



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**

**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

“SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2, 3, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”. CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”

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

**AUTORA**

**NELLY PATRICIA GODOY SANTIN**

**DIRECTOR**

**Lic. VICENTE RUIZ O. Mg. Sc**

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

## CERTIFICACIÓN


Lic. Vicente Ruiz, Mg. Sc.

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

### CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: **“SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2, 3, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”. CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”**, de autoría de Nelly Patricia Godoy Santín, egresada de la Carrera de Informática Educativa, de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, la misma que cumple con los requisitos que demanda las normas de graduación vigentes, por lo que autorizo al postulante continuar con los demás procedimientos legales como son: presentación, sustentación y defensa.

Loja, diciembre del 2014

  
.....  
Lic. Vicente Ruiz, Mg. Sc  
**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, **Nelly Patricia Godoy Santin**, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

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

**Autor:** Nelly Patricia Godoy Santin

**Cédula:** 1717305625

**Firma:**..........

**Fecha:** Loja, diciembre del 2014

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

Yo, Nelly Patricia Godoy Santín, declaro ser autora de la tesis titulada: **Software educativo para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el área de estudios sociales bloque 1, 2, 3, dirigido a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica del Colegio Técnico “Quilanga”. Cantón Quilanga Provincia de Loja, período lectivo 2014-2015.** Como registro para optar por el grado de Licencia en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los dieciocho días del mes de diciembre del dos mil catorce. Firma la autora.

Firma



**Autora:** Nelly Patricia Godoy Santín.

**C.I.** 1717305625

**Dirección:** Provincia de Loja Cantón Quilanga, Calle Colambo y Av. Loja

**Correo electrónico:** nelly198020092009@hotmail.com

**Teléfono:** 0994820940

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

Lic. Vicente Ruiz, Mg. Sc

**TRIBUNAL DE GRADO**

**DIRECTOR DE TESIS**

Lic. Luis Rafael Valverde J. Mgs.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

Dra. Carmen Alicia Aguirre V. Mgs.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

Dra. María Lorena Muñoz V. Mgs.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Loja, a través de la Modalidad de Estudios a Distancia, por brindarme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi director de Tesis Magister Vicente Ruíz por su esfuerzo y dedicación quien con sus conocimientos, experiencia y motivación ha logrado en mí, que pueda terminar mis estudios con éxito.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación

**La autora**

## **DEDICATORIA**

A Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida, al brindarme los medios necesarios para continuar mi formación como docente, y siendo un apoyo incondicional para lograrlo ya que sin él no hubiera podido.

A mi padre que ya partió a la presencia del Altísimo, dedicarle este presente documento quien permanentemente me apoyó con su espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr mis metas y objetivos propuestos y que desde el cielo me cuida y guía mi familia.

A mis hijas, mi esposo, mi madre y hermanos que me acompañaron a lo largo del camino, brindándome la fuerza necesaria para continuar ,así mismo ayudándome en lo que fuera posible, dándome consejos y orientación.

**Nelly Patricia**

**a. TÍTULO**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2, 3, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”, CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

## **b. RESUMEN**

La educación desde sus inicios fue organizada para educar a todas las personas por igual sin distinción de clase social, nivel económico, cultura, religión, etc., por ello como integrante de esta sociedad y futura profesional me propuse desarrollar la presente tesis SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2, 3, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”. CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015, procediendo a desarrollar este proyecto porque en dicha institución no cuenta con materiales didácticos multimedia para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje y de esta forma obtener el Título de Licencia en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa, en la Universidad Nacional de Loja.

Para el cumplimiento del objetivo general que es crear un software educativo para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Noveno año del Colegio Técnico “Quilanga” en el área de Estudios Sociales, se utilizaron métodos como: analítico, filosófico, histórico, bibliográfico, científico, inductivo/deductivo, descriptivo, estadístico, así mismo para la recolección de la información se usó técnicas como observación directa las actividades de clase de los estudiantes, la encuesta a estudiantes, entrevista al docente de la asignatura de Estudios Sociales, también se realizó el análisis e interpretación de los resultados (datos), dando como resultado las variables encontradas como el software educativo y el proceso enseñanza - aprendizaje.

Para el desarrollo del software se utilizó la herramienta de Adobe Flash Profesional CC, con la ayuda de otros programas para la edición de imágenes, sonidos, videos para un óptimo desarrollo y funcionamiento, para mayor referencia se incluyó el manual de usuario y del programador que servirá de ayuda sobre el desarrollo del software educativo.

Al finalizar este proyecto de tesis se establece conclusiones como la creación de software educativo para la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes del Noveno Año en un 83%, están de acuerdo que les ayudará a entender la asignatura, este proyecto permite el apoyo y el uso de la computadora como herramienta didáctica para los docentes y los estudiantes del Colegio Técnico “Quilanga”, concluyendo con este proyecto se recomienda al docente de la asignatura de Estudios Sociales a utilizar este software educativo con el propósito de que el 75% de los estudiantes que no conocen de software educativo hagan uso del mismo en las actividades de clase.



## **SUMMARY**

Education since its inception was organized to educate all people equally regardless of social class, economic status, culture, religion, etc., so as part of this society and professional future I decided to develop this thesis FOR EDUCATIONAL SOFTWARE IMPROVING TEACHING LEARNING PROCESS IN THE SOCIAL STUDIES AREA BLOCK 1, 2, 3, BASIC GENERAL EDUCATION NINTH YEAR "QUILANGA TECHNICAL COLLEGE ". QUILANGA CANTON , LOJA PROVINCE PERIOD 2014-2015, proceeding to develop this project because this institution hasn't multimedia teaching materials to improve the teaching - learning process and thus obtain the Title X in Science Education, minor Computer Education at the National University of Loja.

Analytical, philosophical, historical, bibliographic: - To accomplish the overall objective is to create an educational software to improve the teaching-learning process of students in ninth year Technical College "Quilanga" in the area of social studies methods as used , scientific, inductive / deductive, descriptive, statistical, likewise for data collection techniques are used as direct observation of classroom activities for students, the student survey, interview the teacher of the subject of Social Studies, also performed the analysis and interpretation of the results (data), resulting in the variables found as the educational software and teaching - learning process.

For software development tool Adobe Flash Professional CC, with the help of other programs for editing images, sounds, videos for optimal development and functioning, for further reference user manual included and programmer was used to it will assist the development of educational software.

Upon completion of this thesis project findings and creating educational software for the subject of social studies for students in ninth Year 83% is set, they agree to help them understand the subject, this project allows the support and using the computer as a teaching tool for teachers and students of the Technical College "Quilanga" concluding with this project is recommended to teachers of the subject of Social Studies to use this educational software so that 75% of students unfamiliar educational software make use of it in class activities.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Debido al avance incesante de la tecnología el Colegio Técnico “Quilanga”, no quiere quedarse rezagado del desarrollo tecnológico y su aporte a la educación, además los estudiantes manifiestan su integración al mundo de la informática debido a los beneficios que aporta en la actualidad, por estas razones fue conveniente desarrollar el presente trabajo de investigación sobre el tema SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2, 3, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”. CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

El avance incesante de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's) en las instituciones escolares es un hecho real y palpable. El docente, es el responsable de aprovechar de forma positiva y eficiente las potencialidades de estas tecnologías en la escuela, colegio o institución superior, pues constituyen nuevos estímulos para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La literatura define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas, Se denomina aprendizaje al

proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

La presente investigación se realizó con el fin de que sea un instrumento de apoyo para el docente en el proceso enseñanza – aprendizaje y a todas las personas que se interesen por la investigación; de igual forma, contribuir con el desarrollo de la educación en el campo de la Informática, que es un aporte de una herramienta interactiva, que le ayudará al estudiante a ser un ente reflexivo, crítico en la producción de sus nuevos conocimientos.

Lamentablemente problemas en el proceso enseñanza – aprendizaje son comunes en la educación de la actualidad, debido a métodos monótonos que utilizan algunos docentes hasta hoy en día para impartir las clase, y no hacen uso de las nuevas tecnologías disponibles para mejorar las interacciones con los estudiantes y lograr cumplir así con los objetivos que emana la educación de la actualidad.

Los objetivos específicos que fueron de guía para la investigación son: Realizar el levantamiento de la información en el Colegio Técnico Quilanga, Analizar la información obtenida, Elaborar un manual de usuario para el docente y los alumnos, Diseñar y Elaborar el software educativo y Validar el Software Educativo a los docentes y alumnado de la Institución.

La metodología que se utilizó, además de las técnicas que facilitaron la obtención de la información de forma lógica y secuencial en todas sus partes, para cumplir con los objetivos planteados fueron: analítico, filosófico, histórico, bibliográfico, científico, inductivo/deductivo, descriptivo, estadístico. Las técnicas que se aplicó fueron: la observación directa las actividades de clase la cual permitió obtener información sobre cómo se estaba desarrollando el proceso enseñanza – aprendizaje y conocer los problemas existentes en el mismo, la encuesta a estudiantes ayudó a conocer lo requisitos y requerimientos del software educativo, entrevista al rector el cual aportó información sobre estrategias de enseñanza y los conocimientos de los

estudiantes para desarrollar un software que se ajuste a los requerimientos del docente.

La revisión de Literatura fue conformada de acuerdo a las fases del desarrollo del software educativo, puntualizando que la investigación se realizó fundamentándose en el proceso enseñanza –aprendizaje, las teorías del aprendizaje, aplicaciones multimedia orientadas a la enseñanza y las teorías cognitivas. La estructura del marco teórico del proyecto de tesis consta de las variables software educativo, proceso enseñanza – aprendizaje, aprendizaje y el libro de Estudios Sociales Bloque 1, Bloque 2 y Bloque 3.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **SOFTWARE EDUCATIVO**

Es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.

### **LA ENSEÑANZA**

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

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

### **MODELOS DE ENSEÑANZA**

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas...Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985, 11) Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad.

### **Modelo tradicional**

El Modelo de transmisión o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno

En resumen en esta perspectiva el aprendizaje es la comunicación entre emisor (maestro) y receptor (alumno) tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos.

### **Modelo conductista**

Conductista; Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

### **Modelo Constructivista**

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

### **Modelo Proyectivo**

Este modelo se basa en el aprendizaje a través de la formulación de proyectos, en donde el docente propone un "pretexto" que es un elemento de interés para

los interactuantes en el desarrollo de la propuesta. La pedagogía proyectiva incentiva la investigación en todas las líneas de conocimiento, desarrolla las potencialidades de los estudiantes, ya que se basa en el interés de cada uno de ellos, permite la construcción colectiva de normas, como una fuente importante de convivencia ciudadana, plantea el respeto por el bien colectivo y construye el conocimiento a través de la experiencia.

## **APRENDIZAJE**

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

El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

## **PROCESO DE APRENDIZAJE**

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

## **TEORÍAS DE APRENDIZAJE**

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente al avance de la psicología y de las teorías instrucciones,

que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

### **Teorías conductistas:**

**Condicionamiento clásico.** Desde la perspectiva de I. Pávlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.

**Conductismo.** Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos. Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

**Reforzamiento.** B.F. Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior. Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado. Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles. Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas,



puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.

### **Teorías cognitivas:**

**Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

**Aprendizaje significativo** (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

**Cognitivismo.** La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

**Constructivismo.** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

**Socio-constructivismo.** Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad

instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

### **Teoría del procesamiento de la información:**

**Teoría del procesamiento de la información.** La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.

**Conectivismo.** Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitvismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos

### **PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Aprendizaje: Llamamos Aprendizaje, al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta.

#### **Proceso de enseñanza-aprendizaje.**

La distancia entre las dos situaciones (A y B) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Profesores-alumnos) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de comportamiento del alumno.

**Conocer realmente la situación del alumno.-** Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada.

**Conocer lo que se quiere lograr del alumno.-** La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables.

## **ESTUDIOS SOCIALES**

### **Bloque 1: El Viejo Mundo**

- Grandes valores de la historia de la humanidad
- Orígenes de la humanidad
- Primeros asentamientos humanos
- Importancia de la agricultura
- Imperios antiguos
- Culturas mediterráneas
- Surgimiento y expansión del cristianismo
- Edad Media I
- Edad Media II

### **Bloque 2: Culturas Americanas**

- Primeros Pobladores de América
- Periodización de la historia aborigen americana
- Grandes Zonas Culturales
- Mesoamérica
- Desarrollo de las sociedades en América Latina
- Organización geopolítica y religiosa del territorio prehispánico andino

### **Bloque 3: Conquistas y Colonizaciones**

- La Edad Moderna
- Grandes viajes de descubrimientos
- La llegada de Europa a América
- La llegada de América a Europa
- La Conquista
- Consecuencias de la conquista
- Resistencia indígena en la Colonia
- El mestizaje
- Imperios Coloniales
- Surgimiento del capitalismo

## **Diseño del Programa**

El diseño pedagógico se basa en el modelo pedagógico crítico propositivo de las ciencias de la educación, con la finalidad de dar una alternativa al sistema tradicional, para que las clases sean interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la educación.

En el diseño del contenido se estableció de acuerdo a los objetivos específicos, en el estudio de los bloques 1, 2 y 3 de la asignatura de Estudios Sociales, la aplicación consta el desarrollo de los bloques con la fundamentación teórica, videos e imágenes; de igual manera, consta una evaluación por cada tema, el mismo que acredita una puntuación de acuerdo a las preguntas contestadas correctamente, la principal fuente de información es el texto que tiene la asignatura.

Además, la interactividad del programa se presenta mediante la navegabilidad de las pantallas del software.

## GUIÓN TÉCNICO

El guion técnico da la pauta del orden del contenido, botones, imágenes, sonidos y videos utilizados en el software educativo.

PANTALLA N° 1: Pantalla inicio	<b>Título:</b> Portada del software
	<b>Imagen:</b> Fondo colorido de niños de diferentes culturas.
	<b>Botones:</b> Introducción, Bloque 1, Bloque 2, Bloque 3, Créditos, Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 2. Introducción	<b>Título:</b> Introducción
	<b>Imagen:</b> Fondo colorido del libro de Estudios Sociales.
	<b>Botones:</b> Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 3. Menú Bloque 1	<b>Título:</b> Menú del bloque 1
	<b>Imagen:</b> Fondo colorido, imagen del viejo mundo.
	<b>Botones:</b> Submenús del bloque 1 Submenú 1: Grandes valores de la historia de la humanidad Submenú 2: Orígenes de la Humanidad Submenú 3: Primeros asentamientos humanos Submenú 4: Importancia de la Agricultura Submenú 5: Imperios Antiguos Submenú 6: Culturas mediterráneas Submenú 7: Surgimiento y expansión del Cristianismo. Submenú 8: Surgimiento y expansión del Islam. Submenú 9: Edad Media I Submenú 10: Edad Media II Submenú 11: Evaluación Descripción: Cada uno de estos Botones presenta pantallas con la información del tema.
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Submenús del bloque 1 Submenú 2: Orígenes de la Humanidad Submenú 6: Culturas mediterráneas Submenú 7: Surgimiento y expansión del Cristianismo. Submenú 8: Surgimiento y expansión del Islam. Submenú 9: Edad Media I
PANTALLA N° 3. Submenú 1: Grandes valores	<b>Título:</b> Grandes valores de la historia de la humanidad

de la historia de la humanidad	
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 4. Submenú 2: Orígenes de la Humanidad	<b>Título:</b> Orígenes de la Humanidad
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Orígenes de la Humanidad
PANTALLA N° 5. Submenú 3: Primeros asentamientos humanos	<b>Título:</b> Primeros asentamientos humanos
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 6. Submenú 4: Importancia de la Agricultura	<b>Título:</b> Importancia de la Agricultura
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 7. Submenú 5: Imperios Antiguos	<b>Título:</b> Imperios Antiguos
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 8. Submenú 6: Culturas mediterráneas	<b>Título:</b> Culturas mediterráneas

	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Culturas mediterráneas
PANTALLA N° 9. Submenú 7: Surgimiento y expansión del Cristianismo.	<b>Título:</b> Surgimiento y expansión del Cristianismo.
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Surgimiento y expansión del Cristianismo.
PANTALLA N° 10. Submenú 8: Surgimiento y expansión del Islam.	<b>Título:</b> Surgimiento y expansión del Islam.
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Surgimiento y expansión del Islam.
PANTALLA N° 11. Submenú 9: Edad Media I	<b>Título:</b> Edad Media I
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Edad Media I
PANTALLA N° 12. Submenú 10: Edad Media I	<b>Título:</b> Edad Media II
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 13. Evaluación	<b>Título:</b> Evaluación
	<b>Texto:</b> Preguntas de acuerdo al tema de estudio.
	<b>Imagen:</b> Animada
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones

	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 14. Menú: Pantalla del Bloque 2	<b>Título:</b> Menú del bloque 2
	<b>Imagen:</b> Fondo colorido, Culturas Americanas
	<b>Botones:</b> Submenús del bloque 2 Submenú 1: Primeros pobladores de América Submenú 2: Periodización de la Historia aborigen americana. Submenú 3: Grandes zonas culturales Submenú 4: Mesoamérica Submenú 5: Desarrollo de las sociedades en América Andina Submenú 6: Organización geopolítica y religiosa. Submenú 7: Evaluación Descripción: Cada uno de estos Botones presenta pantallas con la información del tema.
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Submenús del bloque 2 Submenú 1: Primeros pobladores de América Submenú 3: Grandes zonas culturales Submenú 6: Organización geopolítica y religiosa.
PANTALLA N° 14. Submenú 1: Primeros pobladores de América	<b>Título:</b> Primeros pobladores de América
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Primeros pobladores de América
PANTALLA N° 15. Submenú 2: Periodización de la Historia aborigen americana.	<b>Título:</b> Periodización de la Historia aborigen americana.
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 16. Submenú 3: Grandes zonas culturales	<b>Título:</b> Grandes zonas culturales



	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema <b>Imagen:</b> Sobre el tema <b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir <b>Sonido:</b> Todos los Botones <b>Video:</b> Grandes zonas culturales
PANTALLA N° 17. Submenú 4: Mesoamérica	<b>Título:</b> Mesoamérica
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema <b>Imagen:</b> Sobre el tema <b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir <b>Sonido:</b> Todos los Botones <b>Video:</b> Ninguna
PANTALLA N° 18. Submenú 5: Desarrollo de las sociedades en América Andina	<b>Título:</b> Desarrollo de las sociedades en América Andina
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema <b>Imagen:</b> Sobre el tema <b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir <b>Sonido:</b> Todos los Botones <b>Video:</b> Ninguna
PANTALLA N° 19. Submenú 6: Organización geopolítica y religiosa.	<b>Título:</b> Organización geopolítica y religiosa.
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema <b>Imagen:</b> Sobre el tema <b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir <b>Sonido:</b> Todos los Botones <b>Video:</b> Organización geopolítica y religiosa.
PANTALLA N° 20. Evaluación	<b>Título:</b> Evaluación
	<b>Texto:</b> Preguntas de acuerdo al tema de estudio. <b>Imagen:</b> Animada <b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir <b>Sonido:</b> Todos los Botones <b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 21. Menú: Pantalla del Bloque 3	<b>Título:</b> Menú del bloque 3
	<b>Imagen:</b> Fondo colorido, imagen conquista y colonizaciones. <b>Botones:</b> Submenús del bloque 3 Submenú 1: La Edad Moderna

	<p>Submenú 2: Grandes viajes de descubrimientos  Submenú 3: Llegada de Europa a América  Submenú 4: Llegada de América a Europa  Submenú 5: La conquista  Submenú 6: Consecuencias de la conquista  Submenú 7: La resistencia indígena en la Colonia  Submenú 8: El Mestizaje  Submenú 9: Imperios Coloniales  Submenú 10: Surgimiento del capitalismo  Submenú 11: Evaluación  Descripción: Cada uno de estos Botones presenta pantallas con la información del tema.</p>
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Submenús del bloque 2 Submenú 1: La Edad Moderna Submenú 3: Llegada de Europa a América Submenú 8: El Mestizaje Submenú 9: Imperios Coloniales Submenú 10: Surgimiento del capitalismo
PANTALLA N° 22. Submenú 1: La Edad Moderna	<b>Título:</b> La Edad Moderna
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> La Edad Moderna
PANTALLA N° 23. Submenú 2: Grandes viajes de descubrimientos	<b>Título:</b> Grandes viajes de descubrimientos
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 24. Submenú 3: Llegada de Europa a América	<b>Título:</b> Llegada de Europa a América
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Llegada de Europa a América
PANTALLA N° 25.	<b>Título:</b> Llegada de América a Europa

Submenú 4: Llegada de América a Europa	
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 26. Submenú 5: La conquista	<b>Título:</b> La conquista
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 27. Submenú 6: Consecuencias de la conquista	<b>Título:</b> Consecuencias de la conquista
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 28. Submenú 7: La resistencia indígena en la Colonia	<b>Título:</b> La resistencia indígena en la Colonia
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 29. Submenú 8: El Mestizaje	<b>Título:</b> El Mestizaje
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> El Mestizaje
PANTALLA N° 29. Submenú 9: Imperios Coloniales	<b>Título:</b> Imperios Coloniales

	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Imperios Coloniales
PANTALLA N° 30. Submenú 10: Surgimiento del capitalismo	<b>Título:</b> Surgimiento del capitalismo
	<b>Texto:</b> Información sobre el contenido del tema
	<b>Imagen:</b> Sobre el tema
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Surgimiento del capitalismo
PANTALLA N° 31. Evaluación	<b>Título:</b> Evaluación
	<b>Texto:</b> Preguntas de acuerdo al tema de estudio.
	<b>Imagen:</b> Animada
	<b>Botones:</b> Siguiente, Atrás, Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno
PANTALLA N° 32. Créditos	<b>Título:</b> Créditos
	<b>Texto:</b> Caratula del Software Educativo, se explica la autora, director de la tesis.
	<b>Botones:</b> Inicio y Salir
	<b>Sonido:</b> Todos los Botones
	<b>Video:</b> Ninguno

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Para el desarrollo del software educativo y el proyecto de tesis, se utilizaron diversos métodos de investigación de estudio, realizando la recolección de los datos y análisis de la información.

**ANALÍTICO.-** Este método permitió buscar y explicar las causas de los problemas presentados en la asignatura de Estudios Sociales.

**FILOSÓFICO.-** Este método permitió dirigir la investigación de forma concreta, con información que justifique la veracidad del trabajo.

**HISTÓRICO.-** Este método permitió ampliar la investigación con el origen de los hechos ocurridos.

**BIBLIOGRÁFICO.-** Este método permitió recolectar la información de libros, revistas, folletos, diccionarios, e internet, con el propósito de justificar la investigación de acuerdo al tema.

**CIENTÍFICO.-** Este método permitió enfocar la producción científica desde la perspectiva innovadora del paradigma socio-crítico; es decir, que puede definirse como una forma de concebir algo y explicar qué y cómo funciona la investigación.

**DEDUCTIVO/INDUCTIVO.-** Este método permitió establecer las relaciones de causa y efecto, determinado por medio de la observación directa y la constatación empírica, tomando como base fundamental las referencias de las premisas verdaderas para poder llegar a establecer conclusiones.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Este método permitió el análisis e interpretación de datos, para luego representarlas mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.**

**OBSERVACIÓN DIRECTA.-** Permitió estar en la clase dictada para así constatar las diferentes problemáticas y verificar todo el material, documentación y recursos utilizados para el proceso enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales.

**ENTREVISTA.-** Fue dirigida al rector de la institución la misma que permitió obtener información acerca de las necesidades del desarrollo de un software Educativo.

**ENCUESTA.-** Esta técnica sirvió para obtener los datos, la misma que estuvo dirigida a los estudiantes de la asignatura de Estudios Sociales, para obtener información sobre aspectos importantes que debía contener el Software Educativo como: necesidades pedagógicas del docente, estrategias didácticas, actividades de ejercitación y evaluación, etc.

## **POBLACIÓN**

La presente investigación se realizó en el Cantón Quilanga, provincia de Loja, en la Institución Educativa antes mencionada, se trabajó con el total de la población.

### **DOCENTES Y ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”**

<b>9º A</b>	29
<b>9º B</b>	30
<b>Rector</b>	1
<b>Vicerrector</b>	1
<b>Jefe de Área</b>	1
<b>Profesor</b>	1
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>

**Fuente:** Secretaria del Colegio Técnico “Quilanga”

**Diseño:** Nelly Godoy

## f. RESULTADOS

**RESULTADO DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”, DEL CANTÓN QUILANGA, PROVINCIA DE LOJA, PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE MATERIALES MULTIMEDIAS Y REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE EDUCATIVO.**

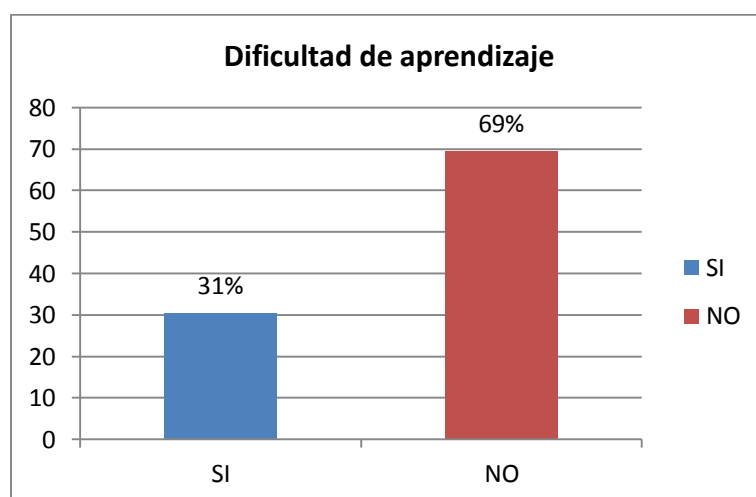
**Pregunta 1. ¿La asignatura de Estudios Sociales le resulta difícil de aprender?**

**CUADRO 1**

INDICADOR	f	%
SI	18	31%
NO	41	69%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaboración: La autora

**GRÁFICO 1**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Como se observa en el cuadro 1, del total de estudiantes encuestados manifiestan lo siguiente: El 69%, manifestaron que les resulta difícil aprender la asignatura de Estudios Sociales. Mientras que el 31%, manifiesta que tienen ninguna dificultad para el aprendizaje de la asignatura.

Al observar los resultados obtenidos se puede concluir que existe dificultad para el aprendizaje y comprensión de la asignatura de Estudios Sociales, por parte de los estudiantes, lo cual está perjudicando el proceso enseñanza – aprendizaje, por lo que la elaboración del software educativo ayudará a mejorar los conocimientos de los estudiantes y servirá de apoyo en las actividades de clase.

**Pregunta 2. ¿Al dictar el profesor su clase utiliza material de apoyo?**

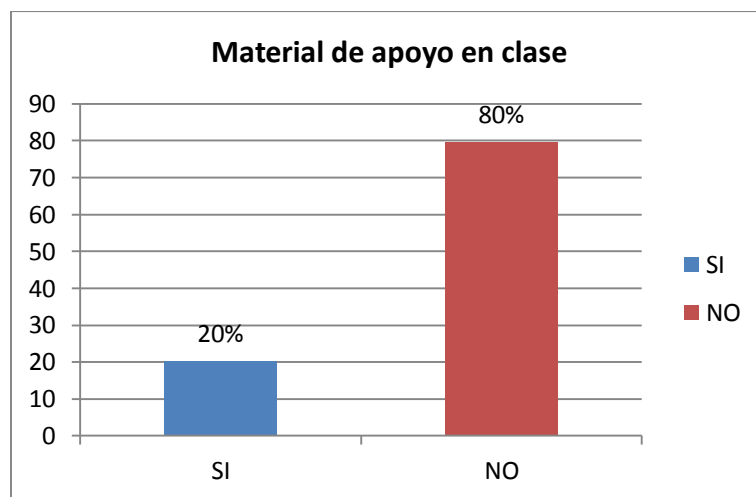
**CUADRO 2**

INDICADOR	f	%
SI	12	20%
NO	47	80%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaboración: La autora

**GRÁFICO 2**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el cuadro 2, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente: El 80%, de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente no utiliza material de apoyo en sus actividades de clase, además del texto, mientras que el 20%, manifiesta que el docente si utiliza materiales de apoyo como laminas, textos, papelotes, etc.



Se pueden concluir con respecto a la interrogante que los docentes solo utilizan materiales didácticos monótonos, es decir; pizarra, textos, papelotes etc., y no están utilizando materiales didácticos tecnológicos disponibles en la actualidad, como el software educativo, una herramienta didáctica entretenida y dinámica para la enseñanza en la educación.

**Pregunta 3. ¿Utiliza algún material multimedia para el desarrollo de la clase?**

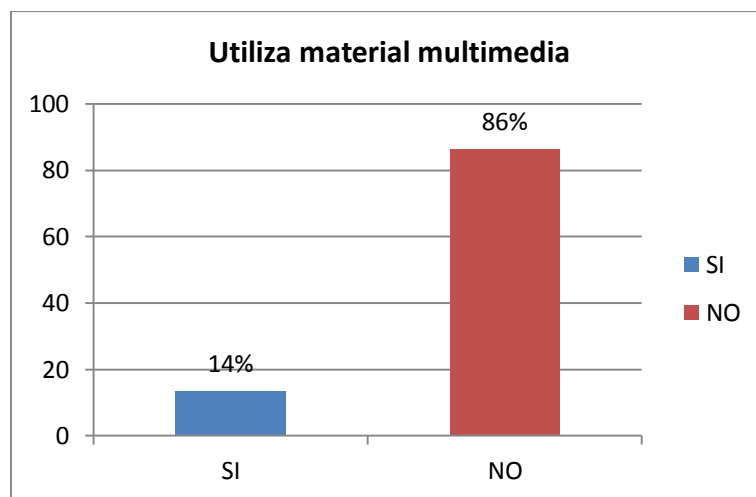
**CUADRO 3**

INDICADOR	f	%
SI	8	14%
NO	51	86%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaboración: La autora

**GRÁFICO 3**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el cuadro 3, se observa con respecto a la interrogante que: El 86%, de los estudiantes encuestados manifiesta que el docente no utiliza material multimedia para las clases de Estudios Sociales, mientras que el 14%, manifiesta que en ocasiones el docente utiliza las diapositivas en PowerPoint, pero ninguna otro material multimedia.

Con respecto a la interrogante se puede concluir que a pesar de haber disponibles en la actualidad material multimedia para las actividades de clases no se está utilizando, por falta de conocimiento de los docentes o porque desconocen de los beneficios de los recursos multimedia, en el proceso enseñanza – aprendizaje.

**Pregunta 4. ¿Conoce lo que es un Software Educativo?**

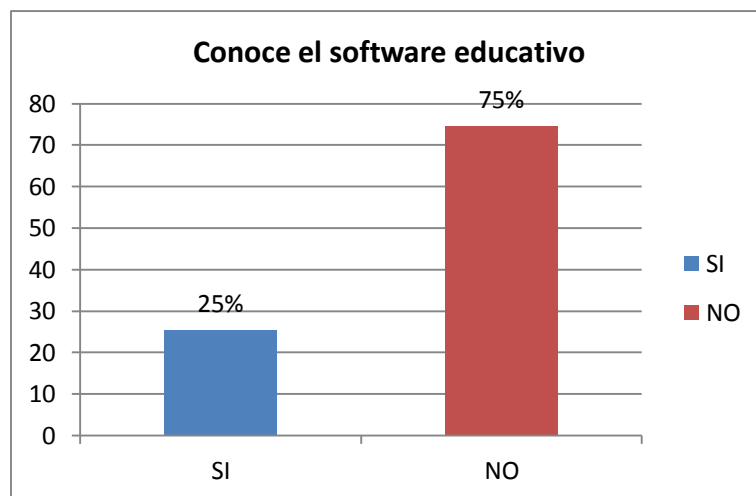
**CUADRO 4**

INDICADOR	f	%
SI	15	25%
NO	44	75%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaboración: La autora

**GRÁFICO 4**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el cuadro 4, se observa con respecto a la interrogante que: El 75%, de los encuestados manifiesta que no tiene conocimiento en el software educativo, mientras que el 25%, de los estudiantes encuestados manifiesta que si conoce o ha utilizado el software educativo en sus actividades.

Con respecto a la interrogante se puede concluir que existen estudiantes que no tienen conocimientos en el uso de software educativo, por desconocimiento

o porque las instituciones educativas no ofrecen o tienen disponibles este tipo de aplicaciones, por lo que hace factible el desarrollo del software propuesto para los estudiantes de noveno año, y así aprendan a hacer usos de esta herramienta didáctica en la educación.

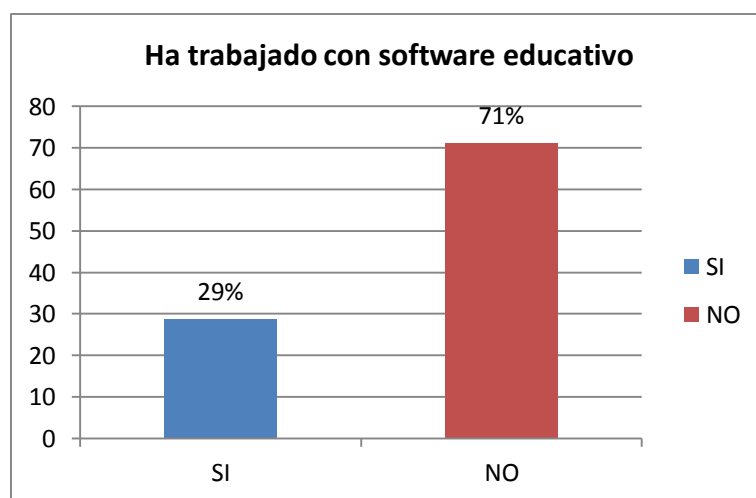
**Pregunta 5. ¿Han trabajado alguna vez con Software Educativo?**

**CUADRO 5**

INDICADOR	f	%
SI	17	29%
NO	42	71%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaboración: La autora

**GRÁFICO 5**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Al observar el cuadro 5, con respecto a la interrogante manifiestan lo siguiente: el 71%, manifiestan que no han trabajado con un software educativo o aplicaciones multimedia ya que no se encuentra disponible en la instituciones de estudio o no se puede acceder a los mismos, mientras que el 29%, de los estudiantes manifiesta que si lo ha utilizado ya sea en alguna institución educativa o lo han encontrado disponible en alguna fuente de información tecnológica.

Se puede concluir que en la actualidad los estudiantes no están usando en su totalidad la tecnología disponible, y más aun tomando en cuenta que la mayoría de las instituciones educativas en la actualidad cuentan con laboratorios de computo equipados con tecnología de punta, y hacer uso de los mismos con material de apoyo disponible en la web o aplicaciones multimedia, y así mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, y no solo se tome en cuenta en computación, sino que se debe aplicar también el uso del computador en otras áreas de estudio.

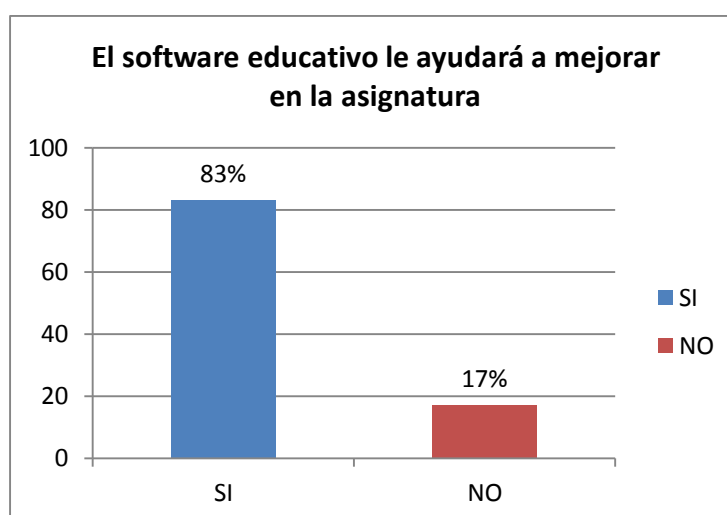
**Pregunta 6. Cree que un Software Educativo le ayudará a entender mejor la asignatura de Estudios Sociales**

**CUADRO 6**

INDICADOR	f	%
SI	49	83%
NO	10	17%
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaboración: La autora

**GRÁFICO 6**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el cuadro 6, se observa con respecto a la interrogante que: EL 83%, de los estudiantes encuestados manifiesta que el uso de un software educativo les

ayudará a mejorar significativamente sus conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 17%, manifiesta que el software educativo no les ayudará a mejorar sus conocimientos.

Una vez tabulados los resultados de la encuesta se puede concluir que a todos los estudiantes les llama la atención la utilización de software en sus clases, y que el mismo les ayudará a mejorar sus conocimientos, debido a la interactividad y dinámica que ofrece el mismo para aprender, lo cual hace que el desarrollo de software educativo sea un módulo pedagógico que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, de tal manera permite un mayor aprendizaje y comprensión de los contenidos de las diversas asignaturas.

**RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”, DEL CANTÓN QUILANGA, PROVINCIA DE LOJA, PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE CLASE CON LOS ESTUDIANTES.**

**Pregunta 1. Las clases las desempeñan en base a planificaciones: Semanales, Mensuales o Anuales.**

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con respecto a la interrogante el rector manifestó que se utiliza por lo general la planificación diaria, pero que también se hace uso de las demás planificaciones desarrolladas como la anual para comprobar el avance y cumplimiento de los objetivos propuestos en la educación.

En nuestro país el Ministerio de Educación exige a los docentes que se realice la planificación de las actividades de clase con el propósito de cumplir con los objetivos propuestos además de llevar una planificación de las actividades que se realiza en clase.

**Pregunta 2. ¿Cuál es la metodología utilizada en la asignatura de Estudios Sociales?**

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con respecto a la interrogante el entrevistado manifiesta que la metodología que utiliza es la moderna, es decir; se utiliza con los estudiantes el aprendizaje por descubrimiento, para que los estudiantes generen sus propios conocimientos y el docente se convierta en un ente guiador de sus conocimientos adquiridos previamente.

Actualmente existen varias formas de evaluar los conocimientos de los estudiantes, por ello es muy importante escoger la forma de hacerlo, donde el estudiante estimule sus conocimientos y no tenga miedo si se equivoca sino darla la oportunidad de mejorar cada día.

**Pregunta 3. ¿Cuál es el rendimiento promedio de sus estudiantes en Estudios Sociales?**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con respecto a la interrogante el entrevistado respondió que el promedio de los estudiantes en exclusivamente en la asignatura de Estudios sociales es muy bueno.

Se puede concluir que la metodología que aplica el docente es muy buena, debido a que los estudiantes cuentan con buenos conocimientos, pero hay cierta parte de estudiantes que necesitan reforzar sus conocimientos para obtener la excelencia educativa.

**Pregunta 4 ¿Cómo se desempeñan los jóvenes en la clase de Estudios Sociales?**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con respecto a la interrogante manifiesta que los estudiantes generalmente son inquietos, dinámicos, están activos en clase, que el docente en ocasiones tiene que corregir este comportamiento.

Utilizar un software educativo como herramienta de apoyo es muy práctico y útil, ya que permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

**Pregunta 5. ¿Cuáles son las dificultades de los jóvenes en la asignatura de Estudios sociales?**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El entrevistado manifiesta que las dificultades que se encuentran los estudiantes en el aprendizaje son la falta de memorización y retención de los contenidos.

Se concluye que estos conocimientos se pueden mejorar debido a que existe una infinidad de software educativo, desde multimedia con ejercicios interactivos, actividades auto evaluables y monitorizables a distancia por el docente, todos estas ayudan a una comprensión óptima del estudiante.

**Pregunta 6. ¿Utilizan algún material multimedia para el desarrollo de esta asignatura?**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El entrevistado manifiesta con respecto a la interrogante que el docente si utiliza en ocasiones material multimedia para impartir las actividades de clase de la asignatura de Estudios Sociales.

El Software Educativo realiza funciones básicas propias de medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el docente, pueden proporcionar funcionalidades específicas, en este caso puede ser una herramienta que le ayude a mejorar los conocimientos e interactividad con los estudiantes.

**Pregunta 7. ¿Conoce que es un Software Educativo?**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con respecto a la interrogante el entrevistado manifiesta que si conoce del software educativo que en algún pasaje de su vida como docente ha hecho uso del mismo, debido a los beneficios que aporta.

Cabe mencionar que la necesidad de que un docente conozca y utilice las herramientas básicas de ofimática y emplee los buscadores en internet, ayudará a ordenar y compartir el conocimiento; además, hay que manejar aprendizajes basados en problemas y casos, todas las estrategias didácticas y pedagogías enfocadas al estudiante, y en este caso el software educativo es una herramienta didáctica que presenta grandes beneficios en la adquisición de conocimientos con los estudiantes.



**Pregunta 8. ¿Considera que un Software Educativo le sería de utilidad a los alumno/as?**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El entrevistado manifiesta que un software educativo será de una magnífica ayuda para los estudiantes ya que les ayudará a reforzar sus conocimientos, además de que el docente contará con un nuevo material didáctico para la enseñanza y estar a par de la educación de la actualidad.

Lo interesante de un Software Educativo es la interactividad que tiene con su usuario, las animaciones, actividades, imágenes que posee para que el aprendizaje que tengan sea autónomo para permitir de habilidades cognitivas del estudiante.

**RESULTADO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”, PARA OBTENER INFORMACIÓN DE COMO SE DESARROLLA EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y LAS ACTIVIDADES DE CLASE.**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

### **PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. El proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos a un alumno, en función de unos objetivos y dentro de un contexto. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información

#### **Actividades previas.**

Las actividades previas consistió en la evocación del tema el cual es planteado en la pizarra en forma directa, previamente se llevó a cabo una actividad dinámica con el propósito de motivar a los estudiantes y romper la monotonía de las clases, un estudiante motivado estará dispuesto a cumplir con los objetivos propuestos, un estudiante sin motivación siente que sus clases son aburridas, el cual no aporta conocimientos significativos, sabiendo que lo que se quiere lograr es una educación de calidad con conocimientos sólidos, estudiantes que se puedan desenvolver en su vida diaria y en sus actividades de clase.

#### **Actividades de elaboración.**

Las actividades de elaboración se fundamentaron en lo siguiente: el material didáctico fue utilizado de manera directa, el material didáctico utilizado por el docente llamó la atención de los estudiantes, las cuales realizaban opiniones críticas del tema de clase, por lo que se puede fundamentar que los métodos y

técnicas empleadas por la docente en el proceso enseñanza aprendizaje son los adecuados, se pudo observar lograron captar y comprender las la clase de Estudios Sociales, además que la docente realizó una síntesis reconstructiva de la clase con preguntas a las estudiantes.

### **Evaluación.**

La evaluación consistió en la aplicación de diferentes técnicas como: preguntas, evaluaciones orales, escritas, etc. Con el propósito de observar si se cumple con los objetivos propuestos, el cual fue satisfactorio, se pudo evidenciar que el rendimiento alcanzado por los estudiantes era sólido, enmarcados en el proceso enseñanza aprendizaje de la educación de la actualidad.

### **ACTIVIDADES DOCENTES.**

En cuanto a las cualidades personales o docentes podemos deducir las siguientes: Capacidad de adaptación, humanístico y estético, las cuales el docente de hoy las debe tener en cuenta, un lenguaje científico y didáctico de conocimientos del tema con habilidades propias, explícito en la orientación de los estudiantes, las cuales podemos deducir que el docente de la asignatura cumple con estas características y habilidades en sus actividades diarias de clase con sus estudiantes.

### **Relaciones docente-discente.**

En la relación docente-discente consistió en una integración satisfactoria entre el docente y los estudiantes, el trabajo realizado el mismo que hizo que las estudiantes participen activamente en las actividades de clase, creando las condiciones necesarias para que intervengan todas en la clase, además se notó disciplina en base del trabajo ordenado y metódico, creando entusiasmo durante el desarrollo de toda la clase, denotando la preocupación de la docente por dialogar, motivar, estimular y educar a las estudiantes, concluyendo que en la asignatura de Estudios Sociales se está logrando cumplir con los objetivos que emana la educación además del proceso enseñanza aprendizaje.

## **RESULTADO DE FICHA DE VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

**Fecha:** 27 de Octubre del 2014.

**Evaluador:** Guadalupe Serrano Cordero

### **I. Aspectos generales**

En la socialización del software educativo permitió dar a conocer su funcionamiento y contenidos, que el mismo que tiene como objetivo principal dar a conocer a docentes y estudiantes herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, el cual se concluye que se cumplió, porque el software educativo es adaptable a diferentes tipos de usuarios, además de incluir información complementaria, posibilidad de adaptación fomentando el autoaprendizaje en los estudiantes, además consta con evaluaciones de acuerdo al contenido, información actualizada, su calidad y relevancia de gráficos, imágenes, sonidos y texto son las correctas, promueve el uso de otros materiales, los hipertextos son descriptivos y actualizados, y además se puede constatar tiene adecuada gramática, redacción correcta, clara, sencilla, pantallas estructuradas; es decir está listo para ser utilizado por los docentes y estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

### **II. Recursos didácticos que utiliza**

El software educativo contiene recursos didácticos llamativos como son: gráficos, imágenes, preguntas, videos, ejemplos, resumen o síntesis y actividades de autoevaluación, de acuerdo a los requerimientos solicitados por los docentes en las encuestas aplicadas, así como también se tomó en cuenta los contenidos pedagógicos de ese año escolar; recursos que ayudarán a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica.

### **III. Esfuerzos cognitivos que exige**

A lo referente a esfuerzos cognitivos exige el control y memorización de los contenidos, el razonamiento deductivo, inductivo, crítico, además de evaluar e interpretar la información disponible, capaz de hacer que el estudiante genere sus propios conocimientos, haciendo una reflexión sobre el uso de esta herramienta en las actividades de clase, mejorando sus conocimientos y con ello la interacción con el docente y compañeros.

### **IV. Aspectos técnicos**

En cuanto a los aspectos técnicos, necesarios para el funcionamiento de la multimedia se puede concluir que es un programa autoejecutable, disponible para el correcto funcionamiento en cualquier computador, ya que no necesita demasiado espacio de disco, además se concluye que el docente esta visiblemente satisfecho con la calidad de resolución de pantallas, imágenes, texto, videos, etc., y demás elementos que constan el software.

### **V. Aspectos Pedagógicos**

El software educativo en el aspecto pedagógico tiene la capacidad de motivación, es atractivo, y de gran interés, además muestra contexto reconocido por el estudiante, cubre los contenidos de cada bloque, los diseños de pantalla son los adecuados, el mismo además muestra información fiable que contrasta con los lineamientos educativos, su estilo de redacción es adecuada a la edad de quienes se beneficiarán de dicho programa, así mismo los botones de navegación, el tipo de texto utilizado es adecuado. Lo que amerita la utilización del presente material didáctico, el mismo que tiene el propósito de conseguir que los estudiantes se sientan motivados al momento de recibir las clases y por consiguiente puedan mejorar y reforzar sus conocimientos con la ayuda de estos nuevos recursos didácticos computarizados.

El software educativo de Estudios Sociales, tiene una buena funcionalidad, utilidad, calidad técnica y una alta potencialidad didáctica, ya que el mismo, al

momento de ser socializado llamó la atención a los estudiantes, por lo cual se puede fundamentar que los métodos y técnicas empleadas por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que viene utilizando los podrá complementar fácilmente con el uso de esta herramienta didáctica para trabajar con los estudiantes de noveno año de educación básica

De todo lo antes mencionado se deduce que el docente del Noveno Año de Educación Básica coincide en que el software educativo cumple en su mayoría con los requerimientos previamente establecidos por ellos mismos, de acuerdo a la información pactada en los instrumentos de investigación, es decir cuenta con recursos didácticos adecuados, imágenes, sonidos, videos, etc., lo cual llama la atención de los estudiantes en la clase, permitiendo que las clases sean más dinámicas; en general el software cumple con la función de motivación hacia los estudiantes, además se ajusta a los lineamientos educativos y pedagógicos que exige la educación, lo que permitirá complementar y reforzar las clases de Estudios Sociales a través de la utilización de este recurso didáctico, el mismo que tiene como único propósito mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

## g. DISCUSIÓN

Al revisar los resultados del análisis, en cuanto a la problemática investigada, la interpretación, de encuestas y entrevistas, se pudo identificar las diferentes necesidades y requerimientos tanto del docentes como de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, y el resultado que el docente utiliza métodos monótonos para las actividades de clase, donde éste se para frente al grupo y expone un monólogo, los estudiantes actúan de forma pasiva, además no utilizan TIC's para dictar su clase.

Los objetivos específicos se detallan a continuación:

1er. Objetivo Específico.- **Realizar el levantamiento de la información en el Colegio Técnico Quilanga**, este objetivo se lo cumplió al momento de aplicar la encuesta a los estudiantes del Noveno año de Educación Básica (Ver cuadro 2, resultados) y la ficha de observación en las clases de Estudios Sociales, dicha información analizada e interpretada tal y como se demuestran en la presentación de resultados, los cuales permitieron determinar parámetros importantes que fueron tomados en cuenta en la creación del software educativo.

2do. Objetivo Específico.- **Analizar la información obtenida**, este objetivo se lo cumplió ya que de acuerdo a la información obtenida, se diseñó la aplicación siguiendo el modelo de diseño y creación previamente establecidos de acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes sobre la factibilidad para la creación de un software educativo, los mismo que manifestaron que se debe estar basado en texto, audio, video para poder entender de mejor manera los contenidos (Ver cuadro 6, resultados).

3er. Objetivo Específico.- **Elaborar un manual de usuario para el docente y los alumnos**, este objetivo se lo cumplió porque se elaboró un manual de usuario para el correcto manejo de la aplicación, el mismo que consta de una explicación del funcionamiento de cada botón del software y la interacción de cada ventana o pantalla.

4to. Objetivo Específico.- **Diseñar y Elaborar el software educativo**, el cumplimiento de este objetivo se lo cumplió, al momento de diseñar y desarrollar el software educativo, de acuerdo a los requerimientos de los usuarios, además tomando en cuenta aspectos pedagógicos para que el software sea dinámico e interactivo para el uso de los estudiantes y de esta forma mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de Noveno año.

5to. Objetivo Específico.- **Validar el Software Educativo a los docentes y alumnado de la Institución**, este objetivo se lo cumplió, en el momento de la socialización del software educativo, además también se realizó la respectiva explicación del funcionamiento del mismo, (botones, menús, videos, etc.), así mismo el funcionamiento de las evaluación que son el complemento dentro de los contenidos pedagógicos, para ello se utilizó el instrumento de validación a los docentes, cuyos resultados se dan a conocer conjuntamente con los resultados de entrevista, encuestas y fichas de observación.

La implementación del software educativo ayudo a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, a lo referente al uso de la herramienta didáctica llamó la atención a los estudiantes debido a la diversidad con que se presenta el software denotando un enfoque creativo e interactivo en la información que presenta el mismo.



## **h. CONCLUSIONES**

- El 86%, de los estudiantes no utilizaban ninguna herramienta tecnológica que contribuyera a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la utilización de destrezas que poseen, por lo que es de suma importancia implementar una nueva tecnología de información y comunicación en la institución educativa para la asignatura de Estudios Sociales.
- La metodología empleada por el docente en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de noveno año de educación básica, es adecuada ya que utilizan el método constructivista; además emplean técnicas activas de aprendizaje como extraer la idea principal, crucigramas, lluvia de ideas y demostraciones prácticas.
- Se desarrolló un nuevo programa didáctico, Software Educativo para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales para generar destrezas cognitivas e intelectuales con capacidad de desempeño en los estudiantes de noveno año de Educación Básica.
- Se obtuvo información en base a la temática para la creación del Software Educativo, la cual se construyó en base a los libros otorgados por el Ministerio de Educación, fueron un enlace para fomentar el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes a través de esta nueva tecnología.
- La socialización y validación se logró establecer que el software es un instrumento para cambiar el estilo de las clases de Estudios Sociales de tradicionales a unas clases motivadoras, y sobre todo un material de apoyo a la obtención de aprendizajes significativos.

## **i. RECOMENDACIONES.**

- A las autoridades para que gestionen con en diferentes Institutos educativos: capacitación y seminarios para los docentes y estudiantes, que aporten a los mismos nuevos conocimientos de metodologías y estrategias para el uso de software educativo en las actividades de clases.
- Se recomienda a los docentes utilizar el software educativo como una herramienta de trabajo indispensable, realizando consultas, enviando deberes, solicitando que se observen videos tutoriales y realizando evaluaciones dentro de la clase.
- A los docentes de Estudios Sociales para que utilicen siempre el manual del software para la enseñanza y así garantizar su correcto funcionamiento, con la finalidad de hacer uso constante de esta herramienta que permite el acceso a la información del Libro de Estudios Sociales.
- A los docentes a buscar las innovaciones constantes en el área de Estudios Sociales, con el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación, para trabajar con los estudiantes con material didáctico innovador para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- A los docentes de las diferentes áreas del saber, se capaciten y den a conocer a los estudiantes, las ventajas de usar aplicaciones como software educativo, para que de esta manera mejore notablemente su aprendizaje.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, A. (2005) "Introducción a las dificultades del Aprendizaje". España, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Arias Gómez, D.H. (2005) "Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica". Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Bruner, J. (1978): «El proceso mental en el aprendizaje». Narcea. Madrid.
- Bujelski: «Psicología del aprendizaje aplicada a la enseñanza». Taller Ediciones J.B. Madrid.
- Gagné (1975): «Principios básicos del aprendizaje e instrucción». Diana. Méjico
- Gonzás. (2007) "Didáctica o dirección del aprendizaje". Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Pablo Rico Gallegos, en "Elementos teóricos y Metodológicos para la investigación educativa", Unidad 164 de la Universidad Pedagógica Nacional, Zitácuaro, Michoacán, México, 2005, pp. 81-90
- Riva Amella, J.L. (2009) "Cómo estimular el aprendizaje". Barcelona, España. Editorial Océano.
- Winfred F. Hill: «Teorías contemporáneas del aprendizaje». Paidós. Bs.As.

## **WEB GRAFÍA**

- Metodología para el Desarrollo de Software Educativo, <http://es.scribd.com/doc/19984478/pasos-para-el-diseno-de-software-educativo> Recuperado (15 de octubre de 2014).
- Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo, <http://daysoftwareeduc.blogspot.com/2009/10/ventajas-y-desventajas-de-la.html>. Recuperado (15 de octubre de 2014).

## k. ANEXOS

### Anexo 1. PROYECTO DE TESIS



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

### **MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

### **CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

SOFTWARE EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2,3 DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO "QUILANGA". CANTÓN QUILANGA, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014-2015

Proyecto de tesis previo a la obtencion del grado de Licenciada en Ciencias de la Educacion mencion Informatica Educativa

Autora: Nelly Patricia Godoy Santín

Loja - Ecuador

2014

**a. TEMA**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1, 2,3 DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO "QUILANGA". CANTÓN QUILANGA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015

## **b. PROBLEMÁTICA**

Actualmente, la tecnología se expande a pasos agigantados, y se incluye en la mayoría de las actividades del quehacer diario, cambiando la forma tradicional en que se llevan a cabo las tareas, a través de la incorporación de métodos de trabajo más eficientes y cómodos que permiten mejorar las condiciones en las que éstas se realizan, así como los resultados alcanzados; en este sentido, se tiene que los avances tecnológicos están altamente relacionados con todas las áreas del conocimiento y por ende, de la sociedad; siendo la computadora una de las principales herramientas empleadas para permitir la comunicación y el manejo de la información a través de distintos software, y principalmente, a través del uso del Internet como la gran red de comunicación e información que existe en el día a día.

Asimismo, la educación es una de las áreas sociales a nivel mundial en la que se está tratando de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de los avances de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

La introducción de Tics en la educación ha cambiado el eje de la enseñanza-aprendizaje desde la enseñanza centrada en el profesor, hacia el aprendizaje donde el papel central lo juega el propio participante apoyado en una avanzada plataforma tecnológica.

Sin pretensión de menospreciar la educación tradicional que durante muchos años se mantuvo vigente en el Estado Ecuatoriano y que aún se practica, es preciso señalar que se deben hacer cambios que fomenten la inclusión del alumnado y el profesorado al área de la tecnología. Esto podría lograrse a través de las ya mencionadas TIC, bajo la premisa de que el mundo va evolucionando rápidamente, y que en materia de tecnología se encuentra muy avanzado.

En este contexto, conforme cambian algunos aspectos, otros se deben ir ajustando, es decir, a medida que las TIC avanzan, las instituciones educativas deben ir amoldándose a los cambios y a su vez incluir mejoras en sus sistemas para no quedarse obsoletos en dicha materia, por ejemplo, incluyendo software educativos en el proceso de enseñanza. Por esto, es importante que estén dotadas de las herramientas necesarias para la aplicación de la tecnología y crecer con respecto a este tema, adoptando al igual que muchas otras áreas el inminente uso de las TIC. Al abordar este importante recurso como lo es el Software Educativo.

El lograr atraer la atención de los jóvenes para el estudio de algunos temas utilizando el sistema de enseñanza tradicional, es complicado; además, en la mayoría de los casos no se logra el objetivo, el cual es que aprendan lo que se les enseña. Y es mediante la incorporación de nuevas estrategias, recursos y el dinamismo que esta herramienta tecnológica ofrece, donde se logrará reforzar el paradigma de las clases y evaluaciones tradicionales, permitiendo más eficiencia en éstas e incluyendo nuevos métodos de enseñanza que van de la mano con la tecnología, aumentando así su atractivo visual, y captando mayor atención e interés por parte de este alumnado, contribuyendo a aumentar su deseo por aprender.

La propuesta es una aplicación que busca coadyuvar al sistema de estudio tradicional incluyendo al factor tecnológico, para de esta manera aprovechar al máximo los recursos con los que se cuenta. En este sentido, la aplicación estará dirigida al docente y alumnos.

Por otra parte, el rol principal del profesor(es) será el impartir las clases, por ende, tendrá acceso a cada tema del software y para ello debe conocer de antemano el correcto funcionamiento del mismo y así podrá explicarlo con propiedad a los alumnos.

El desarrollo del Software Educativo que se propone, viene a solventar una necesidad en el colegio Técnico “Quilanga” debido a que carece de este tipo de herramientas innovadoras y dinámicas en la enseñanza, además porque esta institución ha revelado su interés en implementarlo para ofrecer a los estudiantes, profesores un mecanismo apropiado que se ajuste a las exigencias tecnológicas de información y comunicación que actualmente se viven en el mundo.

Dentro de este ámbito, el Colegio Técnico “Quilanga” del Cantón Quilanga, provincia de Loja como caso de estudio aplicado, ha identificado la necesidad de desarrollar una aplicación multimedia ya que acorde a los contenidos y lineamientos planteados por la nueva reforma curricular. Dicha aplicación deberá constituir un aporte para el proceso de aprendizaje tanto para el docente como para los alumnos. En razón que los estudiantes, de noveno año no cuentan con el material pedagógico necesario, para realizar consultas de temas, relacionados con esta asignatura,

Este material deberá desarrollar en el alumno habilidades y destrezas puntuales a medida que utilice dicha aplicación. Pese a los avances que ha experimentado el plantel educativo de entre los múltiples problemas que se ha observado, consideramos que hace falta hacer mucho aún para lograr una educación de calidad, pues los conocimientos ofrecidos por su planta docente



no se han insertado aún en la tecnología imperante, tal es el caso de los alumnos /as de noveno año de básica que de entre todas las asignaturas que ellos reciben un gran porcentaje tienen problema en la asignatura de Ciencias Sociales ya que a más de no integrar el uso de la tecnología en sus aulas.

Este problema ocasiona que los alumnos tengan dificultad en asimilar conocimientos necesarios para la asignatura de Ciencias Sociales los cuales son de vital importancia ya que tiene como un 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 marco de la Geografía y la historia del Mundo, especialmente de América Latina. También se orienta a desarrollar destrezas que les permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación en el Ecuador, su Patria y el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía.

Por todo esto se considera necesaria la creación de un Software Educativo para así poder facilitar el Proceso enseñanza aprendizaje de los bloques 1, 2,3 de esta asignatura, dirigido a los jóvenes del Noveno año de educación General básica.

### **c.- JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja, fortalece y desarrolla el proceso investigativo en cada uno de los módulos como proceso académico, lo cual permite emprender como egresada, una investigación, la misma que fortalecerá el marco investigativo institucional creando la interactividad entre la universidad y la sociedad a través de la solución de problemas, logrando así dar un mayor servicio a la comunidad,

El presente tema de investigación responde a la necesidad de conocer las herramientas necesarias para llevar a cabo de mejor manera el proceso enseñanza aprendizaje en el Colegio Técnico “Quilanga “ Institución educativa ubicada en la cabecera cantonal del mismo nombre a este centro de educación concurren estudiantes de las parroquias Quilanga, Fundochamba y San Antonio de Las Aradas y sus comunidades; constituyéndose en el centro educativo de mayor importancia en el cantón, ofertando una educación técnica en la especialidad de agropecuaria para impulsar el desarrollo del agro en este sector de la provincia, por la cual es motivo de estudio, el mismo que permitirá alcanzar la objetividad necesaria para llegar al alumno y mediante la práctica cimente sus conocimientos en materia de Estudios Sociales necesaria en la vida práctica, ya que como estudiante de Informática Educativa me interesa conocer determinados mecanismos indispensables para ponerlos en práctica en la vida profesional futura y de esta manera cambiar la crítica situación educativa con la que funcionan determinadas instituciones en unos casos y reforzar el correcto proceso en otras.

Además este proyecto cuenta con dos atributos primordiales que acreditan su desarrollo. Se pretende romper el esquema educativo convencional aportando de mejor manera para la aprehensión de los alumnos mediante la inclusión de nuevas herramientas con sus consecuentes beneficios y de esta manera contribuir para que los estudiantes encuentren más atractivo el estudio de las ciencias. En este caso el uso del computador busca recurrir a la interactividad como principal herramienta para lograr el entendimiento de los jóvenes a través de animaciones con ejercicios, evaluaciones atractivas y funcionales a fin de constituirse en una herramienta de apoyo para el docente en el proceso educativo.

Este proyecto se realizará mediante el levantamiento de información utilizando técnicas e instrumentos como: cuestionario, guía de entrevistas, encuesta, fichas de observación los cuales luego de ser analizados me ayudaran a diseñar el prototipo de software que se requiere.

Para el desarrollo de la presente investigación se cuenta con los recursos económicos financieros y demás materiales que dicho trabajo técnico e

intelectual implica. Que conjuntamente con la formación académica ya recibida contribuye a logro de los objetivos planteados.

## **d. OBJETIVOS**

### **GENERAL**

Crear un Software Educativo para el mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Noveno año del Colegio Técnico “Quilanga” en el área de Estudios Sociales periodo 2014-2015”

### **ESPECÍFICOS**

- Realizar el levantamiento de la información en el Colegio Técnico Quilanga
- Analizar la información obtenida.
- Elaborar un manual de usuario para el docente y los alumnos.
- Diseñar y Elaborar el software educativo.
- Validar el Software Educativo a los docentes y alumnado de la Institución.

## **e. MARCO TEÓRICO**

Esquema

e.1 Software Educativo

e.1.1 Que es el Software Educativo

e.1.2 Tipos de Software Educativo

e.2.2.1 Tipos de algoritmos

e.2.3 Tipos Heurísticos

e.1.3 Tipología del Software Educativo

e.1.4 Características del Software Educativo

e.1.5 Clasificación del Software Educativo

e.1.6 Funciones del Software Educativo

e.1.7 Ventajas y Desventajas del software educativo

e.2 Proceso Enseñanza Aprendizaje

e.2.1 Enseñanza

e.2.2 Clasificación de los Métodos de enseñanza

e.2.3 Modelos de enseñanza

e.2.4 Teorías de la enseñanza

e.3 Aprendizaje

e.3.1 Proceso de Aprendizaje

e.3.2 Tipos de Aprendizaje

e.3.3 Teorías de Aprendizaje

e.3.4 Métodos de Aprendizaje

e.4 Proceso Enseñanza aprendizaje

e.4.1 Proceso de Aprendizaje Cognitivo

e.4.2 Componentes del Proceso Enseñanza aprendizaje

e.5 .1 Bloque 1

- e.5.1.1 La Prehistoria
- e.5.1.2 Culturas antiguas
- e.5.1.3 Culturas mediterráneas
- e.5.2 Bloque 2
- e.5.2.1 Primeros habitantes de América
- e.5.2.2 Cultura de la América Precolombina
- e.5.2.3 Culturas Americanas
- e.5.3 Bloque 3
- e.5.3.1 Colonización y Conquista
- e.5.3.2 La Colonización Española en América
- e.5.3.3 La economía de las colonias Españolas
- e.5.3.4 El trabajo indígena
- e.6 ¿Cómo enseñar Ciencias Sociales?

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **e. 1 Software educativo**

#### **e.1.1 Que es software educativo**

Es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.<sup>1</sup>

#### **e.1.2 Tipos de Software Educativo**

##### **e.2.2.1 Tipo Algorítmico.**

Predomina el aprendizaje vía transmisión de conocimiento, desde quien sabe, hacia quien lo desea aprender y donde el diseñador se encarga de encapsular secuencias bien diseñadas de actividades de aprendizaje que conducen al interesado desde donde está hasta donde se desea llegar; el papel del usuario es asimilar al máximo de lo que se transmite. Dentro de este tipo se encuentran:

- Sistemas Tutoriales.
- Sistemas de Ejercitación y Práctica.

##### **e.2.2.2 Tipo Heurístico**

Predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento, donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar conjeturablemente. El usuario debe llegar al conocimiento a partir de experiencias, creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo. Pertenecen a este grupo:

- Simuladores y Juegos Educativos
- Micromundos Exploratorios y Lenguaje Sintónico.

---

<sup>1</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_educativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo)

- Sistemas Expertos.<sup>2</sup>

### **e.1.3 TIPOLOGÍA DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Según los objetivos educativos: pretenden facilitar el aprendizaje de conceptos, procedimientos y/o actitudes.

Según los medios que integra: convencionales, los que incorporan multimedios, aquellos que están basados en el paradigma hipertexto, y lo que hacen uso de la realidad virtual.

**Según las actividades cognitivas que activa:** pueden promover la observación, la memorización, el control psicomotriz, la comprensión, la interpretación, la comparación, el análisis, síntesis, basados en resolución de problemas, como medio de expresión, para la creación y la experimentación

**Según las bases psicopedagógicas sobre el aprendizaje:** basados en el conductismo, el cognitivismo o el constructivismo.

**Según la función en la estrategia didáctica:** se utilizan para entrenar, para instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, evaluar, entretener, etc.

**Según el diseño:** centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza, centrado en el estudiante, proveedor de recursos, entre otros.<sup>3</sup>

### **e.1.4 CARACTERÍSTICAS**

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.
- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

---

<sup>2</sup> <http://www.mailxmail.com/curso-diseno-software-educativo/tipos-software-educativo>

<sup>3</sup> <http://softwareeducativounefa.blogspot.com/>



- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

### **e.1.5 CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

El software se clasifica en:

#### **1. practicas**

#### **2. tutoriales:**

2.1. Tutoriales

2.2. Tutoriales no directivos.

#### **3. Simulaciones**

#### **4. Juegos obstructivos:**

#### **5. Bases de datos:**

#### **6. Constructores:**

#### **7. Programas herramientas:<sup>4</sup>**

### **e.1.6 Función del software educativo**

- Informativa
- Instructiva
- Motivadora
- Evaluadora
- Investigadora
- Expresiva
- Lúdica
- Innovadora

### **e.1.7 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

#### **Ventajas:**

---

<sup>4</sup> [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)

- Se propician varios tipos de aprendizaje, que pueden ser grupales o individuales.
- Favorece la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector.
- Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.
- Incluye elementos para captar la atención de los alumnos permitiendo la participación en interacción y el desarrollo de nuevos aspectos a través de nuevos elementos, gracias al uso de la herramienta wiki.

### **Desventajas:**

- No hay un control o supervisión de calidad de los contenidos.
- Debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.
- Algunos de los elementos utilizados para captar la atención de los alumnos también puede funcionar como distractores.
- La herramienta wiki permite que personas inescrupulosas cambien la información valiosa por información inapropiada.

## **e.2 La enseñanza**

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

La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.<sup>5</sup>

### **e.2.1 Clasificación de los métodos de enseñanza**

#### **1. Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento**

1.1. Método deductivo

1.2. Método inductivo

---

<sup>5</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>

1.3. Método analógico o comparativo

## **2. Los métodos en cuanto a la organización de la materia**

2.1. Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica

2.2. Método basado en la psicología del alumno

## **3. Los métodos en cuanto a su relación con la realidad**

3.1. Método simbólico o verbalístico

3.2. Método intuitivo<sup>6</sup>

## **4. Los métodos en cuanto a las actividades externas del alumno**

4.1. Método pasivo

4.2. Método activo

## **5. Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos**

5.1. Método globalizado

5.2. Método especializado

## **6. Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado**

6.1. Dogmático

6.2. Heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar)

---

<sup>6</sup> <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

## e.2.2 Modelos de enseñanza

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas...Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985, 11) Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o ¿Qué y cómo evaluar?

Las preguntas anteriores las podemos resumir en:

- Enfoque
- Metodología
- Evaluación

En forma más concreta necesitamos identificar la percepción que cada modelo tiene: del docente, alumno y saberes. Conociendo cada uno de estos elementos, se facilitara identificar qué modelo de enseñanza se está empleando, aunque hay casos en los que se mezclan ciertos elementos de cada modelo dando uno aparentemente diferente.<sup>7</sup>

### **Modelo tradicional**

El Modelo de **transmisión** o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno

En resumen en esta perspectiva el aprendizaje es la comunicación entre emisor (maestro) y receptor (alumno) tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos.

### **Modelo conductista**

Conductista; Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

---

<sup>7</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Modelos\\_de\\_ense%C3%B1anza](http://es.wikipedia.org/wiki/Modelos_de_ense%C3%B1anza)

## **Modelo Constructivista**

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber.

## **Modelo Proyectivo**

Este modelo se basa en el aprendizaje a través de la formulación de proyectos, en donde el docente propone un "pretexto" que es un elemento de interés para los interactuantes en el desarrollo de la propuesta. La pedagogía proyectiva incentiva la investigación en todas las líneas de conocimiento, desarrolla las potencialidades de los estudiantes, ya que se basa en el interés de cada uno de ellos, permite la construcción colectiva de normas, como una fuente importante de convivencia ciudadana, plantea el respeto por el bien colectivo y construye el conocimiento a través de la experiencia.

### **e.2.3 TEORÍAS DE LA ENSEÑANZA**

Las teorías de la instrucción, obstrucciónales o de la enseñanza, constituyen el complemento de las necesidades de explicación o fundamentación científica del proceso de enseñanza-aprendizaje.<sup>8</sup>

- **Teoría del aprendizaje por descubrimiento**
- **Teoría instruccional ecléctica**
- **Teoría instruccional sistémica**
- **Teoría del aprendizaje significativo**

## **e.3 Aprendizaje**

---

<sup>8</sup> <http://www.monografias.com/trabajos35/teorias-ensenanza/teorias-ensenanza.shtml>

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

El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

### **e.3.1 Proceso de aprendizaje**

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.
- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender y las llamadas Teorías de la Motivación del Aprendizaje

La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje.

### **e.3.2 Tipos de aprendizaje**

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía<sup>9</sup>:

- Aprendizaje receptivo:
- Aprendizaje por descubrimiento
- Aprendizaje repetitivo.
- Aprendizaje significativo:
- Aprendizaje observacional.
- Aprendizaje latente:
- Aprendizaje por ensayo y error
- Aprendizaje innovador:
- Aprendizaje lector.
- Aprendizaje de mantenimiento:
- Aprendizaje social

### **e.3.3 Teorías de aprendizaje**

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente al avance de la psicología y de las teorías instrucciones, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.<sup>10</sup>

Algunas de las más difundidas son:

#### **Teorías conductistas:**

---

<sup>9</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos\\_de\\_aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje)

<sup>10</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

- **Condicionamiento clásico.** Desde la perspectiva de I. Pávlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.
- **Conductismo.** Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos. Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.
- **Reforzamiento.** B.F. Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior. Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado. Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles. Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.

#### **Teorías cognitivas:**

- **Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- **Aprendizaje significativo** (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos



y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

- **Cognitivismo.** La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.
- **Constructivismo.** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.
- **Socio-constructivismo.** Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

#### **Teoría del procesamiento de la información:**

- **Teoría del procesamiento de la información.** La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.
- **Conectivismo.** Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos

### **e.3.4 MÉTODOS DE APRENDIZAJE**

El término método proviene del griego métodos que significa camino, vía, medio para llegar al fin, es decir un camino que conduce a un lugar. El método es el componente didáctico que consentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza de presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de los resultados.

#### **Método Decroly**

Las etapas fundamentales que se deben seguir en una clase, para realizar el proceso en el pensamiento del alumno, son:

La observación

La asociación

La expresión

#### **Método Dewey**

Para llegar a la finalidad formativa del conocimiento, John Dewey enuncia tres etapas fundamentales:

Los hechos y acontecimientos científicos.

Las ideas y razonamientos.

La aplicación de los resultados a nuevos hechos específicos.

#### **Método Montessori**

Montessori abrió un nuevo camino, especialmente para los párvulos, los niños más pequeños, haciendo hincapié en la observación y experimentación individual, respetando el ritmo de trabajo de cada uno, afirmando su yo, su vida y su esfuerzo personal; no ser un alumno sujeto al maestro, sino ser un niño que se desenvuelve libre.

#### **Métodos Activos**

El Método Activo es aquel proceso que parte de la idea central que para tener un aprendizaje significativo, el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor, un facilitador de este proceso.

**Sus principales objetivos son:**

- Aprender en colaboración

- Organizarse.
- Trabajar en forma grupal
- Responsabilizarse de tareas.
- Aprender a partir del juego.
- Desarrollar la confianza, la autonomía, y la experiencia directa
- Utilizar la potencialidad de representación activa del conocimiento.

### **Clasificación De Los Métodos Activo**

#### **Método De Descubrimiento**

Este tipo de técnicas pretenden que el alumnado se convierta en agente de su propia formación.

#### **Ventajas:**

- Pone en primer plano los procesos de aprendizaje y en segundo lugar las acciones de enseñanza.
- Busca el desarrollo cognoscitivo
- Facilita el desarrollo del campo afectivo.
- Contribuye a la formación de la mentalidad cooperativa.
- Disminuye el olvido y la falta de interés
- Se puede aplicar en todas la asignaturas.

#### **2.-Método Del Descubrimiento Guiado**

Es lo primero que va a llevar a que el alumno desarrolle la parte cognitiva.

#### **3.-Método Dialéctico**

Este método es útil para trabajar: creatividad, debates, historia, ciencias sociales, economía y filosofía.

#### **4.- Método Lúdico:**

Permite el aprendizaje mediante el juego.

## 5.-Método Socializado

Es un método activo en que el docente y los educandos constituyen grupos de aprendizaje y se comunican directamente

### e.4. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

**Aprendizaje:** Llamamos Aprendizaje, al **cambio** que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta.

#### **Proceso de enseñanza-aprendizaje.**

La distancia entre las dos situaciones (A y B) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Profesores-alumnos) hasta lograr la **solución** del problema, que es el cambio de comportamiento del alumno.

#### **Conocer realmente la situación del alumno**

Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada.

No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos. Cuanto mayor y más precisa sea el conocimiento más acertado van a ser, indudablemente, las decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje.

#### **Conocer lo que se quiere lograr del alumno**

La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables. Por varias razones: Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

## **Ordenar secuencialmente los objetivos**

Una vez definidas las distintas conductas que tiene que lograr el alumno, la siguiente actividad fundamental, es ordenarlas secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

## **Formular correctamente los objetivos**

Con los dos elementos anteriores claramente definidos, es posible formular los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje:

- Porque nos obliga a fijar claramente la conducta final en términos operativos.
- Porque el alumno puede conocer lo que se espera de él, lo cual es elemento motivador y centra en gran medida su esfuerzo.
- Porque es la única forma de que el profesor y el alumno puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran.

## **Cómo organizar el proceso de aprendizaje**

El que programa parte de la realidad que le rodea, con ella cuenta y en ella se basa. No puede programarse sin tener claros los recursos económicos, medios, elemento humano, espacios y tiempos de los que se dispone. Más arriba hablábamos también del momento en que se encontraba el alumno, como dato fundamental.

Hay que formar el grupo óptimo para cada tipo de actividad. Puede ser que el número ideal varíe de un objetivo a otro. Habrá actividades que requieran un tratamiento de grupo grande, o de grupo de trabajo, o individual.

En un proceso de interacción profesor-alumno, los roles de ambos deben cambiar con suficiente flexibilidad. De la actitud tradicional: Profesor que imparte conocimientos y el alumno que recibe pasivamente, se pasa a una multiplicidad de actividades que requieren un cambio de actitud en los participantes.

Está suficientemente probada la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Se debe atender a ella, ya que las actividades, en vistas a una motivación, se pueden organizar de muy distinta manera.

## Seleccionar medios y recursos adecuados

Ya sea transmitir un contenido, para que sirva de actividad al alumno o al profesor, o como instrumento de evaluación, los medios que se seleccionan deben ser capaces de:

Permitir obtener el tipo de respuesta requerido del alumno para comprobar el logro del objetivo.

Ser adecuados al propósito para el que se transmiten los datos.

Ajustarse a las limitaciones del medio ambiente en el que se va a operar (personal, tiempo, materiales, equipos y facilidades con que se cuenta).

Los recursos son múltiples, pero hay que seleccionar el medio más adecuado para el objetivo que se pretende:

## Cómo evaluar el cambio que se produce

Estableciendo una metodología clara para la recogida, organización y análisis de la información requerida con el fin de evaluar las situaciones educativas.

Planteando y desarrollando los niveles de evaluación en el alumno, en los componentes del grupo, empresa, etc., en los materiales empleados, en el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje

### e.4.1 Proceso de aprendizaje cognitivo



Fig. 1. Proceso cognitivo

**Control ejecutivo:**

Todo lo que se refiere a los aprendizajes anteriores, a la retroalimentación, al estudio de necesidades de los alumnos y de la sociedad, etc.

**Entorno:**

Todo lo que envuelve el proceso educativo.

**Receptores:**

Son los sentidos afectados por los estímulos exteriores que permiten recibir la información al sistema nervioso.

**Registro sensorial:**

En donde se da la primera codificación, codificación simple o representación.

**Memoria a corto plazo:**

En donde se da la segunda codificación o conceptualización.

**Memoria a largo plazo:**

En ella se almacenan algunas de las representaciones y conceptualizaciones.

**Recuperación:**

Es el proceso por el que sale a flote lo almacenado tanto en la memoria a corto plazo como a largo plazo. Sin este proceso no podríamos tener ningún tipo de comportamiento.

**Generador de respuestas:**

Los comportamientos, conocimientos y habilidades recuperadas pueden salir al exterior.

**Efectores:**

Los sentidos que permiten que lo almacenado salga al exterior y se manifiesten los comportamientos.

**Proceso del aprendizaje y los procesos asociados (Explicación del esquema (Fig. 1))**

## 1. Definición de Aprendizaje

Como resultado: Cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible, al simple proceso de desarrollo (maduración)

Como proceso: variable interviniente (no observable en todos los casos) entre condiciones, antecedentes y resultados,

## 2. Proceso de aprendizaje

**Control ejecutivo:** Aprendizajes anteriores, realimentación, estudio de necesidades, etc.

Los **estímulos** afectan a los **receptores** entrando en el Sistema nervioso a través del **Registro sensorial**. A partir de ahí se produce:

**Primera codificación:** *Codificación simple* es una mera Representación.

**Segunda codificación.** *Conceptualización* al entrar en **Memoria a corto plazo**.

*Almacenamiento* en la **Memoria a largo plazo**.

**Recuperación:** por parte de la **Memoria a corto plazo**

**Conductas:** Paso al **Generador de respuestas**

## 3. Etapas del proceso

3.1. **Motivación:** Expectativa establecida previamente al aprendizaje.

3.2. **Atención o percepción selectiva:** Selección de los estímulos recibidos.

3.3. **Repaso:** Permanencia por más tiempo en la Memoria a corto plazo. Sirve para relacionar una información con la precedente y posterior.

3.4. **Codificación:** Paso a la Memoria a largo plazo.

a) Relacionar la nueva información con cuerpos informativos más amplios.

b) Transformar la información en imágenes.

c) Transformar las imágenes en conceptos.

3.5. **Búsqueda y recuperación.** El material almacenado se hace accesible volviendo a la Memoria a corto plazo.

3.6. **Transferencia** del aprendizaje a nuevas situaciones.



3.7. **Generación de respuestas.** Los contenidos se transforman en actuaciones del que aprende.

3.8. **Retroalimentación:** El que aprende recibe información sobre su actuación. Si es positiva, sirve de refuerzo,

#### **e.4.2 Componentes**

Existe discrepancia entre los diferentes autores sobre los componentes que se suelen citar como parte del estilo de aprendizaje. Sin embargo, entre los que han suscitado más unanimidad nos encontramos:

- Condiciones físico ambientales del espacio y/o aula de clase: luz, temperatura, sonido.
- Preferencias de contenidos, áreas y actividades, por parte del alumno.
- Tipo de agrupamiento: se refiere a si el alumno trabaja mejor individualmente, en pequeño grupo, dentro de un grupo clase, etc.
- Estrategias empleadas en la resolución de problemas por parte del alumno.
- Los niveles de atención en una actividad nueva y/o en actividades de retroalimentación.
- Los materiales que busca o requiere para solucionar algunas tareas.
- Los estímulos que le resultan más positivos para la realización de las tareas de aprendizaje.
- Motivación: qué tipo de trabajos le motivan e interesan más, identificando los niveles de dificultad, a quién atribuye fracasos y éxitos.

Estos son algunos factores que determinan los niveles y estilos de aprendizaje de los estudiantes en general.

## **e.5.1 Bloque 1**

### **e.5.1.1 La Prehistoria**

- **Paleolítico**
- **Mesolítico**
- **Neolítico**

### **e.5.1.2 Culturas Antiguas**

- **Egipto**
- **Mesopotamia**
- **El Imperio Babilónico**
- **El Imperio Asirio:**
- **Antigua Persa**
- **India**
- **China**

### **e.5.1.3 Culturas mediterráneas**

- **Griegos**
- **Romanos**

## **e.5.2 Bloque 2**

### **e.5.2.1 Primeros habitantes de América**

- **Periodos prehistóricos americanos**
- **Paleoindio**
- **Periodo Arcaico de América**
- **Periodo Formativo de América**

### **e.5.2.2 Culturas de la América precolombina**

- **Norteamérica septentrional**
- **Aridoamérica y Oasisamérica**
- **Mesoamérica**
- **Centroamérica y Caribe**

### **e.5.2.3 Culturas Americanas**

- **El imperio Inca**
- **Cultura maya**
- **La cultura azteca**

### **e.5.3 Bloque tres**

#### **e.5.3.1 Colonización y conquista de América**

- Principales características de la conquista
- Las colonias de América.
- Mestizaje o Mulataje

#### **e.5.3.2 La Colonización Española En América**

#### **e.5.3.3 La Economía De Las Colonias Españolas**

#### **e.5.3.4 El Trabajo Indígena**

## e.6 COMO ENSEÑAR ESTUDIOS SOCIALES

**Los estudiantes de Ciencias Sociales con regularidad necesitan oportunidades para investigar temas en profundidad.** Cubrir “todo” el material del área de Ciencias Sociales inevitablemente trae como resultado una enseñanza superficial y poco comprometedor; es como pintar un muro – cubriendo muchos metros con una capa muy delgada. Lo curioso es que todo el mundo reconoce que el verdadero aprendizaje implica comprender a profundidad las complejidades de la existencia humana. Los **Estándares Nacionales para Historia (de los Estados Unidos)** enfatizan el uso de más de una fuente de libros de historia, libros de texto, variedad de documentos históricos y otros medios que representan voces alternas de los hechos, relatos e interpretaciones o perspectivas del pasado. En los Estándares para Ciencias Sociales de *Expectativas para la Excelencia*, se resalta: -La enseñanza debe acentuar el desarrollo de ideas importantes dentro del alcance o cubrimiento apropiado de un tema y concentrarse en enseñarlas para entender, apreciar y aplicar a la vida.....Los docentes más efectivos .....No gastan sus esfuerzos en cubrir demasiados temas en forma superficial. Escogen en cambio destacar los sitios históricos relevantes, los casos de estudio más representativos, los modelos más inspiradores, los eventos que establecieron precedentes y los conceptos y principios que sus estudiantes deben conocer y utilizar en sus vidas fuera del colegio....

Hay que tener en cuenta que coexisten muchos campos diferentes dentro de las Ciencias Sociales historia, geografía, sociología, antropología, psicología- y cada uno de estos campos incluye a su vez muchos subtópicos, todos al parecer importantes. Así es que los docentes de Sociales no tienen otra opción que aceptar que *cualquiera* que sea el enfoque que elijan –cobertura superficial de todo o profundización en ciertas áreas- los estudiantes no van a aprenderlo todo en sus 11 años de escolaridad. Cubrir menos con mayor profundidad, no solo asegura una mejor comprensión sino que aumenta las posibilidades de que los estudiantes continúen en el futuro haciendo indagaciones por su cuenta.

**Los estudiantes necesitan oportunidades para escoger y hacerse responsables mediante la elección de sus propios temas de indagación.** Especialmente porque el objetivo final de las Ciencias Sociales es preparar a los estudiantes para la ciudadanía *democrática*, la participación activa es necesaria en un aula de clase efectiva. Los maestros de Sociales aprenden que el que los estudiantes puedan escoger no significa crear caos, o manejar una carga excesiva de papeles, o dejar de lado contenidos importantes. Los buenos maestros elaboran listas de temas significativos entre los que se puede elegir, dan instrucción corta sobre cómo hacer escogencias

inteligentes o qué estudiar y, dirigen conferencias breves y negociadas con grupos de estudiantes a medida que estos diseñan y focalizan sus temas. Lo anterior no solamente aumenta el compromiso de los estudiantes sino que les enseña una habilidad académica importante necesaria para hacer proyectos de investigación en los grados superiores y en la universidad –cómo escoger reflexivamente temas para trabajos y reportes.

**La enseñanza de Ciencias Sociales debe incluir la exploración de preguntas abiertas que desafíe el pensamiento de los estudiantes.** Unido al mayor tiempo y al mayor detalle respecto a un tema, estudiar a profundidad significa ir más allá de aprender información, para reflexionar sobre algunas de las preguntas difíciles pero significativas que surgen de cualquier estudio de la existencia de la sociedad humana. Reportes y paneles han estado recomendando este enfoque durante muchos años, pero las recetas abstractas y breves no son suficientes para ayudar a que los docentes cambien –así como tampoco son suficientes para que los estudiantes aprendan. Para actuar respecto a este principio, los maestros necesitan aprender a formular preguntas que promuevan discusiones, en lugar de aquellas que simplemente ayudan a comprobar si los estudiantes leyeron el capítulo o las que simplemente dirigen a la clase hacia conclusiones realizadas ya por el maestro.

Otra de las habilidades de enseñanza necesarias para este enfoque exploratorio abierto es orientar discusiones de grupo constructivas. Los maestros pueden aprender a utilizar en grupos pequeños, apuntes para aprendizaje o tareas preparatorias sencillas que preparen a los estudiantes para que puedan participar y contribuir en sesiones de clase más amplias. Son esenciales las actividades para establecer un clima apropiado para que los estudiantes aprendan a respetar las diferentes opiniones de otros y a tener confianza en que al expresar abiertamente sus ideas, estas no se van a ridiculizar. Después de una buena discusión, reportes de seguimiento o diagramas hechos por los estudiantes o si lo anterior no es posible, al menos al final de la clase, unos escritos cortos que se consignen en el diario de los estudiantes- pueden ayudar a solidificar el aprendizaje de manera que las ideas compartidas no se evaporen cuando la clase se termina.

**Para volver reales los conceptos que se han enseñado, las Ciencias Sociales deben comprometer la participación activa de los estudiantes no solo en el aula de clase sino en la comunidad.** Esto puede tomarse como otra de las maneras de profundizar. Las *Expectativas para la Excelencia*, hacen énfasis especial en su declaración suplementaria sobre “Enseñanza y Aprendizaje” para describir las posibilidades que incluyen diversos materiales, salidas educativas, aprendizaje colaborativo y la creciente responsabilidad

individual por el aprendizaje. El texto describe inclusive un enfoque constructivista:

*Los estudiantes desarrollan nuevas comprensiones mediante un proceso de construcción activa.* Ellos no copian o aceptan pasivamente el contenido curricular; más bien lo procesan activamente relacionándolo con lo que ellos ya saben (o creen que saben) sobre un tema. En lugar de apoyarse en métodos de aprendizaje mecánico se esfuerzan por buscarle sentido a lo que están aprendiendo, desarrollando una red de conexiones que enlazan el contenido nuevo con el preexistente y con las creencias ancladas en sus experiencias anteriores. Algunas veces el aprendizaje implica cambio conceptual cuando los estudiantes descubren que algunas de sus creencias son incorrectas y necesitan modificarlas.

Sin embargo, como para los grupos de Ciencias Sociales y para los educadores representa un escollo enorme cubrir cada uno de los períodos históricos y sus temas derivados, lo que por lo general resulta en guías curriculares sobrecargadas, los maestros muchas veces se desesperan buscando el tiempo para planear e incluir una actividad de este tipo.

Y, sin embargo, esta tarea no debe ser abrumadora. La mayoría de los conceptos de sociología, economía y política están personificados dentro de los muros de la escuela asuntos relacionados con la libertad personal versus el beneficio de la comunidad, las relaciones entre grupos culturales diversos; cuestiones de gobernabilidad, autoridad y toma de decisiones. Los estudiantes de casi todas las edades pueden debatir estos temas, escribir cartas y presentar propuestas, buscar cambios en los procedimientos de la escuela o generar comités para alcanzar algún objetivo nuevo. La participación amplia de los estudiantes en estas materias puede producir un beneficio adicional, contribuir a la salud social de la escuela.

La participación activa fácilmente puede alcanzar espacios que están fuera del colegio. Para poder recolectar información, los representantes de muchas organizaciones sociales y gubernamentales gustosamente visitan las aulas de clase para hablar de su trabajo. Padres que trabajan en campos importantes conforman también un recurso valioso. Las respuestas genuinas de los líderes comunitarios a las cartas de los estudiantes, las propuestas sobre proyectos comunitarios y la promoción real, por lo general las recuerdan los estudiantes como experiencias de aprendizaje valiosas e interesantes.

**Las Ciencias Sociales deben comprometer a los estudiantes tanto en indagación independiente como en aprendizaje cooperativo, para desarrollar en ellos hábitos y habilidades necesarios para el aprendizaje responsable a lo largo de la vida.** Una vez se escogen los temas importantes,

las clases de Ciencias Sociales pueden generar participación activa con mayor facilidad si en los proyectos se utiliza aprendizaje cooperativo. Los estudiantes que no tienen experiencia previa con el aprendizaje en grupos pequeños, necesitan capacitación en cómo trabajar productivamente de manera colaborativa. Se debe tener en cuenta que este es por sí mismo un tema de Sociales importante que vale la pena explorar y esta formación va a ser valiosa para los estudiantes a lo largo de su vida escolar y en su vida de trabajo adulta.

Es sensato establecer un balance entre el trabajo individual y de grupo. Algunos estudiantes aprenden mejor en el uno o en el otro y la variedad cubre ambas posibilidades. Los estudiantes necesitan también, habilidades y confianza para realizar trabajos por su cuenta. Un “taller de clase” estructurado, en el que los estudiantes investigan temas escogidos por ellos mientras el maestro habla individualmente con otros estudiantes, es un método muy eficiente para comprometer a los estudiantes para que estudien de manera individual. Estas dos estructuras de organización, pequeños grupos cooperativos y talleres de clase, también son herramientas esenciales para que un grupo de rendimiento heterogéneo funcione.

**Las Ciencias Sociales deben comprometer a los estudiantes con la lectura, la escritura, la observación, la discusión y el debate para asegurar su participación activa en el aprendizaje.** Estudios e informes recomiendan el aprendizaje activo, pero muchos docentes y encargados de hacer los planes, pintan muchas veces el escribir, discutir y trabajar en grupo como actividades adicionales que consumen tiempo del destinado al material que supuestamente se debe cubrir. Imaginan ensayos que les toman muchos días a los estudiantes para escribirlos y muchas noches a los docentes para calificarlos. Lo cierto es que muchas actividades valiosas pueden ser breves e informales, momentos para ayudar a los estudiantes a enfocarse, a reflexionar sobre un problema, o pensar en el significado de un material. Los estudiantes pueden escribir durante dos minutos al inicio de la clase, para reunir los puntos más importantes de la tarea de la noche anterior o las ideas planteadas el día anterior. Pueden parar a mitad de clase, para hablar cinco minutos en grupos de dos o tres, acerca de soluciones posibles para un problema particular. Pueden escribir al final de la clase en una tarjeta sus reflexiones sobre lo que han aprendido o sobre lo que todavía tienen interrogantes y entregarla al maestro para que este sepa que ha logrado enseñar y que le falta. Métodos de integración diferentes a dictar clases y hacer pruebas rápidas significa utilizar esos métodos como herramientas para el aprendizaje con el fin de avanzar en el contenido mismo de la materia.

**El aprendizaje en Ciencias Sociales debe construirse sobre el conocimiento previo de los estudiantes, tanto de sus vidas, como de sus comunidades, en lugar de asumir que nada saben sobre el tema.** Es una práctica usual de los medios de comunicación escribir periódicamente artículos en los que se responsabiliza tanto a escuelas como a estudiantes por lo poco que los muchachos saben sobre geografía o historia, o se hace burla de los errores escribiendo pruebas de respuesta corta (sin importar la vaguedad o la falta de reflexión de algunas de las preguntas de la prueba). Sin embargo, constantemente los niños escuchan más cuidadosamente las conversaciones de los adultos de lo que queremos aceptar y perciben los problemas, los temas, las paradojas existentes en la comunidad, el colegio y sus familias con mayor agudeza de lo que creemos. Cuando nos damos cuenta de lo anterior, muchos de nosotros encontramos este fenómeno alternativamente simpático y amenazante.

Haríamos mejor en enterarnos de cuánto *saben* verdaderamente acerca del mundo social que los rodea y construir nuestra enseñanza sobre esto. Exponiendo y construyendo luego sobre ese conocimiento previo que los niños traen a la escuela, podemos ayudarles a descubrir cómo los conceptos de Ciencias Sociales son cercanos e importantes para sus vidas y no solamente palabras abstractas para memorizar. Como en las Ciencias físicas, los Estudios Sociales se ocupan de explorar fenómenos y no simplemente de memorizar respuestas.

Es de sentido común esperar que los estudiantes comprendan más conceptos de las Ciencias Sociales a medida que progresa su escolaridad (avanzan en grados escolares) pues los muchachos mayores son más sensibles a las interacciones sociales que ocurren a su alrededor y son más conscientes de un mundo mayor y de todas sus complejidades. El currículo tradicional de Ciencias Sociales ha seguido la fórmula de los “entornos que se expanden” en los grados elementales, comenzando con la familia inmediata y trabajando hacia fuera. Sin embargo, más recientemente, los educadores han desarrollado estrategias para incluir historia, geografía y otros tópicos de maneras adecuadas para que las entiendan los niños. *Los Estándares Nacionales para Historia* reconocen la importancia del conocimiento previo de los niños, pero es el documento de la NCSS, *Estableciendo un rumbo para los Estudios Sociales en el siglo XXI* el que lo menciona con más fuerza:

Para comenzar, los estudiantes de todas las edades saben más acerca del mundo de lo que es inmediatamente aparente. Mucho de ese conocimiento lo han adquirido fuera de la escuela...estudiantes muy jóvenes tienen conceptos rudimentarios de algunas de las ideas críticas de Ciencias Sociales: ordenamiento espacial y temporal, autoridad y poder, naturaleza de los grupos,



diferencias culturales, escasez y muchos otros.....En particular, la noción de que los estudiantes no pueden manejar las abstracciones de las Ciencias Sociales hasta el grado 4°, está francamente desacreditada.

**Las Ciencias Sociales deben explorar las diversas culturas de un país, incluyendo los antecedentes propios de los estudiantes y la comprensión de la forma como relacionan otras culturas a varios conceptos de las Ciencias Sociales.** El debate desabrido sobre nuestra “herencia común”, en oposición al estudio de los grupos étnicos individuales, tristemente ha obscurecido mucho del significado real de la segunda opción. En primer lugar, los niños de las minorías no son los únicos arrancados de su propia historia. La mayoría de estudiantes de cualquier grupo de edad o estrato socio económico conocen muy poco de los diferentes desarrollos históricos y políticos que afectaron a sus propias familias y ancestros. La historia, la política, la economía, la cultura, el folclor –todos pueden cobrar mayor significado para los estudiantes si realizan entrevistas sobre eventos y experiencias del pasado a padres, abuelos, vecinos y otros adultos que conozcan. Es particularmente importante explorar las culturas del grupo de estudiantes del salón de clase porque los niños que pertenecen a las minorías sienten, con frecuencia, que las materias escolares están desconectadas de su mundo y vida propios. Una vez se establece esta conexión, el estudio de otros grupos culturales puede generar comprensión de los problemas comunes y de las aspiraciones de varios grupos y aprecio de su rica particularidad. Lejos de engendrar división, este enfoque ayuda a erradicarla.

Reviste especial importancia *cómo* se estudian estos temas. Hemos observado niños profundamente aburridos con maestros que dictan lecciones y piden memorizar las principales cosechas de granos que exportan algunos países Africanos. Estos métodos no reconectan a los niños con su propia historia sino que más bien los aparta de ella una vez más. Por el contrario, cuando los estudiantes pueden hacer escogencias, descubrir hechos que encuentran significativos dentro de su propio ancestro familiar, compartirlos y contrastarlos con mutuo respeto, no solamente sentirán orgullo de su propio ancestro sino que se interesarán mucho más por la historia, la geografía y la cultura en general -y quizá sean hasta capaces de criticar y evaluar aspectos de su propio pasado así como valorarlos u honrarlos.

**La evaluación en Ciencias Sociales debe reflejar la importancia de la forma de pensar de los estudiantes y de su preparación para convertirse en ciudadanos responsables toda la vida, en lugar de premiar la memorización de hechos o datos descontextualizados.** Un ejemplo que cabe citar aquí es el del maestro de historia que pide a grupos pequeños de estudiantes que redacten una pregunta para un examen o prueba, que evalúen

<sup>12</sup>las respuestas escritas individualmente por los estudiantes de otro grupo y luego revisen las respuestas con los que contestaron el examen uno por uno. Esto puede tomar más tiempo que una prueba rápida tradicional (quiz) pero genera gran cantidad de aprendizaje. La evaluación en la clase de este maestro no consiste solamente en gastar tiempo chequeando las respuestas de los estudiantes, constituye una oportunidad más para aprender.

Como se especifica claramente en la mayoría de los reportes, la meta de la educación en Ciencias Sociales no es solamente la adquisición de información, sino también, prepara para la ciudadanía democrática. Es bastante obvio entonces que la evaluación en Ciencias Sociales debe ajustarse a esa meta. ¿Cómo puede la valoración en Ciencias Sociales estimular esto? ¿Reconocer esta situación cuando se presente? y ¿ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre sus progresos para alcanzarla de la mejor manera?

Tal vez más que en cualquier otra materia, la evaluación en Ciencias Sociales debe incluir el **diálogo** reflexivo entre docente y alumno. Sí, podemos preguntar a los estudiantes que nos demuestren que indagaron a profundidad un tema, mediante la presentación en detalle de su conocimiento. Pero en cada oportunidad de evaluación, también debe haber preguntas sobre lo que el estudiante *considera* qué es un buen historiador (o libro de historia, o estudiante de geografía, u observador de tradiciones folklóricas); preguntas sobre *cómo* se aprende sobre familias o gobierno o sistemas económicos; y preguntas sobre el significado, las implicaciones, los temas humanos presentes en el material estudiado. Las respuestas a estas preguntas deben valorarse mediante discusiones que se desprenden de ellas, más bien que dejándolas como posiciones finales que se califican y luego se olvidan.

Sin embargo, si se quiere que los estudiantes sientan verdadera libertad para hablar de lo que piensan, debemos generar muchas oportunidades tanto en ocasiones en las que sus pensamientos e ideas no se están evaluando como en las que sí se están. Los estudiantes deben poder seleccionar algunos de los ensayos y productos que van a presentar para valoración, de un amplio portafolio, para que puedan tener alguna seguridad de poder presentar algunos temas que son riesgosos, tentativos o que todavía no han podido resolver.

Finalmente, para reflejar la democracia para la cual las Ciencias Sociales pretenden preparar a los estudiantes, estos pueden participar en el establecimiento de los estándares, poniéndose de acuerdo entre ellos de lo que significa una buena presentación escrita, respuesta o proyecto y de qué manera evaluarlas. De hecho, el tema de la evaluación significativa de la

---

<sup>12</sup> <http://www.eduteka.org/MejoresPracticasCS1.php>

educación de los estudiantes es un tópico muy significativo o importante de las Estudios Sociales.

## f. METODOLOGÍA

Para el resultado del Software Educativo que se pretende realizar se tomarán en cuenta los siguientes métodos:

**Método Analítico.-** Ayudará a buscar, encontrar y explicar las causas de los problemas presentados en la asignatura de Estudios Sociales, especialmente en los Bloques 1,2,3 de esta asignatura.

**Método Filosófico.-** Método indispensable para dirigir una investigación de lo concreto a lo verdadero.

**Método Histórico:** Este método se lo aplicará mediante la investigación de los contenidos, para ampliar la investigación con el origen histórico de los hechos ocurridos.

**Método Bibliográfico:** Este método permitirá recolectar los datos secundarios necesarios de libros, revistas, folletos, diccionarios, Internet y demás material de apoyo relacionado con el tema de investigación.

**Método Científico.-** El mismo que mediante el análisis y la síntesis que recorre el camino, conducirán a establecer los requerimientos para elaborar el software educativo multimedia el cual servirá como material pedagógico para los jóvenes del noveno año de educación básica.

**Método Inductivo y Deductivo.-** El primero permitirá conocer la realidad del problema a investigar, además se utilizará el **Método Deductivo**, el mismo que permitirá explicar hechos concretos encontrados a partir de conceptos generales que la informática nos presenta. Esta investigación referida al diseño y programación de un software educativo multimedia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Estudios sociales del noveno Año de Educación Básica del Colegio técnico “Quilanga”.

**Método Descriptivo.-** Porque a partir del diagnóstico y precisión de cómo actualmente se encuentra el conocimiento de los estudiantes sobre la materia de Estudios Sociales en lo jóvenes de noveno año de educación general básica se tratará de recopilar las necesidades y los requerimientos, la misma que luego de ser programada será aplicada y evaluada. La teoría comprendida en la multimedia orientará el proceso de enseñanza aprendizaje, en la utilización de los medios, recursos audiovisuales y escritos que se requerirán para desarrollar el software educativo.

**Método Estadístico.**- Permitirá el análisis e interpretación de datos, para luego representarlas mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo.

La utilización de herramientas multimedia como: Adobe Flash Player, Access, Nero Media Player, Picture Manager entre otras permitirán el desarrollo de aplicaciones multimedia para cualquiera de las áreas de educación, serán en este caso el eje en el que sustentará el desarrollo de la aplicación para la potenciación del software educativo; la implementación de audio, video, imágenes y animación inherentes en la multimedia se convertirán en el aspecto interactivo para lograr que el aprendizaje de la asignatura sea dinámico, llamativo, y despierte el interés de aprender en los estudiantes, esto se logrará conjugando para su desarrollo los objetivos, contenidos, recursos didácticos, mediante la observación, descripción, experimentación, inducción, deducción, análisis, síntesis y generalización, para que los conceptos y recursos audiovisuales existentes en la multimedia, faciliten el conocimiento de la misma. La elaboración de los manuales serán el material con el que los usuarios docentes y alumnos sustenten los conocimientos a adquirir a través de la multimedia, al mismo tiempo permitirán que el programador conozca la estructura de la aplicación y ejecute algún cambio o actualización en el futuro, en sí permiten aprovechar el tiempo y los recursos para bien del proceso enseñanza aprendizaje.

#### **Técnicas e Instrumentos.**

**Técnica de la Observación Directa.**- Que permitirá realizar el análisis de la problemática mediante una ficha de observación.

**Entrevista.**- La cual se mantendrá con el Rector y por medio de una guía de entrevista en la cual se podrá obtener información acerca de las necesidades del desarrollo de un software Educativo.

**Técnica de la Encuesta.**- A través de encuestas a los docentes y estudiantes, se recabará información sobre las diversas ideas que ellos tienen sobre diseñar y crear las estrategias metodológicas para crear un software educativo para los alumnos del noveno Año de Educación General Básica, acumulando, de esta manera, elementos para estructurar las plantillas de la multimedia.

### **POBLACIÓN**

La presente investigación se realizará en el Cantón Quilanga, provincia de Loja, en la Institución Educativa antes mencionada, se trabajará con el total de la población y no existirá muestra

**DOCENTES Y ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DEL COLEGIO TÉCNICO “QUILANGA”**

<b>9º A</b>	29
<b>9º B</b>	30
<b>Rector</b>	1
<b>Vicerrector</b>	1
<b>Jefe de Área</b>	1
<b>Profesor</b>	1
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>

**Fuente:** Secretaria del Colegio Técnico “Quilanga”

**Diseño:** Nelly Godoy

## g. Cronograma

ACTIVIDAD	2014																												2015																			
	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas							
	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				
Aprobación del proyecto	x	x	x	x	x	x	x	x																																								
Trabajo de Campo									x	x	x	x																																				
Aplicación de encuestas y observaciones e interpretación de resultados.													x	x	x	x																																
Diseño y elaboración del software educativo.																	x	x	x	x	x	x	x	x																								
Implementación y Validación del Software educativo.																									x	x	x	x	x	x	x	x																
Elaboración del borrador de Tesis																													x	x	x	x	x	x	x	x												
Incorporación																																					x	x	x	x								
Disertación de Tesis																																									x	x	x	x				

## h) PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<i>Descripción</i>	<i>Cantidad</i>	<i>C/U</i>	
<b><i>Recursos Institucionales</i></b>			
Colegio Técnico "Quilanga".	1		
Universidad Nacional de Loja. MED ( Modalidad de Estudios a Distancia)	1		
<b><i>Recursos Humanos</i></b>			
Investigadora	1		
Director de Tesis	1		
Autoridades del Colegio	3		
Alumnos del Colegio	59		
<b><i>Recursos Tecnológicos: Recursos Mínimos de Hardware</i></b>			
Computadora	1	500.00	800.00
Cámara Digital	1	350.00	350.00
Flash Memory	1	20.00	20.00
Celular	1	250.00	250.00
Internet	11 meses	30.00	330.00
<b><i>Recursos Mínimos de software:</i></b>			
Fireworks (Macromedia),	1		30.00
Photo Shop (de Adobe)	1		20.00
<b><i>Recursos Materiales</i></b>			
Resmas de papel.	4	3.00	12.00
CD-RW	2	1.50	3.00



CD-R	6	0.90	<b>5.40</b>
Cartuchos de tinta negra	3	18.00	<b>54.00</b>
Cartuchos de tinta a colores	3	22.00	<b>66.00</b>
Copias	200	0.05	<b>10.00</b>
Suministros de oficina (lápiz, borrador, etc.)	10.00		<b>10.00</b>
Viáticos y otros	250.00		<b>70.00</b>
<b>TOTAL</b>			<b>2.030.40</b>

El costo del desarrollo de la investigación es dos mil treinta dólares con cuarenta centavos. (2.030.40), costo que será asumido en su totalidad por la investigadora.

## **i) BIBLIOGRAFÍA**

- Aguilera, A. (2005) "Introducción a las dificultades del Aprendizaje". España, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Arias Gómez, D.H. (2005) "Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica". Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Ausubel: «*El desarrollo infantil*». Paidós
- Bleger, J.: «*Psicología de la conducta*». Paidós
- Bruner, J. (1972): «*El proceso de la educación*». Uteha. Méjico.
- Bruner, J. (1978): «*El proceso mental en el aprendizaje*». Narcea. Madrid.
- Bruner, J.: «*Desarrollo cognitivo y educación*». Morata
- Bruner, J.: «*Acción, pensamiento y lenguaje*». Alianza editorial
- Bruner, J.: «*La importancia de la educación*». Paidós
- Bujelski: «*Psicología del aprendizaje aplicada a la enseñanza*». Taller Ediciones J.B. Madrid
- Daniel Greenberg, Free at Last, The Sudbury Valley School (1987) Chapter 5, *THE OTHER 'R's*.
- Daniel Greenberg, The Sudbury Valley School Experience (1987) *Back to Basics*. Accedido, 18 de octubre de 2009.
- Eiser: «*Psicología social*». Pirámide
- Feldman, R.S. (2005) "Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana". (Sexta Edición) México, McGraw Hill.
- Gagné (1975): «*Principios básicos del aprendizaje e instrucción*». Diana. Méjico
- Gagné: «*Las condiciones del aprendizaje*». Interamericana. Méjico
- Gonzás. (2007) "Didáctica o dirección del aprendizaje". Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Greenberg, H. (1987), "The Silent Factor," The Sudbury Valley School Experience. Accedido, 18 de octubre de 2009.

- Guilford, J. P. (1979): «*La naturaleza de la inteligencia humana*». Paidós, Bs As.
- Hanna Greenberg, The Sudbury Valley School Experience (1987) *The Art of Doing Nothing*. Accedido, 18 de octubre de 2009. La Experiencia de la Escuela Sudbury Valley *El Arte de No Hacer Nada*. Accedido, 16 de junio de 2010.
- Hebb, D. O. (1949) "The Organization of Behavior". New York. Wiley.
- Hoppenstead, F. C.; Izhikevich, E. M. (1997) "Weakly Connected Neural Networks". New York. Springer-Verlag,
- Maslow: «*Motivación y personalidad*». Sagitario. Barcelona
- Mitra, S. (2007) Plática: Sugata Mitra muestra como los niños se enseñan a sí mismos (vídeo – 20:59). Can Kids Teach Themselves? "La Abertura en el Muro" de Sugata Mitra y los experimentos de la Educación Invasiva Mínima muestran que, en ausencia de la supervisión o de la enseñanza formal, los niños pueden enseñarse a sí mismos y el uno al otro, si están motivados por la curiosidad. Accedido, 18 de octubre de 2009.
- Pablo Rico Gallegos, en "Elementos teóricos y Metodológicos para la investigación educativa", Unidad 164 de la Universidad Pedagógica Nacional, Zitácuaro, Michoacán, México, 2005, pp. 81-90
- Pérez, Á.: «*Lecturas de aprendizaje y enseñanza*». Zero-Zyx.
- Riva Amella, J.L. (2009) "Cómo estimular el aprendizaje". Barcelona, España. Editorial Océano.
- Rogers, C.: «*El proceso de convertirse en persona*». Paidós. Buenos Aires
- Russell L. Ackoff and Daniel Greenberg (2008), *Turning Learning Right Side Up: Putting Education Back on Track (PDF) HTML adquirir*. En el transcurso de los últimos 50 años, de hecho todo ha cambiado excepto la educación. En este libro, dos de los pensadores y hombres prácticos y de hechos, han recreado la educación desde sus cimientos. Ellos ofrecen un plan potente para una sociedad que se

desarrolla, una sociedad de aprendedores en el transcurso de toda su vida. Accedido, 18 de octubre de 2009.

- Winfred F. Hill: «*Teorías contemporáneas del aprendizaje*». Paidós. Bs.As.

### Páginas Web de Consultas.

- <http://ucosweducativo.blogspot.com/>
- <http://www.rae.es/dpd/?key=Amazonia>
- <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>  
<http://www.eduteka.org/AprendizajeGlobal.php>
- <http://guardianrojo.blogspot.com/2008/11/ventajas-y-desventajas-del-software.html>

## Anexo 2. FICHA DE OBSERVACIÓN



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

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

##### DATOS INFORMATIVOS

Nombre del alumno observador: \_\_\_\_\_

Nombre del plantel educativo: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Paralelo: \_\_\_\_\_ N° de alumnos: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Nombre del docente: \_\_\_\_\_

Área: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_

Contenido: \_\_\_\_\_

##### PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

###### 1. Actividades previas:

a) ¿Cómo realizó la evocación y/o exploración?

---

---

b) ¿En qué consistió la motivación?

---

---

c) ¿El tema lo planteó en forma?

Directa ( )      Indirecta ( )      no lo planteó ( )

## 2. Actividades de elaboración:

a) ¿El material didáctico fue?

Directo ( )      Indirecto ( )      No lo utilizó ( )

b) ¿Llamó la atención el material didáctico entre sus alumnos?

SI ( )      NO ( )

c) ¿El pizarrón fue debidamente utilizado?

SI ( )      NO ( )

d) ¿Los métodos y las técnicas fueron los adecuados y fueron utilizados debidamente?

SI ( )      NO ( )

## 3. Actividades de refuerzo

a) En qué consisten las actividades de refuerzo?

---

---

## 4. Evaluación

¿Se realizó la evaluación al concluir la clase?

SI ( )      NO ( )

a) ¿Qué técnicas de evaluación se realizaron para detectar si se lograron los objetivos propuestos

---

---

b) ¿Fue satisfactorio el rendimiento alcanzado?

SI ( )      NO ( )

¿Por qué? \_\_\_\_\_

c) ¿Qué tipo de tarea extra clase envió a los alumnos?

---

---

**Relaciones docente – discente**

a) ¿Hubo integración satisfactoria entre el docente, los alumnos y el trabajo realizado?

SI ( ) NO ( )

¿Por qué? \_\_\_\_\_

b) Hubo interacción mutua.

SI ( ) NO ( )

d) ¿Se crearon las condiciones necesarias para que el alumno intervenga en clase?

SI ( ) NO ( )

e) Mantuvo la disciplina sobre la base del trabajo ordenado y metódico?

SI ( ) NO ( )

f) ¿Existió entusiasmo durante la clase?

SI ( ) NO ( )

g) ¿Se preocupó el profesor de dialogar, estimular y educar a los alumnos?

SI ( ) NO ( )

### **Anexo 3. ENTREVISTA AL RECTOR**



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

#### **ENTREVISTA AL RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

La entrevista se la efectuara en el Colegio Técnico” Quilanga “en el Cantón “Quilanga”, al Rector, constando las siguientes preguntas para la realización del presente Proyecto de Investigación.

1. Las clases las desempeñan en base a planificaciones:
  - Semanales
  - Mensuales
  - Anuales
2. ¿Cuál es la metodología utilizada en la asignatura de Estudios Sociales?
3. ¿Cuál es el rendimiento promedio de sus estudiantes en Estudios Sociales?
4. ¿Cómo se desempeña los jóvenes la clase de Estudios Sociales?
5. ¿Cuáles son las dificultades de los jóvenes en la asignatura de Estudios sociales?
6. ¿Utilizan algún material multimedia para el desarrollo de esta asignatura?
7. ¿Conoce que es un Software Educativo?
8. ¿Considera que un Software Educativo le sería de utilidad a los alumno/as?

**GRACIAS**



## Anexo 4. ENCUESTA A DOCENTES



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

#### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

El **presente encuesta** tiene por objeto saber qué opinión tiene los jóvenes del Colegio Técnico “Quilanga” en la cual se buscará recabar información para desarrollar un software educativo en la institución.

Toda la información requerida se refiere a la actividad que el docente realiza en clase.

**1.- ¿La asignatura de Estudios Sociales le resulta difícil de aprender?**

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?.....

**2.- ¿Al dictar el profesor su clase utiliza material de apoyo?**

SI ( ) NO ( )

¿Cuál?.....

**3. ¿Utiliza algún material multimedia para el desarrollo de la clase?**

SI ( ) NO ( )

Cual.....

**4.- ¿Conoce lo que es un Software Educativo?**

SI ( ) NO ( )

**5.- ¿Han trabajado alguna vez con Software Educativo?**

SI ( ) NO ( )

Cual.....

**6.- ¿Cree que un S. E le ayudará a entender mejor la asignatura de Estudios Sociales?**

SI ( ) NO ( )

¿Por qué? .....

**Anexo 5. FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR DONDE SE REALIZO LA SOCIALIZACIÓN DEL SOFTWARE.**



**Foto N° 1.** Docente de la institución comprobando el correcto funcionamiento del software educativo



**Foto N° 2.** Estudiantes de Noveno año manejando el software educativo



**Foto N° 3.** Estudiante de Noveno Año de Educación Básica durante la socialización del software educativo.




**Foto N° 4.** Estudiantes recibiendo clases a través de esta nueva herramienta didáctica.


## Anexo 6. MANUAL DE USUARIO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN ESTUDIOS SOCIALES.

En este documento se describirá los objetivos e información clara y concisa, de cómo utilizar el Software Educativo para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1, 2 y 3, para el Noveno Año de Educación General Básica.

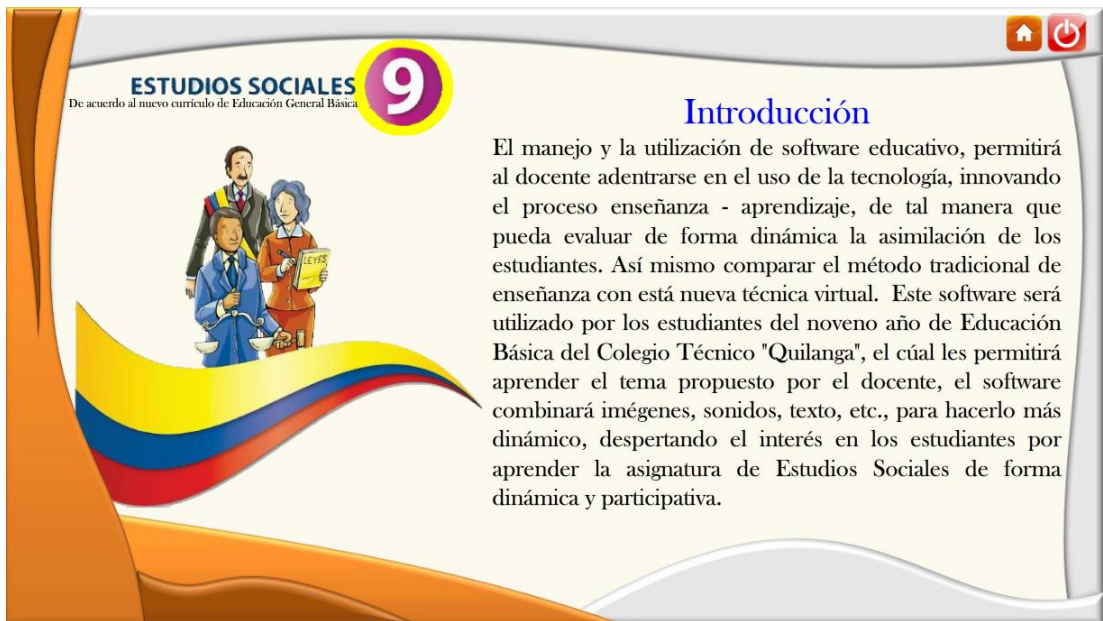
Una vez que hemos ingresado al software, la siguiente ventana muestra la información:






Haciendo clic en el botón  te permite cerrar la aplicación, además consta de los botones para ingresar al contenido del software o a su introducción.

Haciendo clic en botón  del menú principal puedes ingresar a la introducción del software la cual consta de una explicación breve de las características del mismo.






Haciendo clic en el botón  puedes cerrar la aplicación, a su vez hacer clic en el botón  el mismo que te permite regresar al menú principal del software.

Haciendo clic en botón  puedes ingresar al submenú del bloque 1, como se muestra en la siguiente pantalla.



Haciendo clic en el botón , o cualquiera de los botones que se muestran en la pantalla anterior, puedes ingresar a revisar su contenido.



**GRANDES VALORES DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD**



Hoy en día, el progreso de la tecnología y los medios de comunicación nos permiten estrechar fronteras y conocer eventos que acontecen en lejanos países. Los hechos que se viven en otros continentes son conocidos de manera casi inmediata a través de la abrumadora cantidad de información de que se dispone.

La interdependencia entre todos los países es una característica de la vida contemporánea, pero para comprenderla es preciso conocer, dónde, cuándo, cómo y por qué se formaron las relaciones y los sistemas que estrechan la vida de los pueblos, bien de manera amistosa, bien de manera conflictiva.

Se consideran al sistema jurídico y al Senado de la antigua Roma como pilares del derecho civil y el Parlamento que existen en las democracias actuales.

La historia nos conduce, no solo a comprender el presente, sino a vivirlo más creativamente, a partir la manera en que los seres humanos se han enfrentado a los obstáculos concretos de su medio geográfico y de su época. A su vez, proporciona modelos que pueden imitarse y ofrece estímulos para solucionar los problemas actuales y evitar, o prevenir, los errores futuros.

El cuarto estado (Giuseppe Pellizza da Volpedo, 1901) la historiografía actual enfoca constantemente el papel protagonista de las masas en los grandes cambios sociales.

Revisando el contenido del botón elegido, puedes continuar con la siguiente pantalla haciendo clic en el botón , el mismo que envía a la siguiente pantalla y para regresar puedes hacer clic en el botón , o bien dar clic en los botones mencionados anteriormente.

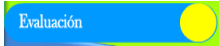
Haciendo clic en los siguientes botones no encontraremos con el botón



**Video** el cual nos transporta a la pantalla donde se encuentra un video explicativo del tema que estas observando.



Cuando desees salir del video, basta con hacer clic en cualquiera de los botones de la parte superior derecha.

Terminando con la revisión de los temas del contenido del bloque 1, puedes resolver la evaluación que se encuentra al final, el botón  el mismo que te mostrará la siguiente pantalla.

## EL VIEJO MUNDO

Seleccione la respuesta correcta:



1. La agricultura apareció durante:

- a. el Paleolítico
- b. la civilización del Indo
- c. el Neolítico




[Siguiente](#)



Una vez seleccionada la respuesta que crees conveniente sea la correcta, puedes hacer clic en el  continua a la siguiente pregunta, así sucesivamente hasta terminar con evaluación, la cual consta de 20 preguntas que abarca todo el bloque 1, a final encontraras el botón  haciendo clic podrás verificar tu respuesta y después salir utilizando cualquiera de los botones ya conocidos.

Los demás bloques tienen el mismo funcionamiento del primer bloque, así que su funcionamiento será el mismo para lo cual no te será difícil poder manejarlo.

Ahora haciendo clic en botón  podrás observa la siguiente pantalla, la misma que consta de información sobre los autores de la aplicación, así mismo constan los botones Inicio y Salir para cualquier actividad que desees hacer.





## Anexo 7. FICHA DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO



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

#### FICHA DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Fecha. \_\_\_\_\_

Evaluador: \_\_\_\_\_

Para aplicar el instrumento es necesario llenar los espacios en blanco respondiendo a cada pregunta de dos formas: (a) mediante la expresión de la opinión en forma escrita y, (b) marcando una X debajo del criterio que mejor se adecue a la apreciación de quien hace la evaluación.

#### I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa: \_\_\_\_\_

Tipo de programa: \_\_\_\_\_

Autor(es): \_\_\_\_\_

Temática: \_\_\_\_\_

Objetivos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Contenidos que aborda: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Destinatarios: \_\_\_\_\_

Adaptabilidad a distintos niveles educativos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Uso: Individual: \_\_\_\_\_ Grupal: \_\_\_\_\_ Ambos: \_\_\_\_\_  
 Incluye documentación complementaria: Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

## II.- ASPECTOS TÉCNICOS

Aporta instrucciones para el acceso y control de la información: Si: \_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Tipo de acceso al Contenido: \_\_\_\_\_  
 Calidad y relevancia de gráficos e imágenes: \_\_\_\_\_  
 Calidad de las animaciones: \_\_\_\_\_  
 Calidad y relevancia del sonido: \_\_\_\_\_  
 Calidad y relevancia del texto: \_\_\_\_\_  
 Sincronización imagen-sonido-texto: \_\_\_\_\_  
 Elementos innecesarios: \_\_\_\_\_  
 Posibilidad de transformación por parte del profesor: Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Posibilidad de transformación por parte de los estudiantes: Si: \_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para su implementación:  
 \_\_\_\_\_  
 Pantallas de ayuda: Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada: Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor:  
 Si: \_\_\_ No: \_\_\_\_\_  
 Facilidad o disponibilidad de soporte técnico: Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

## III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ELEMENTOS	Muy adecuado/a	Bastante adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
Capacidad de motivación (atractivo, interés)				
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)				
Cantidad de información y datos				
Nivel de claridad de la información presentada				
Estrategias didácticas				
Tipo de Actividades				
Complejidad de las				

actividades				
Variedad de actividades				
Cubre los objetivos y los contenidos				
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario				
Grado de dificultad de las tareas				
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)				
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios.				
Evaluación (preguntas, refuerzos)				
Nivel de actualización de los contenidos				

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
INTRODUCCIÓN		
ORGANIZADORES PREVIOS		
GRÁFICOS		
IMÁGENES		
PREGUNTAS		
EJERCICIOS DE APLICACIÓN		
EJEMPLOS		
RESÚMENES/SÍNTESIS		
ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN		

<b>ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
CONTROL PSICOMOTRIZ		
MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN		
COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN		
COMPARACIÓN/RELACIÓN		
CÁLCULO / PROCESO DE DATOS		
RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)		
PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN		
PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR		
HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS		
EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN		
EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR		
REFLEXIÓN METACOGNITIVA		

**IV OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:**

---

---

---

---

---

-----

**FIRMA DEL DOCENTE**

## Anexo 8. CERTIFICADO DE LA SOCIALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO



### COLEGIO DE BACHILLERATO "QUILANGA"

QUILANGA-LOJA-ECUADOR  
Teléfono: 2554248

Ing. Jhon Cueva Rojas, **RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "QUILANGA"**

#### CERTIFICA:

Que la señora NELLY PATRICIA GODOY SANTÍN, C.I. 1717305625 realizó la socialización y validación del **"SOFTWARE EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUE 1,2,3 DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "QUILANGA, DEL CANTÓN QUILANGA, PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2014-2015"**. En el centro de cómputo del colegio "Quilanga", el martes 28 y miércoles 29 de octubre del presente año.

Lo certifica en honor a la verdad y para los fines legales pertinentes.

Quilanga, 04 de noviembre del 2014

Ing. Jhon Cueva Rojas  
**Rector**



## ÍNDICE

CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
a. TÍTULO .....	1
b. RESUMEN .....	2
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
SOFTWARE EDUCATIVO.....	7
LA ENSEÑANZA.....	7
MODELOS DE ENSEÑANZA .....	7
APRENDIZAJE .....	9
PROCESO DE APRENDIZAJE .....	9
TEORÍAS DE APRENDIZAJE.....	9
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	12
ESTUDIOS SOCIALES.....	13
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	23
f. RESULTADOS.....	25
g. DISCUSIÓN .....	41
h. CONCLUSIONES .....	43
i. RECOMENDACIONES.....	44
j. BIBLIOGRAFÍA .....	45
k. ANEXOS .....	47

Anexo 1. PROYECTO DE TESIS .....	47
Anexo 2. FICHA DE OBSERVACIÓN .....	95
Anexo 3. ENTREVISTA AL RECTOR .....	98
Anexo 4. ENCUESTA A DOCENTES .....	99
Anexo 5. FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR DONDE SE REALIZO LA SOCIALIZACIÓN DEL SOFTWARE. ....	100
Anexo 6. MANUAL DE USUARIO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN ESTUDIOS SOCIALES. ....	102
Anexo 7. FICHA DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO .....	107
Anexo 8. CERTIFICADO DE LA SOCIALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO .....	111