educativo.

f.2.4. Metodología de desarrollo en cascada del Software Educativo para la escuela “Miguel Riofrío # 1”.

Esta metodología se la utilizará como base para la elaboración del Software Educativo. Siguiendo una secuencia de etapas para obtener un Software de calidad, eficaz para los estudiantes de séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío # 1.

f.2.4.1. Análisis de requisitos.

En esta fase se determinará los requerimientos fundamentales para la elaboración del Software Educativo teniendo en cuenta las necesidades del docente y estudiantes del séptimo año de la Escuela Miguel Riofrío. Se elaborara los casos de uso con la finalidad de abarcar los contenidos específicos que irán en el Software Educativo.



f.2.4.2. Diseño del Sistema.

En esta fase de diseño se realizará el diagrama de secuencia tomando en cuenta los contenidos de la asignatura de Ciencia Sociales y para el desarrollo del Software Educativo se elaborará un prototipo que se socializará con el docente.

f.2.4.3. Codificación.

En esta fase se desarrollará el Software Educativo utilizando el programa Adobe Flash CS5 Professional para la codificación de cada uno de los botones y navegabilidad del Software, haciéndolo de manera interactiva a través de la codificación de Action Script.

f.2.4.4. Prueba

Se pondrá a prueba el software educativo para constatar si cumple con todos los requisitos proyectados de acuerdo a los requerimientos del docente-alumno y si está listo para utilizarse de una manera eficiente que le va ayudar a similar los conocimientos.

f.2.4.5. Mantenimiento

Se estará al pendiente de las posibles actualizaciones del Software Educativo y sus fases, con el fin de que este puede ser utilizado las veces



y el tiempo que sea necesario, se le dará el mantenimiento necesario en caso que se requiera, ya que la institución está ubicada a pocos metros de la vivienda del desarrollador del Software Educativo.



g. CRONOGRAMA

TIEMPO ACTIVIDADES	ABR 2013				MAY 2013				JUN 2013				JUL 2013				SEP 2013				OCT 2013				NOV 2013				DIC 2013				ENE 2014				FEB 2014				MAR 2014				ABR 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración de la redacción de proyecto de tesis.	X	X	X																																													
Aprobación de la estructura y pertinencia del proyecto de tesis.				X																																												
Asignación del director de tesis.				X	X	X	X	X																																								
Recopilación de Datos									X	X	X	X	X																																			
Elaboración del Marco teórico.													X	X	X																																	
Presentación y del marco teórico.																X				X	X	X																										
Corrección del Marco Teórico																								X	X	X	X																					
Interpretación de datos																												X	X	X					X	X												
Revisión del Marco Teórico																																X	X	X	X	X												
Aceptación de Marco Teórico																																								X	X	X	X					



TIEMPO ACTIVIDADES	MAY 2014				JUN 2014				JUL 2014				SEP 2014				OCT 2014				NOV 2014				DIC 2014			ENE 2014			FEB 2015			MAR 2015			ABR 2015			MAY 2015		JUN 2015		JUL 2015	
	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	1	2	3	1	2	3	1	2	3	2	4	2	4	2	4			
Análisis			X	X	X																																								
Diseño						X	X	X																																					
Desarrollo del Software E.									X	X	X	X																																	
Socialización del Software E.													X	X	X																														
Corrección del Software E.														X	X	X	X	X																											
Evaluación del funcionamiento																		X	X	X	X																								
Elaboración del borrador final de la tesis.																						X	X																						
Entrega del Software E.																									X	X	X	X																	
Entrega del borrador final de la tesis.																										X	X																		
Sustentación de la tesis Privada																												X	X	X	X	X	X	X											
Corrección del estudio y Calificación de la Tesis Privada																																					X	X							
Sustentación de la tesis Publica																																							X	X	X				



h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

h.1. RECURSOS HUMANOS

- **Docente:** director de tesis.
- **Docente:** de la escuela Miguel Riofrío # 1
- **Tesista.**

h.2. RECURSOS MATERIALES

MATERIALES DE OFICINA: <ul style="list-style-type: none">▪ Material bibliográfico▪ Papel Bond▪ Útiles de Oficina▪ Internet	EQUIPOS DE OFICINA: <ul style="list-style-type: none">▪ Computador▪ Impresora▪ Tinta para Impresora.
--	---



h.3. PRESUPUESTO

DETALLE	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
Útiles de Oficina:			
Copias e impresiones.	6	0.05	60.00
Lápices.	4		1.50
Carpetas		0.05	2.00
Libreta de apuntes	4		3.00
Empastado	4	12.50	50.00
Marcadores			2.50
Materiales Tecnológicos:			
Computador	1	1,000.00	1,000.00
Flash Memory	2	20.00	20.00
Cámara Filmadora	1	400.00	400.00
CD`s	30	0.50	15.00
Transporte			250,00
Imprevistos			300,00
TOTAL			2,104.00



i. BIBLIOGRAFÍA

AulaClic. (2009). Curso de Illustrator CS4.

AulaClic. (2009). *Curso de Illustrator CS4*. Recuperado el 07 de 05 de 2013, de <http://www.aula clic.es/illustrator-cs4/index.htm>

Barea, G. A. (2009). La pedadogía en la educación .

Batista, L. (2006). *Educación y desarrollo humano*. Obtenido de <http://www.binasss.sa.cr/revistas/enfermeria/v27n1/7.pdf>

CONDE, C. (24 de 05 de 2007). *Pedagogía*. Obtenido de <http://www.pedagogia.es/que-es-la-pedagogia-social-sus-caracteristicas/>

Corrales, M. (2012). *Diseño de medios y recursos didácticos*. España: Innovación y Cualificación.

Delors, Jacques (1997). *La educación encierra un tesoro*. México: UNESCO.
Disponibile en:
http://edu.siglo22.net/documents/ccdd/FS22_CeR_CD6_v0p0.pdf (2012, 11).

Escuela y Reproducción Social. (26 de 02 de 2009). *CARACTERISTICAS DE UNA PEDAGOGIA CRÍTICA*. Obtenido de <http://www.reproduccionsocial.edusanluis.com.ar/2009/02/caracteristicas-de-una-pedagogia.html>

Fernandez, R. (2009). *Educacion y Tecnologia: Un binomio excepcional*. Martín Delavaut.

La Ruta Práctica a Adobe Flash CS4. (2009). Perú: Empresa Editora Macro EIRL.

Marqués, S. (2009). *Software Educativo y Multimedia*, de ardilladigital.com:
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TI>



Cs/T5%20SOFT.ED.%20Y%20MM/05%20SOFTWARE%20EDUCATIVO%
20Y%20MULTIMEDIA.pdf

Marqués, P. (7 de 08 de 2011). *Los medios didácticos*. Recuperado el 06 de 05 de 2013, de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

Meneses, G. (2007). *NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad*.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica*.

Ministerio de Educación del Ecuador. (s.f.). *Educación General Básica*. Recuperado el 27 de 03 de 2013, de <http://www.educacion.gob.ec/index.php/basica-egb>

Páez, J. (19 de 04 de 2013). 'El Ecuador ha perdido el año en la calidad de la educación'.

Pinto, M. (24 de Febrero de 2009). Elementos de una Multimedia. (ALFAMEDIA), disponible en: <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/elementos.htm>.

Romero, G. (15 de 02 de 2009). *La pedagogía en la Educación*. Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf

Software Educativo: su potencialidad e impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en línea disponible en:

<http://www.lidia.fhuce.edu.uy/Publicaciones/Software%20Educativo.pdf>

Torre, M. (2010). *Didáctica*. Genesis.

Torres, C. B. (29 de 11 de 2010). *Slideshare*. Recuperado el 02 de 04 de 2013, de <http://www.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>



UNESCO. (2009). Declaración Mundial Sobre Educación Para Todos. *Conferencia Mundial sobre Educación Para Todos*. Jomtiem. Obtenido de 1990:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000861/086117s.pdf>

UNESCO. (2009). *Educación*. Recuperado el 04 de 05 de 2013, de
<http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/>



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS/OS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MIGUEL RIOFRIO” DE LA CIUDAD DE LOJA.

Como egresada de la Universidad Nacional de Loja y aspirante al título de Licenciada en Informática Educativa, me dirijo a ustedes para pedirles me colaboren contestando las siguientes preguntas, las mismas que me servirán para el diseño e implementación de un Software Educativo en la Asignatura de Ciencias Sociales.

1. ¿Qué te parecen las clases de Ciencias Sociales en el método tradicional?

Dinámica () Aburridas () Cansadas ()

Porque _____

2. ¿En tus clases de la asignatura de Ciencias Sociales u otra, existen algún tipo de Software Educativo?

Sí () No ()



3. **¿El docente de Ciencias Sociales utiliza la computadora para explicar la clase, apoyándose en el uso de dibujos, fechas, videos, sonidos e imágenes?**

Sí ()

No ()

Porque_____

4. **¿Te gustaría aprender mediante un apropiado Software Educativo de Ciencias Sociales?**

Sí ()

No ()

Porque_____

5. **¿Estarías de acuerdo con la existencia de un Software Educativo de Ciencias Sociales con dibujos, sonidos, videos para mejorar y reforzar tu aprendizaje?**

Sí ()

No ()

Porque_____

6. **¿Consideras que el uso de un programa para computadora como él Software Educativo, te ayudaría a entender con facilidad la asignatura de Ciencias Sociales?**

Sí ()

No ()

Porque_____



7. ¿Cuál sería el lugar más adecuado para usar el Software Educativo?

En clase () En la casa () ambas ()

Porque_____

8. Del contenido del Libro de Ciencias sociales. Marca con una X el Bloque del que te parece más difícil de aprender.

- BLOQUE I El nacimiento del Ecuador
- BLOQUE II Los Primeros Años
- BLOQUE III Entre los siglos XIX y XX
- BLOQUE IV Años de agitación y Lucha
- BLOQUE V El Ecuador contemporáneo
- BLOQUE VI Los años recientes.

Gracias por su colaboración



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

ENTREVISTA AL DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MIGUEL RIOFRIO" DE LA CIUDAD DE LOJA.

Señor(a) docente, como egresada de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, solicito a usted la colaboración con las respuestas de las siguientes interrogantes, las mismas que se usarán para sustentar la elaboración de un Software Educativo para la Asignatura de Ciencias Sociales.

1. ¿Qué tipo de materiales didácticos Ud. utiliza para explicar sus clases en la Asignatura de Ciencias Sociales?

- Carteles (✓)
- Diapositivas (✓)
- Software Educativo ()
- Videos ()
- Exposiciones (✓)
- Otros _____

2. En qué nivel Ud. Utiliza la computadora para exponer una clase de la Asignatura de Ciencias Sociales para reproducir videos, sonidos, gráficos e imágenes?



Alto () Medio (✓) Bajo () ninguno ()

3. ¿Cree que sea beneficioso la implementación de un Software Educativo en la institución que usted labora?

Si (✓) No ()

Porque: apoya la enseñanza de manera interactiva y visual

4. Según su criterio. ¿Cuáles son las características principales que debería tener un Software Educativo para contribuir a la enseñanza de la Asignatura de Ciencias Sociales

Imágenes, videos, Actividades

5. ¿Qué tipo de recursos cree Ud. que debe tener el Software Educativo para la Asignatura de Ciencias Sociales?

Videos (✓)

Audios (✓)

Imágenes (✓)

Actividades Dinámicas (✓)

Animaciones (✓)

6. Durante el año Lectivo, la enseñanza en su Asignatura de Ciencias Sociales que grado de dificultad ha tenido a la hora de impartir sus clases.

Alto () Medio (✓) Bajo ()

7. Según su Constancia día a día como docente, que temas o contenidos cree Ud. que se debería tomar en cuenta para el Software Educativo que ayudará en el aprendizaje a los alumnos de séptimo año de Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Miguel Riofrío".



- BLOQUE I El nacimiento del Ecuador
- BLOQUE II Los Primeros Años
- ✓ BLOQUE III Entre los siglos XIX y XX
- ✓ BLOQUE IV Años de agitación y Lucha
- BLOQUE V El Ecuador contemporáneo
- ✓ BLOQUE VI Los años recientes.

8.- ¿Qué funciones debería cumplir el Software Educativo?

Reforzar conocimientos	(✓)	Evaluar	(✓)
Instruir	(✓)	motivar	()

Gracias por su Colaboración



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

FICHA DE EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO APLICADA ESTUDIANTES Y DOCENTE

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: Higuel diofrío #1

AÑO: Septiembre año

1. ASPECTO DIDACTICOS

Marque con una (X)

N°	ITEMS	ALTO	MEDIO	BAJO
1	Es de fácil Visibilidad	X		
2	Tiene Importancia los Contenidos	X		
3	Es de motivación, atractivo y de interés	X		
4	Actividades acorde al tema	X		
5	Fomenta el autoaprendizaje	X		
6	Existe una adecuada Gramática	X		
7	Presenta un esquema adecuado	X		
8	Existe gráficos adecuados	X		
9	Tiene actividades de refuerzo	X		
10	Sirve de apoyo a la asignatura	X		



2. Aspectos Técnicos

Entorno Visual y Presentación

Marque con una (X)

N°	ITEMS	ALTO	MEDIO	BAJO
1	Diseño de Pantallas	X		
2	Fácil Navegación	X		
3	Interacción con las actividades	X		
4	Las imágenes que se muestran son claras	X		
5	Los Gráficos son parte del tema	X		
6	Las imágenes son parte del tema	X		
7	El texto es claro	X		

3. Aspectos Estéticos

Existe estandarización en:

Marque con una (X)

N°	ITEMS	ALTO	MEDIO	BAJO
1	Adecuado tipo y tamaño de letra	X		
2	Animaciones	X		
3	Colores	X		
4	Elementos de forma visible y adecuados	X		
5	El diseño de las pantallas es el adecuado	X		
6	El diseño de las ventanas es el adecuado	X		
7	El diseño de los botones es el adecuado	X		
8	El uso de colores es el adecuado	X		
9	Es fácil de usar y navegar	X		



CERTIFICACIÓN

Dr. Floril Paccha

PROFESOR DEL IDIOMA INGLÉS

CERTIFICA:

Haber traducido de español al idioma inglés el **RESUMEN DE LA TESIS** titulada: “**ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL “MIGUEL RIOFRÍO # 1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2013 - 2014**” previa a la obtención del título de Licenciada en Educación Informática Educativa.

Por tanto autorizo a la Srta. Diana Jacqueline Fárez Castillo hacer uso del presente certificado en la manera que considere necesaria y conveniente.

Loja, de Febrero del 2014

Dr. Floril Paccha

Profesor del Idioma Inglés

CI: 110706899-3



CERTIFICADO OTORGADO POR EL DIRECTOR DE LA ESCUELA DE HABER TERMINADO Y ENTREGADO EL SOFTWARE EDUCATIVO



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 1 LOJA - ECUADOR

CERTIFICADO

Lic. Oscar E. Torres

Director de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío N° 1"

Certifica:

Que la señorita **Diana Jacqueline Farez Castillo** con CI: 190057799-8 en calidad de egresada de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja de la Área de Educación Arte y comunicación, llevo a cabo la entrega a la Institución el Software Educativo titulado **"ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO # 1 LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2013-2014"** concluyendo así su proyecto de tesis.

Autorizo al presente hacer uso de este documento con la finalidad de que proceda a realizar las gestiones pertinentes de su necesidad.

Loja, Viernes 27 de Febrero de 2015.


 Lic. Oscar E. Torres
 Director





Fotos sobre la socialización del Software Educativo previo a la implementación en la Escuela Miguel Riofrío N° 1

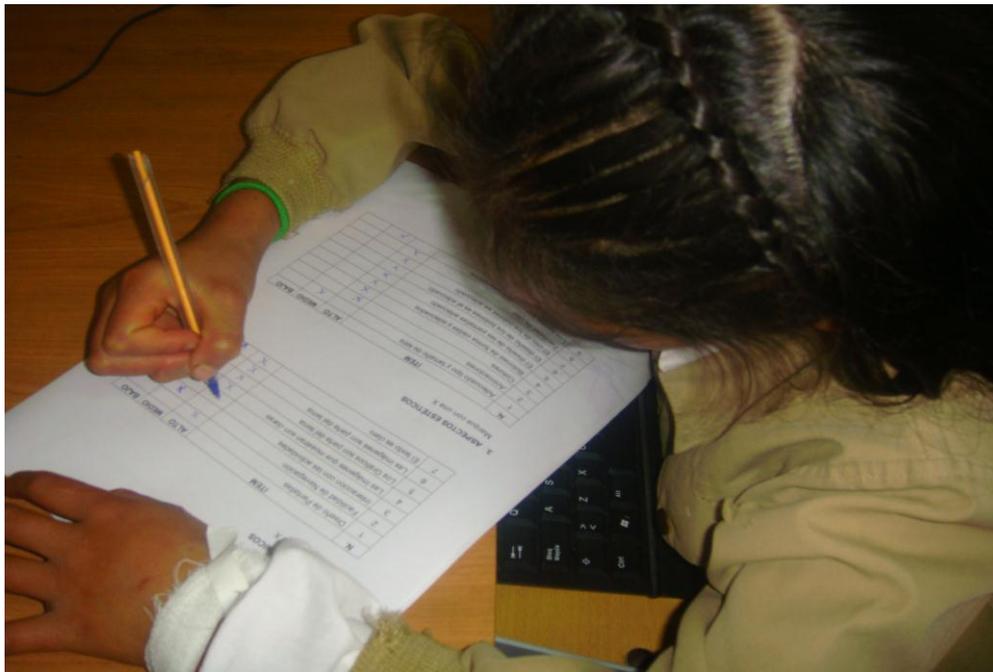




Socialización con el Docente y alumnos



Estudiantes de Séptimo año realizando la evolución del Software Educativo





ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
Educación.....	7
Importancia de la Educación.....	9
La Educación en el Ecuador.....	9
Reforma Curricular.....	10
Pedagogía.....	12
Consideraciones de la Pedagogía.....	16
Como aplicarla.....	17
Didáctica.....	18
Recursos Didácticos.....	19
Clasificación de los Recursos didácticos.....	20
Características.....	20



Funciones.....	22
Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	23
La Enseñanza.....	23
El Aprendizaje.....	24
Software Educativo.....	26
Función.....	27
Elementos multimedia de un software educativo.....	27
Características de los Recursos Multimedia.....	30
Funciones de los Recursos Multimedia.....	31
Ventajas de los recursos multimedia.....	34
Clasificación.....	35
HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO.....	39
Adobe Photoshop CS4.....	40
Adobe Flash CS4.....	41
ESTUDIOS SOCIALES PARA SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN	
GENERAL BÁSICA.....	42
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	58
f. RESULTADOS.....	63
g. DISCUSIÓN.....	107
h. CONCLUSIONES.....	111
i. RECOMENDACIONES.....	113
j. BIBLIOGRAFÍA.....	114
k. ANEXOS.....	117
a. TEMA.....	118
b. PROBLEMÁTICA.....	119



c. JUSTIFICACIÓN.....	121
d. OBJETIVOS.....	123
e. MARCO TEÓRICO.....	124
f. METODOLOGÍA.....	126
g. CRONOGRAMA.....	131
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	133
i. BIBLIOGRAFÍA.....	135
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	150