UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA.

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa.

AUTORA
PATRICIA DOLORES LEÓN BRAVO

DIRECTOR DE TESIS
Mg. VICENTE RUIZ ORDOÑEZ

LOJA - ECUADOR
2015

CERTIFICACION

Mg. Vicente Ruiz Ordoñez

DOCENTE DE LA CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA (MED) DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber Dirigido el siguiente trabajo de investigación titulado: **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.** Presentado por la aspirante al Titulo de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática educativa, Sra. Patricia Dolores León Bravo, luego de haber sido revisado prolijamente el trabajo de investigación, autorizo su presentación y proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Enero del 2015

Atentamente

Mg. Vicente Ruiz Ordoñez

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Patricia Dolores León Bravo, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora: Patricia Dolores León Bravo

Firma

Cedula: 1103308746

Fecha: LOJA, ENERO DEL 2015

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

Yo, Patricia Dolores León Bravo, declaro ser la autora de la Tesis Titulada: **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.** Como requisito para optar al **grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa**: autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio 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 los cuales tenga convenio la Universidad.

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

Dejo constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 12 días del mes de Enero del dos mil quince.

Firma
Autora: Patricia Dolores León Bravo
Cédula: 1103308746
Dirección: Gonzanamá Calle Sucre y 18 de noviembre
Correo Electrónico: patricialeonbravo@yahoo.es
Teléfono: 0993277109

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Mg. Vicente Ruiz Ordoñez
TRIBUNAL DE GRADO:

Lic. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc.	PRESIDENTE:
Dra. Carmen Alicia Aguirre Mg. Sc.	VOCAL:
Dra. María Lorena Muñoz Vallejo Mg. Sc.	VOCAL:

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a distancia, al personal docente de la carrera de Informática Educativa, quienes han aportado significativos conocimientos durante mi periodo académico.

Al Director de Tesis Mgs. Vicente Ruiz, por su valiosísimo aporte para el desarrollo y culminación del presente trabajo.

A las autoridades docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Gonzanamá, por facilitarme la información necesaria para la obtención de los resultados del presente trabajo.

La Autora

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación a mis hijos que son mi inspiración y mi motivo de superación. A mis padres por su apoyo incondicional.

A los estudiantes y docentes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá, como un aporte al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Patricia Dolores

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- ✓ PORTADA
- ✓ CERTIFICACION
- ✓ AUTORIA
- ✓ CARTA DE AUTORIZACION
- ✓ AGRADECIMIENTO
- ✓ DEDICATORIA
- ✓ ESQUEMA DE CONTENIDOS

    a. Titulo

    b. Resumen

    c. Introducción

    d. Revisión de Literatura

    e. Materiales y Métodos

    f. Resultados

    g. Discusión

    h. Conclusiones

    i. Recomendaciones

    j. Bibliografía

    k. Anexos

        - Anexo 1. Proyecto de Tesis
        - Anexo 2. Ficha de Verificación de Software
        - Anexo 3. Manual de Usuario
        - Anexo5.Fotografías

a. TITULO

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.

b. RESUMEN

La educación en el Ecuador, está en proceso de cambios y transformaciones que involucran tanto la infraestructura física, tecnológica, como el currículo, es así que tomando en cuenta estas consideraciones se planteo el siguiente tema de Tesis el cual es **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.** Mismo que tiene como objetivo principal: Desarrollar un software educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura de inglés para el tercer año de educación básica de la unidad educativa "Gonzanamá" del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, período lectivo 2013 - 2014.

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizaron los métodos: El método científico, inductivo, deductivo analítico. Las técnicas que se usaron para recolectar la información son: entrevista dirigida a dos autoridades, encuesta a tres docentes y una ficha de observación que se la realizó en tres etapas a todos los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa Gonzanamá. Al final se aplicó una Ficha de Verificación de software aplicada a los docentes de la institución.

Para la elaboración del software educativo se uso la herramienta de Adobe Flash Profesional, con el método de Cascada misma que permite recrear las actividades de aprendizaje de una manera creativa y llamativa para los estudiantes, con ello lograr el objetivo apoyar didácticamente al docente de la asignatura de Inglés.

ABSTRACT

Education in Ecuador is in the process of changes and transformations that involve both physical and technological infrastructure, such as curriculum, so that taking into account these considerations Thesis next topic which is DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL SOFTWARE AS WAS RAISED EDUCATIONAL SUPPORT IN TEACHING ENGLISH COURSE FOR THE THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION OF EDUCATION UNIT "GONZANAMÁ" CANTON GONZANAMÁ, PROVINCE OF LOJA, LECTIVO PERIOD 2013 - 2014. Same as main objective: Develop educational software as instructional support in teaching English as a subject for the third year of basic education in the educational unit "Gonzanamá" Gonzanamá canton province of Loja, school year 2013-2014.

The scientist, inductive, deductive analytical method: For the development of this work methods were used. The techniques used to collect information are: interview conducted two authorities, survey three teachers and a tab observation that was made in three stages to all third year students of the Education Unit Gonzanamá. At the end a Card Verification software applied to teachers of the institution was applied.

For the development of educational software tool Adobe Flash Professional with the same waterfall method that recreates the learning activities in a creative and attractive way for students, thereby achieving the goal didactically support the teaching of the subject use English.

c. **INTRODUCCION**

La presente tesis titulada: **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.** Nace de la necesidad de aportar como profesionales de la Universidad Nacional de Loja con conocimientos teórico-científico-prácticos, que aporten a la solución de problemas de carácter educativo.

Con éste antecedente y tomando en cuenta que mientras más temprana sea la edad de aprendizaje del idioma Inglés, mejor será el dominio de ésta lengua en los estudiantes, a la par con la nueva constitución de la república y además la nueva Ley de Educación aprobada en marzo el 2011, en donde se manifiesta que la educación en todos sus niveles y programas debe ser indispensable para el buen vivir, actualmente se impulsa el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC, para desarrollar material didáctico que será utilizado en los Centros Educativos, permitiendo así, avances tecnológicos y además, el cambio del paradigma de la enseñanza.

El Software Educativo, definido como un programa de computadora diseñado para la enseñanza-aprendizaje, permite al estudiante participar de manera

interactiva y directa en el proceso de interaprendizaje, además al ser creado con interfaces amigables, mantienen el interés en el tema de estudio, por ende, es considerado como una herramienta de gran apoyo que indiscutiblemente va a mejorar los resultados de aprendizaje de la asignatura de Inglés.

Los objetivos específicos que se pretenden lograr son: Recopilar y clasificar información necesaria para dar solución a la dificultad que tienen los alumnos de Tercer año de Educación Básica en el aprendizaje de la asignatura de Inglés; Construir prototipos con la finalidad de lograr un producto con características de acuerdo a las necesidades del alumno y docente, que servirá en la elaboración del Software Educativo; Desarrollar un Software Educativo para apoyar al docente con material didáctico digital, en los contenidos de la Asignatura de Inglés, haciendo uso de la Herramienta Adobe Flash Professional y Propender el uso adecuado de la lengua extranjera, mediante la interacción de elementos de lectura, comprensión y evaluación, a través de una herramienta que contribuya al fortalecimiento de las destrezas básicas y específicas.

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizaron los métodos: El método científico, inductivo, deductivo analítico. Las técnicas que se usaron para recolectar la información son: entrevista dirigida a dos autoridades, encuesta a tres docentes y una ficha de observación que se la realizó en tres etapas a todos los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa Gonzanamá. Al final

se aplicó una Ficha de Verificación de software aplicada a los docentes de la institución.

El marco teórico se desarrollo en dos temas generales el primero: **Las Tics en el proceso de Enseñanza Aprendizaje**, que contiene: El software educativo como medio de enseñanza, Estrategias didácticas y las Tics. El segundo título correspondiente al **Software Educativo** contiene: definición, características, funciones y faces del software educativo.

d. REVISION DE LITERATURA

LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE – PEA.

La Informática y el aprendizaje de Inglés son disciplinas que tienen una vinculación muy estrecha. De hecho, se puede fijar el nacimiento de la Informática en los trabajos del matemático inglés Alan Turing, que sentaron bases teóricas para la computación antes de que la tecnología hiciera posible las computadoras. En la actualidad no existe una frontera claramente definida entre ambas. Esta relación profunda debería reflejarse en el aula. (Comellas, 1994)

Cuestiones propias de la Informática son una riquísima fuente potencial de problemas y actividades adaptados a los distintos niveles de la enseñanza del inglés. Por ejemplo, estudiar cómo se escriben y como se pronuncian palabras en otro idioma, realizar ejercicios prácticos de escritura y lectura, poder evaluar el progreso individual en el tema de estudio y sobre todo mediante interfaces graficas amigables y vistosas poder lograr en el alumno la concentración, atención y de manera especial el aprendizaje del idioma Inglés.

Estos programas de computadora en diferentes contextos, ofrecen una gran gama de situaciones y niveles de dificultad con los que trabajar.

Desde comprender el significado de los términos, de algunas oraciones con lenguaje que los niños emplean en sus juegos, hasta hacer análisis de procedimientos un poco más complejos de escritura lectura y pronunciación de términos y oraciones en otro idioma.

Es así que la educación puede beneficiarse, tal como se señala al destacar las múltiples conexiones de la enseñanza-aprendizaje, del idioma Inglés y de su vinculación privilegiada con la Informática. En este sentido, se considera vital para una adecuada presentación del idioma Inglés en el sistema educativo mostrarlo desde esta relación profunda que tiene con la informática. Sin ella, es muy probable que la asignatura se reduzca a la realización actividades más o menos rutinarias donde el niño muy rara vez interiorizará o recordará lo estudiado. (Comellas, 1994)

El software educativo como medio de enseñanza.

Hay otro aspecto en el que la amplia difusión de las computadoras debería tener un impacto importante sobre la enseñanza del Inglés: ya que la mayor parte de términos y lenguajes empleados en un programa de computadora están en inglés motivo por el cual toda persona debe aprender este idioma y que mejor aprovechando los recursos que ofrecen los equipos tecnológicos e informáticos que inciden directamente sobre la comprensión de la realidad.

El término inglés software, que corresponde a soporte lógico o a programa en español, es aplicable a toda colección de instrucciones que sirve para que el computador cumpla con una función o realice una tarea. El nivel más básico de software lo constituye el sistema operacional y consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador. En el campo educativo suele denominarse software educativo a aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas. Un software educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento en el desarrollo educacional. (Bartolomé, 1997)

El desarrollo de software educativo en los últimos años, ha pasado en el Ecuador de ser concebido como un presentador de información a ser un elemento didáctico interactivo que se elabora a partir de la representación de conocimiento y que facilita en el usuario su construcción gracias a la utilización de elementos que permiten solucionar problemas e impactar su estructura cognitiva.

Los textos electrónicos, hipertextos, micro mundos, simuladores, etc., son algunos de los elementos específicos que genéricamente se consideran como software educativo, es decir, programas elaborados en una plataforma informática que buscan apoyar el desarrollo de temáticas específicas incluidas

en los planes de estudio formal o informal del sistema educativo y que poseen una clara intención pedagógica.

El software educativo como medio de enseñanza resulta eficiente auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y el alumno. En la docencia proporcionan beneficios pedagógicos pues liberan a los alumnos para acometer tareas conceptuales importantes, estimulan a los estudiantes promedios a dominar el pensamiento abstracto, permite la interactividad retroalimentando y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, desarrolla habilidades, simula procesos complejos, facilita el trabajo independiente e introduce al estudiante en el uso de las técnicas más avanzadas, por lo que el uso de estos novedosos medios de enseñanza se hacen prácticamente imprescindibles. (Delors, 1996)

La tendencia actual en los ambientes de aprendizaje apoyados por computadora es hacia sistemas de soporte, menos estructurados y menos directivos, más enfocados hacia el entrenamiento que hacia la tutoría debido a que:

1. Priorizan la instrucción, a través del uso de los medios, en el ámbito de experiencias construidas por el profesor, para el alumno.
2. Utilizan un enfoque algorítmico, con el fin de transmitir modelos de pensamiento.

3. Son cerrados, en el sentido de que los contenidos no pueden ser modificados por los usuarios finales.
4. Ambientes de aprendizaje apoyados por computadora:
5. Priorizan la construcción del conocimiento, en el ámbito de experiencias construidas por el que aprende, con ayuda de los recursos computacionales.
6. Utilizan un enfoque heurístico, propiciando el desarrollo de enfoques novedosos y creativos.
7. Son actualizables, permitiendo que los usuarios enriquezcan y reorganicen los contenidos.

Resulta importante destacar que el software educativo debe estar diseñado con una finalidad educativa y cuyos contenidos, metodología y evaluación ayuden a conseguir los objetivos marcados en cada etapa del sistema educativo y permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula y fuera de ella. Sin embargo, en el caso de las herramientas de simulación electrónica, las cuales no fueron diseñadas específicamente para ser utilizadas en la enseñanza, resultan muy poderosas cuando son insertadas, convenientemente, para apoyar el aprendizaje.

Estrategias didácticas y las TIC.

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además,

en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas. (Delors, 1996)

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización.

SOFTWARE EDUCATIVO

Definición.

Según (Sanchez, 1999) “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 una computadora en los procesos de enseñar y aprender”.

Según (Rodríguez, 2000) “es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de

enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre.”

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza - aprendizaje.

No obstante según ésta definición, más basada en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos. Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad. (Comellas, 1994)

El software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en el Ecuador se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en este sentido, es decir, a medida que avanza la informatización de la sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en las escuelas se introducen en las mismas recursos informáticos beneficiando la calidad de las clases en las aulas.

El software educativo (SE) constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecen al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento. (Sanchez, 1999)

Usar la informática como apoyo a procesos de aprendizaje es una inquietud que durante mucho tiempo ha sido investigada. Su asimilación dentro de las instituciones educativas ha aumentado a un nivel excepcional teniendo en cuenta su aceptación a nivel internacional.

Características del Software Educativo.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de

los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso de software's educativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede darse de parte del alumno y se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor; por parte del profesor, se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. (Gallego, 2004)

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.

Para poner orden a esta disparidad, se elaboraron múltiples tipologías que los clasifican a partir de diferentes criterios.

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo. Etc.), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción. (Bartolomé, 1997)

Ventajas.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Funciones del Software Educativo.

- **Función motivadora**. Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.
- **Función evaluadora**. La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

- **Función investigadora**. Los programas no directivos, especialmente las **bases de datos**, **simuladores** y **programas constructores**, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Además, tanto estos programas como los **programas herramienta**, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.
- **Función expresiva**. Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito de la informática, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

- **Función metalingüística**. Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO.) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- **Función lúdica**. Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.
- **Función innovadora**. Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

FASES DEL DESARROLLO DEL SOFTWARE

En la ingeniería del software el término fases de desarrollo expresa cómo ha progresado el desarrollo de un software y cuánto desarrollo puede requerir. Cada versión importante de un producto pasa generalmente a través de una etapa en la que se agregan las nuevas características (etapa alfa), después una etapa donde se eliminan errores activamente (etapa beta), y finalmente una etapa en donde se han quitado todos los errores (etapa estable). Estas

etapas se pueden anunciar y regular formalmente por los desarrolladores del producto, pero los términos se utilizan a veces de manera informal para describir el estado de un producto. Normalmente muchas compañías usan nombres en clave para las versiones antes del lanzamiento de un producto, aunque el producto y las características reales son raramente secretas.

El desarrollo de un programa o de un conjunto de aplicaciones se basa en un concepto llamado ciclo de vida. Son una serie de etapas o fases que hay que seguir secuencialmente.

Las fases o etapas son:

- Análisis.
- Diseño y arquitectura
- Programación
- Pruebas
- Documentación
- Mantenimiento
- Codificación o construcción
- Implementación
- Explotación.

Análisis

En esta fase se establece el producto a desarrollar, siendo necesario especificar los procesos y estructuras de datos que se van a emplear. Debe existir una gran comunicación entre el usuario y el analista para poder conocer todas las necesidades que precisa la aplicación. En el caso de falta de

información por parte del usuario se puede recurrir al desarrollo de prototipos para saber con más precisión sus requerimientos.

En el análisis estructurado se pueden emplear varias técnicas como:

Diagramas de flujo de datos que sirven para conocer el comportamiento del sistema mediante representaciones gráficas; Modelos de datos, Sirven para conocer las estructuras de datos y sus características. (Entidad relación y formas normales); Diccionario de datos, Sirven para describir todos los objetos utilizados en los gráficos, así como las estructuras de datos; Definición de los interfaces de usuario: Sirven para determinar la información de entrada y salida de datos. Al final de esta fase tenemos que tener claro las especificaciones de la aplicación.

Diseño y arquitectura

Se refiere a determinar cómo funcionará de forma general sin entrar en detalles. Consiste en incorporar consideraciones de la implementación tecnológica, como el hardware, la red, etc. Se definen los Casos de Uso para cubrir las funciones que realizará el sistema, y se transforman las entidades definidas en el análisis de requisitos en clases de diseño, obteniendo un modelo cercano a la programación orientada a objetos.

Programación

Reducir un diseño a código puede ser la parte más obvia del trabajo de ingeniería de software, pero no es necesariamente la porción más larga. La

complejidad y la duración de esta etapa está intimamente ligada al o a los lenguajes de programación utilizados.

Pruebas

Consiste en comprobar que el software realice correctamente las tareas indicadas en la especificación. Una técnica de prueba es probar por separado cada módulo del software, y luego probarlo de forma integral,para así llegar al objetivo. Se considera una buena practica el que las pruebas sean efectuadas por alguien distinto al desarrollador que la programó, idealmente un área de pruebas; sin perjuicio de lo anterior el programador debe hacer sus propias pruebas. En general hay dos grandes formas de organizar un area de pruebas, la primera es que esté compuesta por personal inexperto y que desconozca el tema de pruebas, de esta forma se evalúa que la documentación entregada sea de calidad, que los procesos descritos son tan claros que cualquiera puede entenderlos y el software hace las cosas tal y como están descritas. El segundo enfoque es tener un area de pruebas conformada por programadores con experiencia, personas que saben sin mayores indicaciones en que condiciones puede fallar una aplicación y que pueden poner atención en detalles que personal inexperto no consideraría.

Documentación

Todo lo concerniente a la documentación del propio desarrollo del software y de la gestión del proyecto, pasando por modelaciones (UML), diagramas,

pruebas, manuales de usuario, manuales técnicos, etc; todo con el propósito de eventuales correcciones, usabilidad, mantenimiento futuro y ampliaciones al sistema.

Mantenimiento

Mantener y mejorar el software para enfrentar errores descubiertos y nuevos requisitos. Esto puede llevar más tiempo incluso que el desarrollo inicial del software. Alrededor de 2/3 de toda la ingeniería de software tiene que ver con dar mantenimiento. Una pequeña parte de este trabajo consiste en arreglar errores, o *bugs*. La mayor parte consiste en extender el sistema para hacer nuevas cosas.

Codificación

Consiste en traducir los resultados obtenidos a un determinado lenguaje de programación, teniendo en cuenta las especificaciones obtenidas en el cuaderno de carga. Se deben de realizar las pruebas necesarias para comprobar la calidad y estabilidad del programa. Las pruebas se pueden clasificar en:

- Pruebas unitarias: Sirven para comprobar que cada módulo realice bien su tarea.

- Pruebas de interconexión: Sirven para comprobar en el programa el buen funcionamiento en conjunto de todos sus módulos.

- Pruebas de integración: Sirven para comprobar el funcionamiento correcto del conjunto de programas que forman la aplicación. (el funcionamiento de todo el sistema)

Explotación

En esta fase se realiza la implantación de la aplicación en el sistema o sistemas físicos donde van a funcionar habitualmente y su puesta en marcha para comprobar el buen funcionamiento.

Se deben tener en cuenta algunas actividades a realizar para la realización del software como son; Instalación del/los programa/s, Pruebas de aceptación al nuevo sistema, conversión de la información del antiguo sistema al nuevo (si hay una aplicación antigua) y la eliminación del sistema anterior.

Al final de esta fase se debe de completar la información al usuario respecto al nuevo sistema y su uso. Así como facilitarle toda la documentación necesaria para una correcta explotación del sistema (manual de ayuda, manual de uso, guía de la aplicación, etc.)

Análisis de requisitos

Extraer los requisitos de un producto de software es la primera etapa para crearlo. Mientras que los clientes piensan que ellos saben lo que el software tiene que hacer, se requiere de habilidad y experiencia en la ingeniería de software para reconocer requisitos incompletos, ambiguos o contradictorios. El

resultado del análisis de requisitos con el cliente se plasma en el documento ERS, *Especificación de Requerimientos del Sistema*, cuya estructura puede venir definida por varios estándares, tales como CMM-I. Asimismo, se define un diagrama de Entidad/Relación, en el que se plasman las principales entidades que participarán en el desarrollo del software. La captura, análisis y especificación de requisitos (incluso pruebas de ellos), es una parte crucial; de esta etapa depende en gran medida el logro de los objetivos finales. Se han ideado modelos y diversos procesos de trabajo para estos fines. Aunque aún no está formalizada, ya se habla de la Ingeniería de Requisitos. La IEEE Std. 830-1998 normaliza la creación de las Especificaciones de Requisitos Software (Software Requirements Specification).

e. MATERIALES Y METODOS

Los materiales usados para la realización del presente trabajo fueron los siguientes:

- Materiales de escritorio
- Bibliografía especializada
- Reproducciones de instrumentos de recopilación de información
- Cámara fotográfica, memorias.
- Equipo de computación
- Suministros de Oficina
- Discos Compactos

METODOS

CIENTÍFICO para analizar y determinar las explicaciones teóricas del problema, desde sus causas, hasta las consecuencias, acordando la metodología para la investigación de campo e indagando acerca de los requerimientos del Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés en el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

INDUCTIVO se aplicó, al momento de recoger información empírica sobre la situación actual, en lo que tiene que ver con la Enseñanza de la Asignatura de Inglés en el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”. Los pasos de éste método ayudarán a construir los instrumentos de campo para recopilar información, organizarla e interpretarla, confrontando los datos empíricos con el marco teórico hasta llegar al logro de los objetivos planteados y la obtención de conclusiones.

DEDUCTIVO se aplicó en el proceso de la investigación, al deducir del marco teórico y de los objetivos planteados, las categorías necesarias para la indagación de campo, los cuales servirán en la elaboración de cuestionarios que se expondrán en las encuestas, entrevistas y fichas de observación de clase, que se aplicarán a los participantes en el proceso formativo.

ANALÍTICO orientó el proceso de investigación en los diferentes momentos: análisis de la situación problemática; análisis de las categorías del marco teórico; análisis e interpretación de la información recopilada y por lo tanto determinar los requerimientos del Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés para el Tercer de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

TECNICAS

ENCUESTA, Elaborada y aplicada para la recolección de información de los docentes la Asignatura de Inglés de la Unidad Educativa “Gonzanamá” sobre el uso del software educativo en sus clases.

ENTREVISTA, Aplicada a las Autoridades de la Unidad Educativa “Gonzanamá”, con la finalidad de recopilar información de la dimensión académica y administrativa acerca de la Asignatura de Inglés.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASE: Elaborada y aplicada a los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Gonzanamá, para obtener información de las características y conocimientos de los actores y el escenario, considerando el período de observación y las variables a analizar.

POBLACION

	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Autoridades	2		2
Docentes	2	3	5
Estudiantes	13	12	25
TOTAL	17	15	32

f. **RESULTADOS**

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÒN BÀSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZANAMÀ, PARA CONOCER EL NIVEL DE APRENDIZAJE ADQUIRIDO EN A ASIGNATURA DE INGLÉS, DEL QUE SE PUDO OBTENER LOS SIGUIENTES RESULTADOS:

ACTIVIDAD 1.

Dia:1

EJE DEAPREDNIZAJE: Desarrollo personal y social.

Destreza: Reconoce a través de la lectura e imagen, los parentescos familiares

Instrucción: Une con una línea la fotografía con el nombre que le corresponde

		Father	
		Mother	
		Grandfather	

	Grandmother
	Sister
	Brother

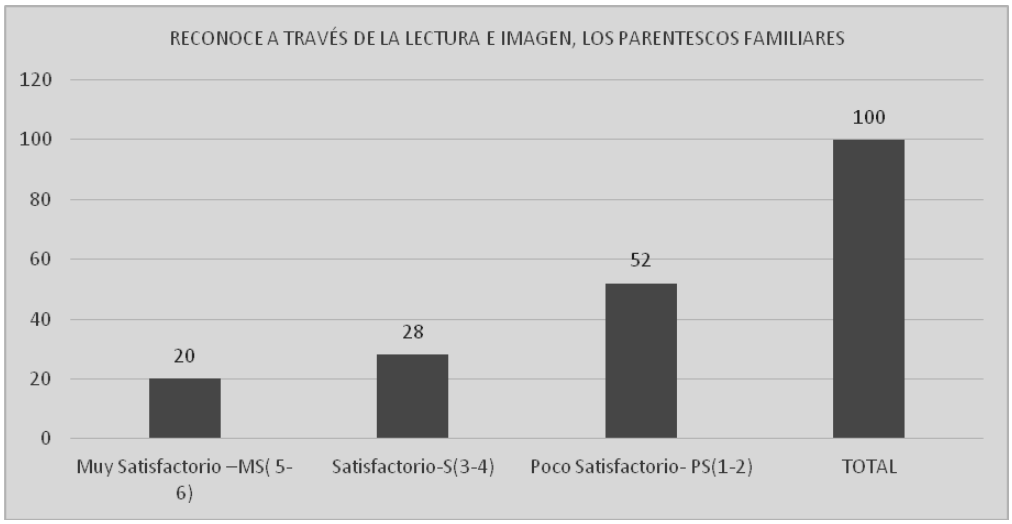
Cuadro 1 . Reconoce a través de la lectura e imagen, los parentescos familiares

Resumen en base a indicadores

INDICADOR	FRECUENCIAS	%TOTAL
Muy Satisfactorio –MS(5-6)	**5**	**20**
Satisfactorio-S(3-4)	**7**	**28**
Poco Satisfactorio- PS(1-2)	**13**	**52**
TOTAL	**25**	**100**

Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

Gráfico 1. Reconoce a través de la lectura e imagen, los parentescos familiares



Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

ANÁLISIS E INTERPRETACION

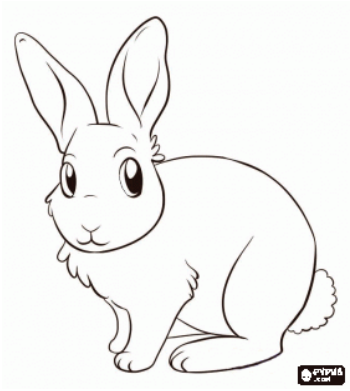
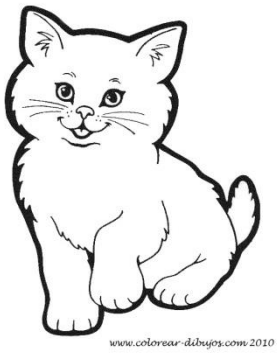
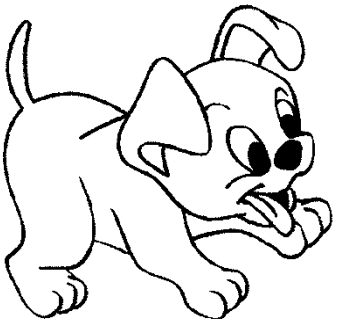
Según se observa los resultados, los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica que fueron observados, se determina que existe un bajo nivel de conocimiento de inglés, es así que el 52% de estudiantes es poco satisfactorio, el 28% es satisfactorio en el nivel de conocimiento de inglés, frente a un 20% de estudiantes que es muy satisfactorio el nivel de conocimiento. De acuerdo al análisis, se puede concluir que en la actividad No. 1, el 52%, que representan la mayoría de estudiantes del Tercer Año de Educación Básica, evidencian tener un bajo nivel de conocimiento en la Asignatura de Inglés. Por lo que se considera necesario el uso de un material didáctico de apoyo como software educativo.

ACTIVIDAD 2.

Día 2: **EJE DE APRENDIZAJE**: Conocimiento del medio cultural y natural.

Destreza: Reconocer el nombre del animal e identificarlo

Instrucción: Pinta de color rojo el animal que debajo tenga su nombre correcto

		
RABBIT	**DOG**	**CAT**

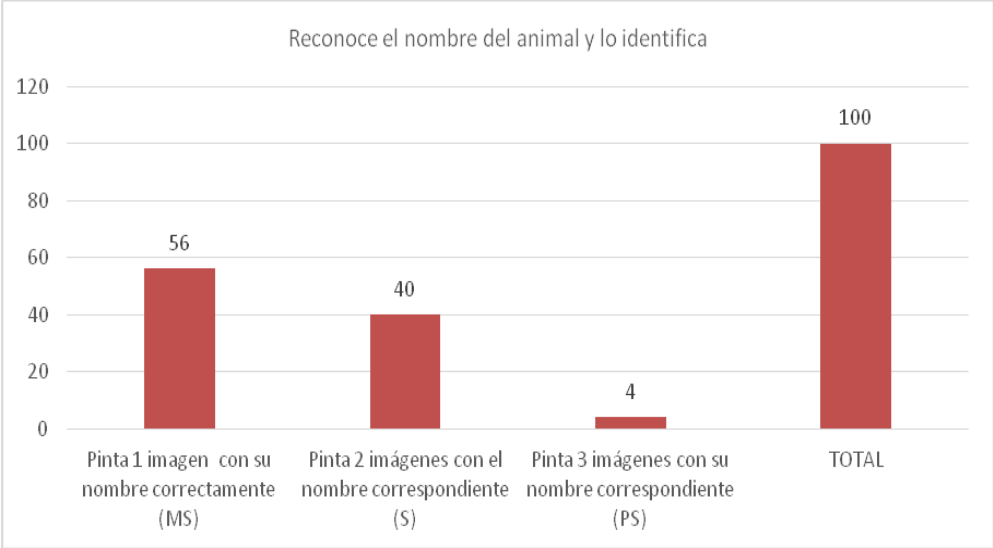
Cuadro 2. Reconoce el nombre del animal y lo identifica

Resumen en base a indicadores

INDICADOR	FRECUENCIAS	%TOTAL
Pinta 1 imagen con su nombre correctamente (MS)	**14**	**56**
Pinta 2 imágenes con el nombre correspondiente (S)	**10**	**40**
Pinta 3 imágenes con su nombre correspondiente (PS)	**1**	**4**
TOTAL	**25**	**100**

Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

Gráfico 2. Reconoce el nombre del animal y lo identifica



Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo con los resultados, los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica, reconocen e identifican el nombre del animal correctamente en un 56%, mientras que el 40% pintan dos y un 4% pinta tres imágenes. Se puede concluir que en la actividad No.2 la mayoría de estudiantes que representa un 56% han contestado correctamente, pero también es evidente que el 44% no contesto correctamente, lo que indica que hay necesidad de reforzar con elementos de apoyo didáctico como un software educativo, ya que el uso adecuado de esta herramienta logrará en los estudiantes captar su atención y desarrollo de destrezas para un mejor comprensión y conocimiento de los temas de la asignatura inglés.

ACTIVIDAD 3

Día: 3: **Eje de aprendizaje:** Conocimiento del medio cultural y

Destreza: Reconocer el color e identificar su nombre

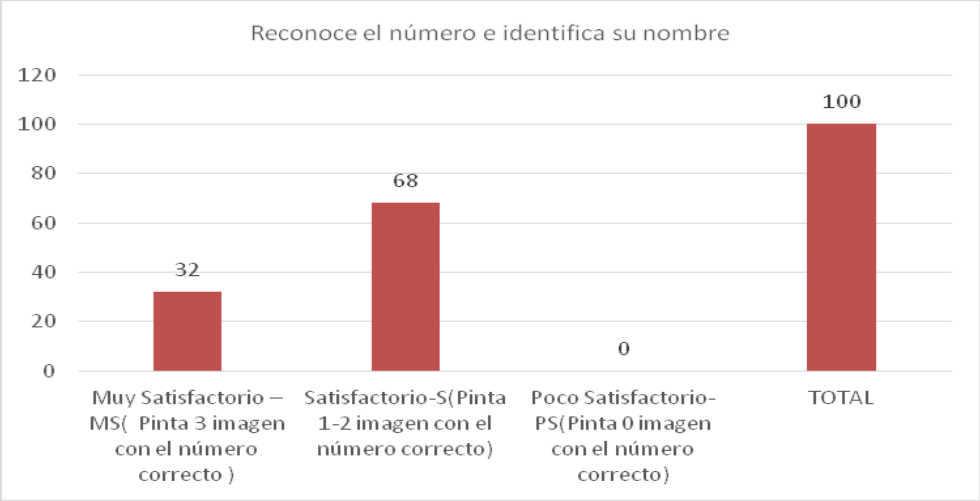
Gráfico 3. Reconoce el color e identifica su nombre

ORANGE	BLUE
PINK	GREEN
RED	BROWN

Cuadro 4 .Identifica el color y su nombre correctamente escrito

Resumen en base a indicadores

INDICADOR	FRECUENCIAS	% TOTAL
Muy Satisfactorio –MS(Rellena 5-6 nombres con el color correcto)	*5*	*20*
Satisfactorio-S(Rellena 3-4 nombres con el color correcto)	*7*	*28*
Poco Satisfactorio-PS(Rellena 1-2 nombres con el color correcto)	*13*	*52*
TOTAL	*25*	*100*



Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá

ANÁLISIS: Según se observa los resultados, los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica, se verifica que el 32% pinta tres imágenes con el color correcto, frente a un 68% que pinta de 1 a 2 imágenes con el número correcto. Se puede concluir que la mayoría de estudiantes que son el 68% cometieron errores al momento de pitar las imágenes por lo tanto hay necesidad de reforzar los aprendizajes con una herramienta que capte el interés y atención del niño. El software educativo como apoyo didáctico "ofrece un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más rico en posibilidades de interacción y comprensión". (Bartolomé, 1997)

ACTIVIDAD 4.

Día: 4: **EJE DE APRENDIZAJE:** Conocimiento del medio cultural y natural

Destreza: Identificar el color y su nombre correctamente escrito

Instrucción: Rellena con el color que le corresponde a cada nombre anotado

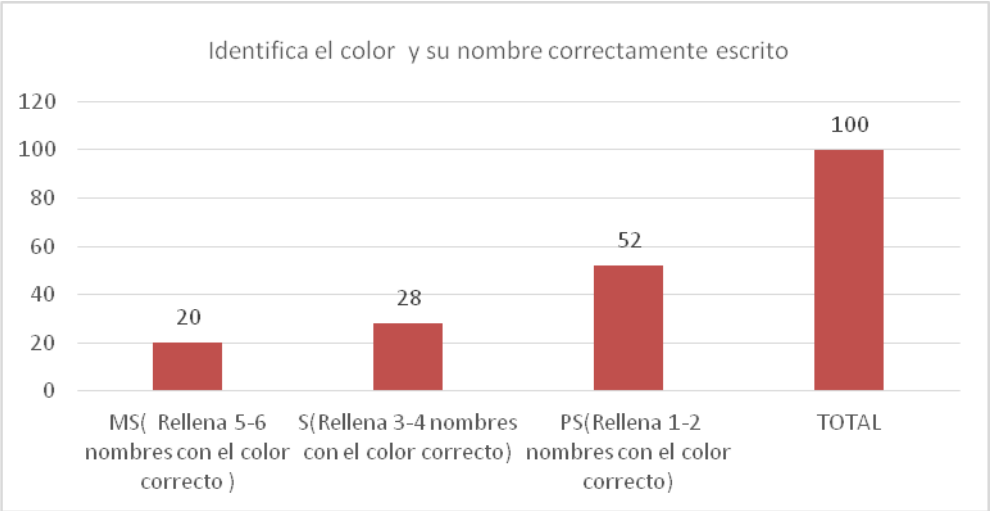
ORANGE	BLUE
PINK	GREEN
RED	BROWN

Cuadro 4 .Identifica el color y su nombre correctamente escrito

Resumen en base a indicadores

Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

Gráfico 4. Identifica el color y su nombre correctamente escrito



Fuente: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Gonzanamá
Investigador: Patricia León Bravo

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Según se observa los resultados, los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica, se determina que el 52% de los estudiantes tienen dificultades al identificar colores en inglés, sumado a un satisfactorio de 28% que determina una gran mayoría, frente a un 20% de estudiantes que identifican de manera muy satisfactoria. Por lo Tanto en la presente actividad se determina que la mayoría de estudiantes no tienen conocimiento de inglés adecuado, posiblemente porque la didáctica aplicada no es la adecuada. Por lo tanto según (Tenti Fanfani 2006) dice: Cada vez es más sentida la necesidad de formación en TICs para lograr una mejor calidad de la educación"

- **Entrevista para autoridades**

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARA CONOCER LA FORMACIÓN DE LOS PROFESORES DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN Y USO DE MATERIALES DE ESTUDIO PARA APLICARLOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?

Cuadro 5. Políticas institucionales para formar a los profesores de la Asignatura de inglés

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Como institución no se ha tenido una política definida, en la preparación de profesores en la asignatura de inglés, así como en la preparación de material	No existe una política para la formación ,actualización, en la materia de inglés a los profesores	Si existe una política institucional para preparar material de inglés, de forma aislada.I

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad de Gonzanamá
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con respecto al cuadro, y a la pregunta 1, Se puede determinar con claridad, que dos autoridades manifiestan que no existe una política a nivel de institución, frente a una autoridad que manifiesta tener una política de institución en la formación de docentes en inglés, pero es de forma aislada, **en conclusión** de forma general no existe una política institucional en las instituciones educativas para la formación de profesores en inglés.

PREGUNTA 2. ¿Que innovaciones se han efectuado a los materiales de estudio utilizados en la asignatura de inglés, para el logro de aprendizajes en los estudiantes?

Cuadro 6. Innovaciones efectuadas a los materiales de estudio utilizados en inglés

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Más bien han sido casos aislados, no ha existido innovaciones como tal.	Las innovaciones han sido mínimas, siempre han estado utilizando los mismos recursos didácticos	Se ha bajado de internet actividades llamativas, pero innovaciones a profundidad no.

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad de Gonzanamá
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con respecto al cuadro, y a la pregunta 2, Se puede determinar, todos coinciden que no han existido innovaciones para buscar materiales que puedan ser utilizados en la asignatura de inglés, para mejorar los aprendizajes en los estudiantes, se ha tratado de utilizar materiales de forma aislada y no como una estrategia o política de institución.

PREGUNTA 3. ¿Cuáles son los materiales de estudio predominantes que siempre acompañan a los estudiantes en el aprendizaje de la Asignatura de inglés

Cuadro 7. Materiales de estudio predominantes en la Asignatura de inglés

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Copias, textos, internet, videos	Textos, folletos, consultas, internet, cides	Copias, pinturas, folletos, internet

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad
Investigador: Patricia León

ANALISIS: Con respecto al cuadro, y a la pregunta 3, de manera consensuada la mayoría de autoridades manifiestan que los profesores en la asignatura de inglés utilizan: textos, folletos, internet, videos, consultas; se puede establecer que son recursos no se evidencia el uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje,

PREGUNTA 4.¿Que concepciones de educación y didáctica, se toman en cuenta para el diseño y elaboración de materiales de estudio en la Asignatura de Inglés?

Cuadro 8. Concepciones de educación y didáctica, utilizados como materiales de estudio en la Asignatura de Inglés

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Se aplican muchas veces grabaciones para que escuchen los estudiantes, se lee libros, textos	Leer libros, escuchar CDs en inglés	Se consulta en los planes y programas del Ministerio de Educación y en libros conseguidos

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con respecto al cuadro, y a la pregunta 4, de manera consensuada se responde los materiales utilizados de manera didáctica son los Libros, grabaciones, cides, textos de acuerdo al contexto. Se puede concluir que no existen mayores avances con respecto al uso de materiales didácticamente llamativos para los estudiantes en inglés

PREGUNTA 5.¿Que programas multimedia o software educativo utilizan los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

Cuadro 9. Programas multimedia o software utilizados en el aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
No existe	No existe	No existe

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con respecto al cuadro, y a la pregunta 5, todas las autoridades de forma unánime manifiestan que no existe un programas multimedia o software educativo utilizado en el aprendizaje de los estudiantes en la Asignatura de Inglés? Por lo tanto se evidencia la necesidad de usar materiales didácticos como el Software educativo como apoyo didáctico al docente de la asignatura de inglés.

PREGUNTA 6. ¿Qué materiales de estudio se piensa implementar en el futuro, para potenciar la calidad del proceso de aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

Cuadro No. 10: Materiales de estudio se piensa implementar en el futuro, para potenciar el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Inglés

Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Programas multimedia o software	Un programa de multimedia o software	Un programa de multimedia o software

Fuente: Autoridades instituciones educativas de la ciudad
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con respecto al cuadro, y a la pregunta 9, todas las autoridades de forma unánime manifiestan que se implementará un programa multimedia o software para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en la Asignatura de Inglés?

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A TRES DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE INGLES DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZANAMÁ, DE LOS CUALES SE PUDO OBTENER LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.

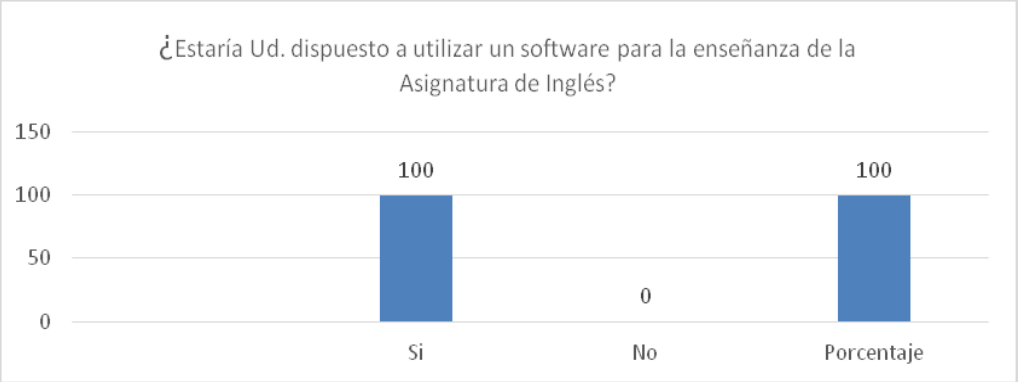
PREGUNTA 1. ¿Estaría Ud. dispuesto a utilizar un software para la enseñanza de la Asignatura de Inglés?

Cuadro 11. Utilización de software para la enseñanza de la asignatura de Inglés

Ítems	Frecuencia	%	Porcentaje Total
SI	**3**	**100**	**100**
NO	**0**	**0**	**0**
TOTAL	**3**	**100**	**100**

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 5. Utilización de software para la enseñanza de inglés



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 100% de los docentes en Inglés, manifiestan que estarían dispuestos a utilizar un software para la enseñanza de la Asignatura de Inglés, por lo tanto se ve predisposición de mejorar tecnológicamente en bien de la educación mejorando habilidades cognitivas.

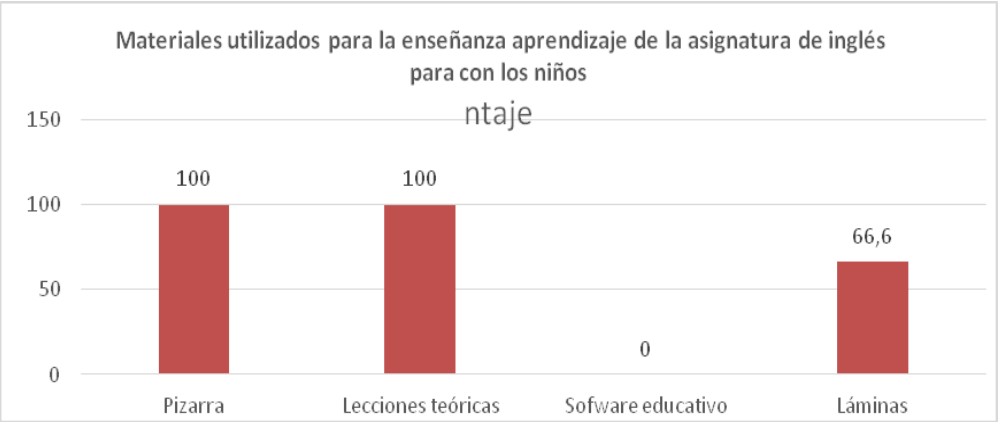
PREGUNTA 2. ¿Señale los materiales que Ud. utiliza para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés para con los niños?

Cuadro 12. Materiales que se utiliza para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés

Ítems	Frecuencia	Porcentaje Total
Pizarra	**3**	**100**
Lecciones teóricas	**3**	**100**
Sofware educativo	**0**	**0**
Láminas	**2**	**66,6**
TOTAL ENCUESTADOS	**3**	

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Grafico 6. Materiales utilizados en la enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Inglés



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados se puede verificar, que el 100% de los docentes de inglés utilizan materiales como Pizarra, Lecciones teóricas, pero el 0% manifiestan que no

utilizan software educativo, y el 66,6% de docentes manifiestan que utilizan Láminas. Por lo tanto se puede concluir que el programa software educativo no se viene utilizando para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

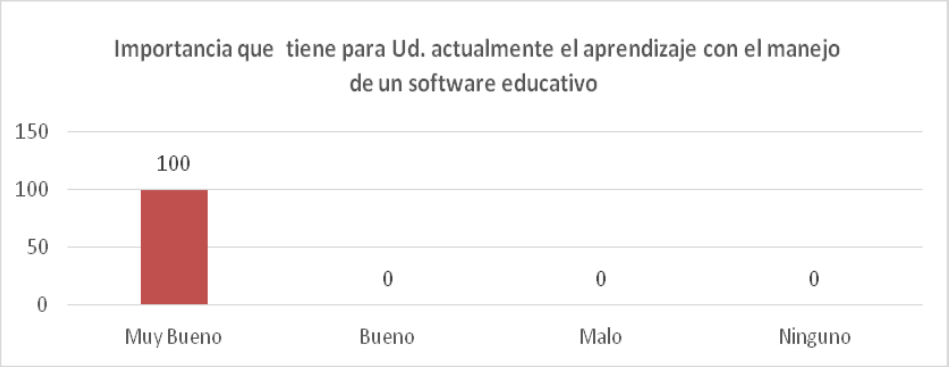
PREGUNTA 3.¿Qué nivel de importancia tiene para Ud. actualmente el aprendizaje con el manejo de un software educativo?

Cuadro 13.Importancia de un software en el aprendizaje educativo

Ítems	Frecuencia	Porcentaje Total
Muy Bueno	**3**	**100**
Bueno	**0**	**0**
Malo	**0**	**0**
Ninguno	**0**	**0**
TOTAL ENCUESTADOS	**3**	

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 7. Importancia del manejo de software a nivel educativo



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados se puede verificar, que el 100% de los docentes de inglés, manifiestan que tiene importancia en el aprendizaje de un software educativo, es decir todos están de acuerdo que debe utilizarle este tipo de programa tecnológico como apoyo didáctico en la signatura de inglés..

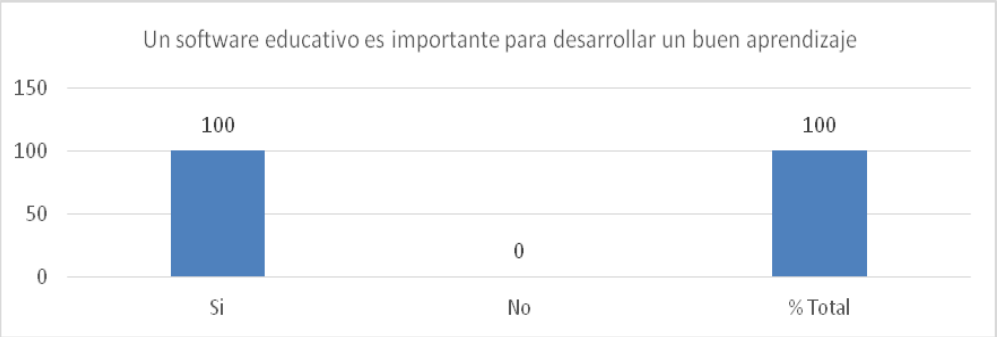
PREGUNTA 4.¿Cree Ud. que un software educativo es importante para desarrollar un buen aprendizaje en los niños?

Cuadro 14. Un software educativo es importante para desarrollar un buen aprendizaje en los niños?

Ítems	Frecuencia	%	Porcentaje Total
SI	**3**	**0**	**100**
NO	**0**	**0**	
TOTAL ENCUESTADOS	**3**	**0**	**100**

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 8: Un software educativo es importante para desarrollar un buen aprendizaje



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados se puede verificar, que el 100% de los docentes de inglés, manifiestan que Un software educativo es importante para desarrollar un buen aprendizaje en los estudiantes. Entendiendo que un software es un soporte lógico *de un sistema* informático que hace posible la realización de tareas específicas en la materia de Inglés.

El software educativo (SE) constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecen al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento. (Sanchez, 1999)

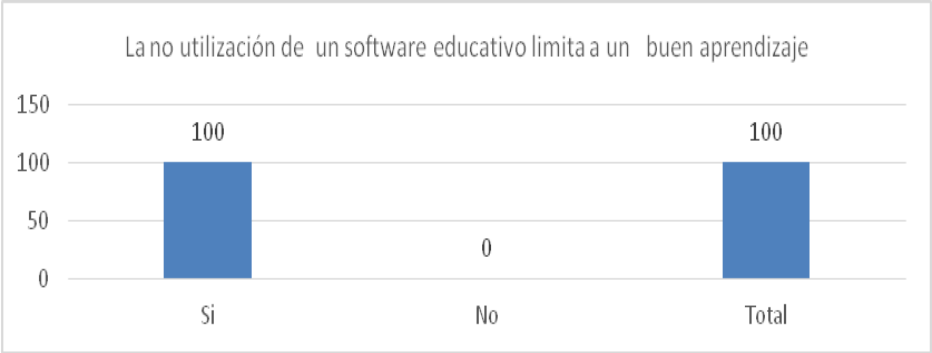
PREGUNTA 5. **¿La no utilización de un software educativo limita a un buen aprendizaje los niños?**

Cuadro 15. La no utilización de un software educativo limita a un buen aprendizaje

Ítems	Frecuencia	%	Porcentaje Total
SI	**3**	**0**	**100**
NO	**0**	**0**	**0**
TOTAL ENCUESTADOS	**3**	**0**	**100**

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 9: La no utilización de un software educativo limita a un buen aprendizaje



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÀLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados se puede verificar, que el 100% de los docentes de Inglés, manifiestan que la no utilización de un software educativo si limita un buen aprendizaje para la enseñanza de inglés.

La Función innovadora del software educativo resultan innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

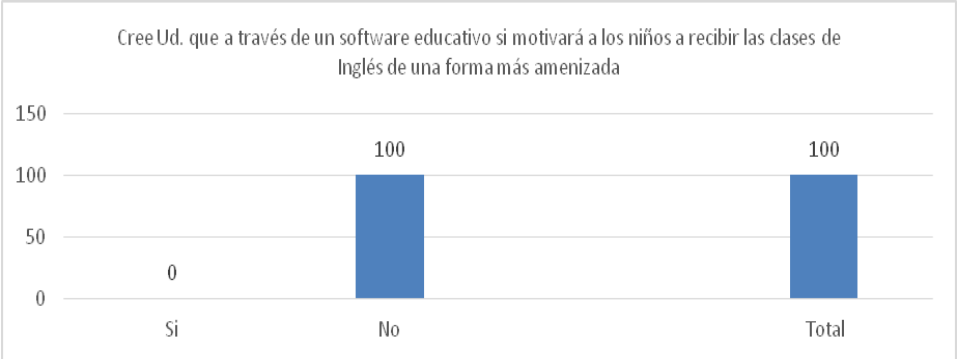
PREGUNTA 6. ¿Cree Ud. que a través de un software educativo si motivará a los niños a recibir las clases de Inglés de una forma más amenizada?

Cuadro 16. Cree Ud. que a través de un software educativo se motivará a los niños a recibir las clases de inglés

Ítems	Frecuencia	%	Porcentaje Total
SI	3	100	100
NO	0	0	0
TOTAL ENCUESTADOS	3	100	100

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 10. Cree Ud. que a través de un software educativo si motivará a los niños a recibir las clases de inglés de forma amenizada



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo al cuadro se puede analizar que el 100% de los docentes que facilitan clases de inglés encuestados manifiestan, que un software educativo si motivará a los niños a recibir las clases de Inglés **de** forma amenizada. Se puede concluir que todo

programa tecnológico de alguna manera ayudará para que l los estudiantes se motiven y sean eficientes en el aprendizaje.

El software educativo tiene una función motivadora en los estudiantes ppara que se sientan atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

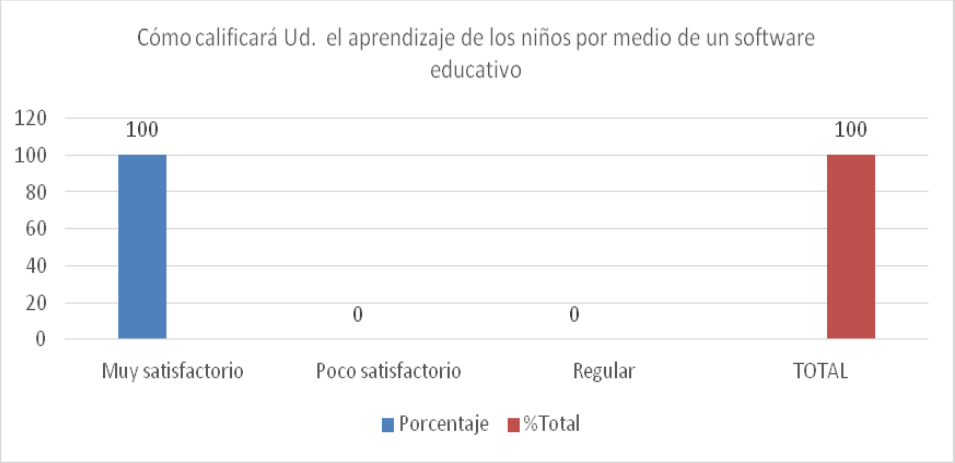
PREGUNTA 7. ¿Cómo calificará Ud. el aprendizaje de los niños por medio de un software educativo?

Cuadro No. 17: Cómo calificará Ud. el aprendizaje de los niños por medio de un software educativo?

Variable	Frecuencias	%	%Total
Muy satisfactorio	3	100	100
Poco satisfactorio	0	0	0
Regular	0	0	0
TOTAL	3	100	100

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

Gráfico 11. Cómo calificará Ud. el aprendizaje de los niños por medio de un software educativo?



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

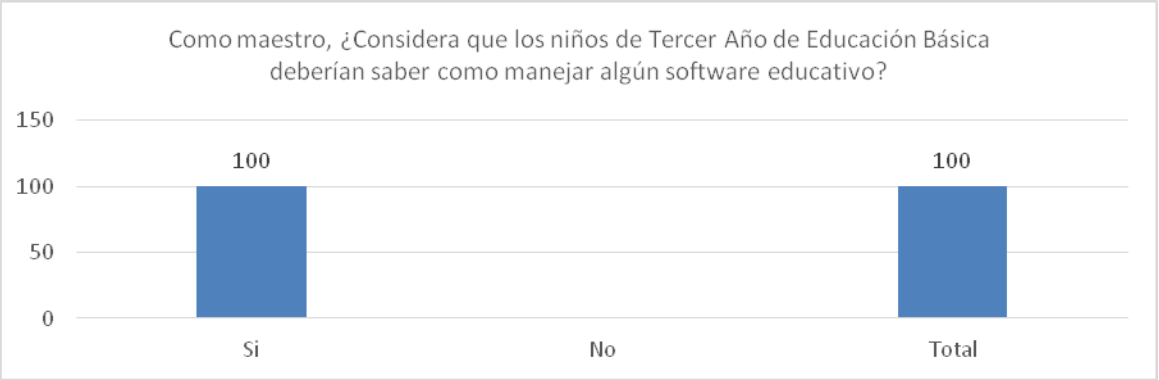
De acuerdo al cuadro se puede determinar**,** que el 100% de los docentes que facilitan la asignatura de inglés, indican que es **Muy satisfactorio** el aprendizaje de los niños por medio de un software educativo. En conclusión un programa de software si es importante para que los estudiantes mejoren el aprendizaje de inglés.

PREGUNTA 8. Como maestro, ¿Considera que los niños de Tercer Año de Educación Básica deberían saber cómo manejar algún software educativo?

Cuadro No.18: Como maestro, ¿Considera que los niños deberían saber cómo manejar algún software educativo?

Indicador	f	%	Total
SI	3	100	100
NO	0	0	0
TOTAL	3	100	100

Gráfico 12. Como maestro, ¿Considera que los niños de Tercer Año de Educación Básica deberían saber cómo manejar algún software educativo?



Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados, el 100% de los docentes de inglés encuestados, manifiestan que si consideran necesario que los niños de Tercer Año de Educación Básica deberían saber cómo manejar un software educativo. Por lo tanto a nivel de docentes de la Asignatura de Inglés en las instituciones educativas se puede concluir que lo consideran al programa de software como un material didáctico aplicable en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

RESULTADOS DE LA FICHA DE VALIDACION DE SOFTWARE 5 DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN PARA CONOCER SU CRITERIO SOBBRE EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU USO EN LA INSTITUCION.

PARAMETROS A CONSIDERAR	1 Poco		2 Mediana-mente		3 De Acuerdo	
	F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**
El Software Educativo tiene relación con el tema propuesto	0	0	0	0	5	100
Muestra creatividad en la realización de las actividades	0	0	0	0	5	100
Trasmite entusiasmo e interés	0	0	0	0	5	100
Explica los temas con claridad siguiendo una secuencia lógica y articulada	0	0	0	0	5	100
Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión	0	0	0	0	5	100
Las actividades son adecuadas para cada una de las fases	0	0	0	0	5	100
El Software Educativo reforzará los conocimientos de los estudiantes.	0	0	0	0	5	100
Los temas abordados están de acuerdo con el currículo de tercer año de EGB.	0	0	0	0	5	100
Considera que influirá positivamente en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje de los estudiantes.	0	0	0	0	5	100
Refuerza las destrezas de escritura y pronunciación de la asignatura de inglés	0	0	0	0	5	100

Fuente: Docentes de inglés de instituciones educativas
Investigador: Patricia León

ANALISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de la Ficha de verificación de software podemos evidenciar lo siguiente:

El 100% de los encuestados manifestaron que están de acuerdo que el software educativo muestra creatividad, transmite entusiasmo e interés en los estudiantes al momento de realizar las actividades. Así mismo están de acuerdo que el programa explica los temas con claridad siguiendo una secuencia lógica y articulada.

El 100% de los docentes consultados indico que el programa promueve la participación de los alumnos, verifica su comprensión y refuerza los conocimientos de los estudiantes. En la pregunta correspondiente a: “Los temas abordados están de acuerdo con el currículo de tercer año de EGB. El 80% de los consultados indico que están de acuerdo, no así un 20% que manifiesta que hay algunos estudiantes que no tienen el mismo nivel de conocimiento es decir que algunos niños están más adelantados que otros, pero les servirá para hacer nivelación y recuperación a los que están un poco retrasados en los aprendizajes.

El 100% de docentes indica que las actividades corresponden con cada fase del aprendizaje. De igual manera el 100% de docentes están de acuerdo que el software educativo influirá positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes así como refuerza las destrezas de escritura y pronunciación de la asignatura de inglés.

g. DISCUSION

Para el cumplimiento del primer y segundo objetivo específico: Recopilar y clasificar la información necesaria para dar solución a la dificultad que tienen los alumnos del tercer año de educación básica en el aprendizaje de la signatura de inglés: y construir un prototipo con características de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, se aplicó la ficha de observación para estudiantes de la que se pudo obtener que en la actividad No. 1 el 52% de los estudiantes están en el rango de poco satisfactorio. En la actividad No. 2 se evidencio que los estudiantes que contestaron correctamente son el 66% mientras que el 44% se encuentra entre los que no contestaron correctamente. La actividad No. 3 arrojo que el 100% de los estudiaste están en el rango de muy satisfactorio y satisfactorio. La Actividad No. 4 determinó que el 52% de los estudiantes están en el rango de poco satisfactorio.

El tercer objetivo: Desarrollar un software educativo para apoyar al docente con material didáctico, en la asignatura de ingles haciendo uso de la herramienta Adobe Flash Profesional, se logro con los resultados de la ficha de verificación de software en donde el 100% de los docentes consultados, manifestaron estar de acuerdo el que esta herramienta muestra creatividad en la realización de tareas, trasmite entusiasmo e interés, promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión asi como también refuerza las destrezas de escritura y pronunciación, tiene relación con el tema propuesto, las actividades son

adecuadas para cada una de las fases. En consecuencia el software educativo influirá positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Con los resultados obtenidos se puede concluir diciendo que se ha cumplido con el objetivo general de desarrollar de un software educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura de inglés para el tercer año de educación básica de la unidad educativa “Gonzanamá” del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, período lectivo 2013 - 2014.

h. CONCLUSIONES

Una vez concluido el presente trabajo de investigación realizado en la Unidad Educativa “Gonzanamá”, cantón Gonzanamá, provincia de Loja, se puede concluir diciendo que:

- El 100% de autoridades y docentes manifiestan que no existe ningún tipo de software educativo o programas interactivos que estén o haya sido utilizado por los docentes de Ingles del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Gonzanamá.

- Tanto el 100% de autoridades como docentes de la Unidad Educativa “Gonzanamá, consideran que la utilización de un software educativo como apoyo en la enseñanza del Idioma Ingles para los estudiantes de tercer año de educación básica influirá positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Hay la predisposición en un 100% tanto de autoridades como docentes para promover la utilización de un software educativo y se constato que existen los recursos tecnológicos para que los estudiantes puedan hacer uso de esta herramienta.

i. RECOMENDACIONES

Una vez concluido desarrollo del software educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura de inglés para el tercer año de educación básica de la unidad educativa “Gonzanamá” del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, período lectivo 2013 – 2014, se recomienda lo siguiente:

- A las Autoridades y docentes de la Unidad Educativa Gonzanamá, utilizar el software educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura de inglés para el tercer año de educación básica en la Unidad Educativa Gonzanamá.

- A los docentes de tercer grado, instalar el software educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura de inglés en el centro de cómputo de la Unidad Educativa Gonzanamá para el uso de los estudiantes y así contribuir a reforzar las destrezas de escritura y pronunciación de los contenidos de la asignatura ingles.

j. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (12 de 06 de 2006). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de Ministerio de Educación: http://www.educacion.gob.ec/

Rodríguez, R. (2000). *Introducción a la Informática Educativa.* La Habana: Pueblo y Educación.

Sanchez, J. (1999). *Construyendo y aprendiendo con el computador.* Santiago: Editorial Universitaria.

Delors, J. (1996). *La Educación Encierra un Tesoro.* Paris: Ediciones UNESCO.

Gallego, D. (2004). *Profesores del Siglo XXI.* Madrid: Editoriales UNED.

Tenti Fantani, E. (2006). *El Oficio del Docente.* Buenos Aires: Editores Argentina.

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO DE TESIS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.

Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa.

AUTORA:

PATRICIA DOLORES LEÓN BRAVO

LOJA - ECUADOR

2013

a. TEMA

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.

b. PROBLEMÁTICA

En el Ecuador, la educación en el nivel primario tiene varios componentes importantes, orientados a la correcta formación académica y personal de niños y niñas, uno de esos componentes es la enseñanza de una lengua extranjera.

Con las nuevas Reformas Curriculares, la Ley de Educación aprobada en el año 2011 y el Plan decenal de Educación, se da prioridad al Idioma Inglés como una de las principales alternativas para fortalecer los procesos educativos y lograr la tan anhelada Educación de calidad.

Paralelamente el Gobierno Nacional ha impulsado una serie programas para estudios en el extranjero orientados tanto para estudiantes como para docentes que deseen especializarse en alguna universidad del extranjero; cabe recalcar, que no es una sorpresa que las mejores Universidades se encuentran en países donde el principal idioma es el Inglés.

Con éste antecedente y tomando en cuenta que mientras más temprana sea la edad de aprendizaje del idioma Inglés, mejor será el dominio de ésta lengua en los estudiantes, se ha estimado conveniente tomar una muestra de éste proceso en el Sur del País y analizar la realidad actual, de tal forma que luego de los estudios respectivos se puedan obtener resultados que aporten al bienestar académico de la niñez lojana y ecuatoriana.

Es por ello que se ha considerado a la Unidad Educativa “Gonzanamá”, como el escenario a ser analizado, particularizando al Tercer Año de Educación Básica.

Donde, después de realizada una visita y a través de observación directa y diálogos con los actores educativos, se puede llegar a determinar problemas en el proceso de enseñanza como: Carencia de un texto guía, carencia de materiales de estudio especializado para la enseñanza del Idioma Inglés; asimismo, en lo que se refiere al aprendizaje de los niños: falta de motivación para el aprendizaje y por lo tanto, dificultad para aprender el idioma Inglés, es decir, el desconocimiento en lectura, escritura y pronunciación de letras, números y palabras.

Por ello, es considerado importante el trabajo para demostrar el siguiente enunciado:

¿Es importante el Desarrollo de un Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés para el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá” del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, período lectivo 2013 - 2014?.

c. JUSTIFICACIÓN

Con la nueva constitución de la república y además la nueva Ley de Educación aprobada en marzo el 2011, en donde se manifiesta que la educación en todos sus niveles y programas debe ser indispensable para el buen vivir, actualmente se impulsa el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC, para desarrollar material didáctico que será utilizado en los Centros Educativos, permitiendo así, avances tecnológicos y además, el cambio del paradigma de la enseñanza.

En el **transcurso** del tiempo se ha utilizado materiales tradicionales como: pizarra, marcador, cuadernos, lápices y libros, los mismos que no son suficientes para lograr una Educación de calidad. Por lo tanto, hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las Instituciones Educativas, fomentará un nuevo método de enseñar y aprender, particularizando el trabajo con computador, proyector de vídeo, dispositivos de almacenamiento de información (flash memory, CD, etc), de igual forma, con el Internet, herramientas informáticas de desarrollo de material didáctico, plataformas

educativas, páginas web, entre otros, con la finalidad de mejorar el Proceso de la Enseñanza y Aprendizaje - PEA.

El Software Educativo, definido como un programa de computadora diseñado para la enseñanza-aprendizaje, permite al estudiante participar de manera interactiva y directa en el proceso de interaprendizaje, además al ser creado con interfaces amigables, mantienen el interés en el tema de estudio, por ende, es considerado como una herramienta de gran apoyo que indiscutiblemente va a mejorar los resultados de aprendizaje de la asignatura de Inglés.

El Software Educativo se va a desarrollar acorde con las necesidades de la asignatura de Inglés, servirá como un apoyo a la didáctica, donde los alumnos contarán con un material que les permitirá la interacción docente-estudiante y viceversa, estimulando el interés, la integración, el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales, tales como el razonamiento, creatividad y la capacidad de aprender. De igual forma, impulsará al buen desenvolvimiento en la sociedad con miras de optimizar el rendimiento personal y profesional.

Con éstos antecedentes y teniendo en cuenta que la Universidad Nacional de Loja, a través de su modelo pedagógico, forma profesionales con conocimientos teórico-científico-prácticos, con una perspectiva amplia de la realidad, que permite enfrentar con solvencia la solución a problemas de carácter educativo, se considera importante y se justifica el desarrollo del

trabajo de investigación titulado: **DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.**

d. OBJETIVOS

GENERAL

- Desarrollar un Software Educativo para apoyo didáctico a la enseñanza de la asignatura de Inglés para el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Gonzanamá" del cantón Gonzanamá, Provincia de Loja, período lectivo 2013 - 2014.

ESPECÍFICOS

- Recopilar y clasificar información necesaria para dar solución a la dificultad que tienen los alumnos de Tercer año de Educación Básica en el aprendizaje de la asignatura de Inglés.

- Construir prototipos con la finalidad de lograr un producto con características de acuerdo a las necesidades del alumno y docente, que servirá en la elaboración del Software Educativo.

- Desarrollar un Software Educativo para apoyar al docente con material didáctico digital, en los contenidos de la Asignatura de Inglés, haciendo uso de la Herramienta Adobe Flash Professional.

- Propender el uso adecuado de la lengua extranjera, mediante la interacción de elementos de lectura, comprensión y evaluación, a través de una herramienta que contribuya al fortalecimiento de las destrezas básicas y específicas.

e. MARCO TEÓRICO

1. LA EDUCACIÓN EN EL ECUADOR

Introducción.

La calidad de la educación se ha constituido en los últimos tiempos, en principio de las políticas institucionales y estatales. El concepto de calidad de la educación es muy difundido, socializado y contextualizado. Alude a un rasgo o atributo de lo educativo, referido a distintos niveles (macro y micro) y a múltiples dimensiones de cada nivel; además, expresa concepciones de la educación, valores o criterios no siempre coincidentes. El punto principal de su acción es la educación definida como instancia de construcción y distribución del conocimiento socialmente válido.

En este enfoque el Estado en su Plan Decenal de Educación 2006-2015 expresa claramente que uno de sus objetivos fundamentales es “Garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana” (Ministerio de Educación, 2006).

Además menciona como principios fundamentales del sistema educativo los siguientes:

- **Equidad** o creación de condiciones para ofrecer igualdad efectiva de oportunidades educativas en todo el territorio garantizar que los niños, niñas, jóvenes y adultos tengan acceso a una educación de calidad.

- **Calidad,** referida a la capacidad que tiene la escuela, el colegio o la universidad de brindar sistemáticamente a sus estudiantes y egresados competencias para la acción.

- **Pertinencia,** para que la formación que reciben los estudiantes responda a las necesidades del entorno social, natural cultural, en los ámbitos local, nacional y mundial.
- **Inclusión,** para evitar discriminación en razón de la edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma; religión, filiación política, orientación sexual; estado de salud, discapacidad o diferencia de cualquier otra índole.

- **Eficiencia,** para formar ciudadanos, hombres y mujeres, que puedan participar activa y productivamente en los procesos de desarrollo del país.
- **Participación,** que permita incorporar a toda la población ecuatoriana tanto en los procesos de desarrollo como, también, en las decisiones locales y nacionales.
- **Rendición de Cuentas,** para generar una cultura de la evaluación y promover una activa participación ciudadana en torno la calidad y equidad de la educación nacional.
- **Unidad,** basada en la soberanía de la nación ecuatoriana, en su historia milenaria y en el reconocimiento de la diversidad de sus regiones, pueblos, etnias y culturas.
- **Continuidad,** para mantener articulación, secuencia y periodicidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en los diferentes niveles y modalidades por las que pasa un estudiante
- **Flexibilidad,** para diseñar y ejecutar modelos pedagógicos y didácticos alternativos, que respondan y se adapten a las circunstancias y características regionales de carácter ocupacional, climático y productivo.
- **Alternabilidad,** que permita programar relevos periódicos en los niveles de la dirección escolar y posibilitar la promoción vertical de los miembros del magisterio nacional.
-

La Reforma Curricular.

La educación pública en el Ecuador según la Carta Magna redactada en el 2008, bajo el Titulo II, que habla de los “Derechos”, capitulo segundo sobre los

“Derechos del Buen Vivir”, sección quinta, artículos 26 al 29, establece lo siguiente:

> **Art. 26**.- La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad y la inclusión social y condiciones indispensables para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar el proceso educativo. (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008).

Este artículo presenta el concepto fundamental de educación que propone la Constitución del que podemos destacar los siguientes aspectos:

a. La educación como un derecho permanente de las personas
b. La educación como un área prioritaria de la inversión estatal.
c. La educación como una garantía de inclusión.
d. La educación como un espacio de participación de las familias.

> **Art. 27.** La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulará el sentido crítico, el arte y

la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008)

El artículo 27 describe los elementos constitutivos de la educación, que se propone como derecho básico de todos los ecuatorianos y ecuatorianas. Entre las características que la Constitución tiene destacamos dos esenciales:

a. Estará centrada en el ser humano.

b. Concebirá al ser humano holísticamente, es decir: como un todo distinto de la suma de sus partes que lo componen, según la definición que consta en el Diccionario de la Real Academia Española. El segundo inciso del artículo 27 nos recuerda la importancia fundamental que tienen la educación para la construcción de una sociedad democrática, justa y solidaria.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad, e ingreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

> Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones.
>
> El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008).

El punto más importante del artículo 28 es garantizar que la educación pública este abierta para todas las personas (que sea universal) y que no promueva ninguna religión en particular (que sea laica) y laica en todos sus niveles. Es necesario entender el laicismo como una obligación del estado de asegurar la neutralidad del sistema educativo frente a los diferentes cultos religiosos y el derecho de la ciudadanía a practicar sus creencias de manera voluntaria en las instituciones educativas y no como el anticlericalismo dominante de los siglos pasados. De ahí que justamente para asegurar que concepto, en el inciso segundo del artículo 29, se señala de manera específica: “Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijos e hijas una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas” (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008). Esto implica naturalmente, garantías para la existencia de establecimientos educativos particulares, sean fisco misional o laico, en el marco establecido por la ley.

Así mismo, se garantiza el acceso gratuito al sistema educativo hasta la Universidad en el tercer nivel, es decir que quedan al margen de la gratuidad los niveles de posgrado: maestrías y doctorados. La gratuidad en el nivel superior, es decir, en el nivel universitario, está relacionado con el rendimiento académico, puesto que el artículo 356 dice con claridad: “La gratuidad se vinculará a la responsabilidad académica de las estudiantes y los estudiantes” (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008) esto resulta lógico ya que los estudiantes universitarios son financiados con el dinero de todos los ecuatorianos. En este sentido la responsabilidad académica es un imperativo ético del estudiantado.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación: asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente: desde el enfoque de derechos.

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de las niñas, niños y adolescentes en todo el proceso educativo.

6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.

7. Erradicar el analfabetismo, puro, funcional y digital y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva la enseñanza de, al menos una lengua ancestral.

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

12. Garantizar bajo los principios de equidad social, territorial y regional, que todas las personas tengan acceso a la educación pública. (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007, 2008)

El artículo 347, enuncia las responsabilidades que el Estado tendrá para garantizar la educación de los ciudadanos, de las doce obligaciones numeradas, destacará tres que son singularmente importantes y sobre todo novedosas:

a. La descrita en el numeral 4 que establece la obligación de las instituciones educativas de educar a los estudiantes en una ciudadanía democrática.

b. La descrita en el numeral 10, que manda la inclusión progresiva de la enseñanza de al menos una lengua ancestral, y

c. La descrita en el numeral 11, que garantiza la participación activa de los estudiantes, sus familias y los docentes en los procesos educativos.

La primera de estas obligaciones enuncia el hecho indiscutible de que la única manera de garantizar una democracia saludable consiste en enseñar las bases de una ciudadanía democrática a través del sistema educativo.

La segunda establece por primera vez en la historia del Ecuador que las lenguas ancestrales deben ofrecerse como asignaturas en las aulas de escuelas y colegios. Desde luego que tanto la preparación de los maestros de Lenguas Indígenas así como el diseño de currículos y textos escolares requerirá de tiempo, por lo que la incorporación de estas materias al currículo debería ser gradual y progresiva.

La tercera manifiesta que el sistema educativo del país no es propiedad del Estado ni de los funcionarios que trabajan en él, sino de toda la comunidad educativa, que incluye fundamentalmente a sus principales usuarios, es decir niñas, niños y jóvenes, y sus representantes.

Con estos antecedentes se ha determinado por medio del Ministerio de Educación las Políticas Educativas que sirven como eje para el desarrollo del sistema educativos las cuales se describen brevemente por considerarlas pilares fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje:

La Política 1 se refiere a la Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad, la importancia de esta política radica en que los primeros años representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad; la política 2 de refiere a la Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo años; la política 3 se refiere a incrementar el número de estudiantes hasta el 75% en la edad correspondiente; esta tiene relación con la política 4 que es la Erradicación del Analfabetismo y Fortalecimiento de la Educación Alternativa; la política 5 se refiere al Mejoramiento de la Infraestructura Física y el Equipamiento de las Instituciones Educativas.

Una de las más significativas es la política 6, referente al Mejoramiento de Calidad y Equidad de la Educación e Implementación del Sistema Nacional de Evaluación, teniendo en cuenta que la educación debe ser de calidad y para

ello debe haber un sistema de evaluación, pero siempre y cuando este desempeñe la función de seguimiento y mejoramiento y no sea utilizado como un medio para intimidar o desestabilizar a un docente; la política 7 se refiere a Revalorización de la Profesión Docente, Desarrollo Profesional, Condiciones de Trabajo y Calidad de Vida, este es un factor que contribuye significativamente en los procesos de mejoramiento de la calidad de la educación, por ello la importancia de contribuir a su desarrollo profesional, mejorar las condiciones de trabajo y su calidad de vida; finalmente la política 8 referente al aumento del 0.5% anual en la participación del sector educativo en el PIB hasta alcanzar al menos el 6%, todas estas políticas son importantes y validas lo verdaderamente relevante sería que se cumplan tomando siempre en cuenta el beneficio de todos los actores educativos y estas se cumplan para lograr el objetivo de mejorar la educación en el Ecuador.

Todas estas políticas tienen un factor de medición a corto y mediano plazo, lo cual es bueno porque esto permite tener una visión acertada de lo que se está haciendo en materia de educación, lo importante aquí es verificar que estos parámetros se cumplan en el plazo determinado por las autoridades encargadas de proponer estas políticas, trabajo que debe ser realizado por todos los actores involucrados directa o indirectamente en el entorno educativo.

Políticas Micro Institucionales.

Las políticas microinstitucionales según el Plan Decenal de educación propuesto por el Ministerio de Educación y cultura se refieren a los reglamentos y objetivos que se deben cumplir en las instituciones educativas tanto publicas fiscales, fiscomisionales, lo que conlleva al cumplimiento de los Reglamentos Internos de cada institución y a la vez se menciona la normativa exigida por el estado, quien enmarca dentro del objetivo general el siguiente "Garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana". (Ministerio de Educación, 2006).

Así mismo dentro de los Objetivos estratégicos del Marco Curricular menciona lo siguiente: Consolidar una reforma curricular que articule todos los niveles y modalidades del sistema educativo. Acorde a la realidad socio cultural, lingüística, tecnológica contemporánea, que se refiere a los contenidos los mismo que deben ser articulados para todos los niveles de estudio con lo que se estaría logrando homogenizar los conocimientos pero siempre tomando en cuenta la realidad del alumno que es lo primordial que se debe considerar dentro del marco educativo.

Dentro del Marco del Talento Humano se hace notar como otro de los objetivos institucionales la formación inicial y del personal docente, capacitar al personal administrativo y contribuir a mejorar su calidad de vida.

Un sistema educativo no estaría completo sin no se proponen metas a corto y mediano plazo por ello es importante tomar en cuenta la visión, misión y el propósito del sistema educativo ecuatoriano propuesto por el gobierno actual dentro de los cuales se menciona lo siguiente:

Visión y Misión del Sistema Educativo Ecuatoriano.

Visión:

Sistema educativo nacional integral e integrado, coordinado, descentralizado y flexible, que satisface las necesidades de aprendizaje individual y social, que contribuye a fortalecer la identidad cultural, a fomentar la unidad en la diversidad, a consolidar una sociedad con conciencia intercultural, que fortalezca el país pluricultural y multiétnico, con una visión universal, reflexiva, crítica, participativa, solidaria y democrática; con conocimientos, habilidades y valores que aseguren condiciones de competitividad, productividad y desarrollo técnico y científico para mejorar las calidad de vida de los ecuatorianos y alcanzar un desarrollo sustentable en el país. (Ministerio de Educación, 2006).

Misión:

Ofertar, a través de sus instituciones educativas, una educación de calidad que permita cumplir con la visión, basada en los principios de calidad, equidad, inclusión, pertinencia, participación, rendición de cuentas, diversidad, flexibilidad y eficiencia, que articule los diferentes componentes del sistema nacional de educación a través del compromiso y participación de la sociedad

en la construcción e implementación de una propuesta educativa que procure el desarrollo humano y satisfaga los requerimientos socioeducativos de la comunidad. (Ministerio de Educación, 2006)

Propósito general:

Una educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, que promueva el respeto a los derechos humanos, derechos colectivos, desarrolle un pensamiento crítico, fomente el civismo; proporcione destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimule la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulse la interculturalidad, la solidaridad y la paz. Una educación que prepare a ciudadanos para la producción de conocimientos y para el trabajo. (Ministerio de Educación, 2006).

Los parámetros antes mencionados, son aspectos que deben tenerse como fundamentos en el hacer educativo ya sea en la elaboración de los contenidos de estudio como en los objetivos que cada docente se propone al iniciar un periodo lectivo, e incluso al iniciar un nuevo día de trabajo en la institución educativa a la que se pertenece, solo así se puede contribuir a que el modelo educativo funcione y mejore hasta la consecución de tan anheladas metas y propósitos.

Es conveniente también mencionar las finalidades que propone el sistema educativo nacional en cuanto a los ciudadanos y ciudadanas que se están formando.

Tipos de Software Educativo.

Existen diferentes tipos de software que son definidos desde diferentes puntos de vista o sobre el uso para el cual van a ser creados, la siguiente lista muestra algunos tipos importantes, para tener presente:

- **Sistemas Tutoriales**

  Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del alumno, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.

- **Sistemas Entrenadores**

  Los estudiantes cuentan con los conceptos y destrezas que van a practicar, por lo que su propósito es contribuir al desarrollo de una determinada habilidad, intelectual, manual o motora, profundizando en las dos fases finales del aprendizaje: aplicación y retroalimentación.

- **Libros Electrónicos**

  Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realiza.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

- **Simuladores**

  Su objetivo es apoyar el proceso de enseñanza - aprendizaje, semejando la realidad de forma entretenida.

- **Juegos Educativos**

  Su objetivo es llegar a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.

- **Sistemas Expertos**

  Programa de conocimientos intensivo que resuelve problemas que normalmente requieren de la pericia humana. Ejecuta muchas funciones secundarias de manera análoga a un experto, por ejemplo, preguntar aspectos importantes y explicar razonamientos.

- **Sistemas Tutoriales Inteligentes de enseñanza**

  Despiertan mayor interés y motivación, puesto que pueden detectar errores, clasificarlos, y explicar por qué se producen, favoreciendo así el proceso de retroalimentación del estudiante.

A partir del 2004 surge una nueva tendencia, que es la de integrar en un mismo producto, todas o algunas de estas tipologías de software educativos. A este nuevo modelo de software se le ha denominado HIPERENTORNO EDUCATIVO o HIPERENTORNO DE APRENDIZAJE, lo cual no es más que un sistema informático basado en tecnología hipermedia que contiene una mezcla de elementos representativos de diversas tipologías de software educativo.

Los programas educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy

diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos... y, por si no fuera bastante, la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades. Para poner orden a esta disparidad, se han elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos a partir de diferentes criterios.

Uno de estos criterios se basa en la consideración del tratamiento de los errores que cometen los estudiantes, distinguiendo:

- **Programas tutoriales directivos**, que hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad. El ordenador adopta el papel de juez poseedor de la verdad y examina al alumno. Se producen errores cuando la respuesta del alumno está en desacuerdo con la que el ordenador tiene como correcta.

En cualquier caso, son programas basados en los **planteamientos conductistas** de la enseñanza que comparan las respuestas de los alumnos con los patrones que tienen como correctos, guían los aprendizajes de los estudiantes y facilitan la realización de prácticas más o menos rutinarias y su evaluación; en algunos casos una evaluación negativa genera una nueva serie de ejercicios de repaso.

2. HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA CREACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO

Adobe Flash Professional.

Adobe Flash Professional es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más famosos de la casa Adobe, junto con sus hermanos Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y forma parte de la familia Adobe Creative Suite, su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual o como parte de un paquete, siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium, Adobe Creative Suite Web Premium y Web Standard, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Se usa sobre animaciones publicitarias, reproducción de vídeos (como YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en la mayoría de sitios web del mundo, lo que le ha dado fama a este programa, dándoles el nombre de "animaciones Flash" a los contenidos creados con éste.

Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Flash. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

Los archivos reproducibles de Adobe Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vistos en un navegador web, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en sitios web multimedia, y más recientemente en Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados como anuncios en la web. Su lanzamiento inicial se llevó a efecto el 1 de noviembre de 2008 y la última versión estable que trabaja hasta la actualidad es la del 7 de mayo de 2012, denominada CS6. (Adobe Systems Inc., 2008)

Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems, principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes y domina este sector de

tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated, inicialmente para computadores Apple, pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows. Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection.

Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio (bitmap) formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando, el software ha ido incluyendo diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para sitios web entre otros.

Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar de facto en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores, para convertirse en una herramienta usada profusamente por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de retoque y edición digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

Su lanzamiento inicial fue el 10 de febrero de 1990 y la última versión estable que trabaja hasta la actualidad es la del 18 de junio de 2013, denominada CS6. (Adobe Systems Inc., 2008).

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Es desarrollado y comercializado por Adobe

Systems y constituye el primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía definiendo en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles. Las impresionantes ilustraciones que se crean con éste programa le han dado una fama de talla mundial a esta aplicación de manejo vectorial entre artistas gráficos digitales de todo el planeta, sin embargo, el hecho de que hubiese sido lanzado en un principio para ejecutarse sólo con el sistema operativo Macintosh y que su manejo no resultara muy intuitivo para las personas con muy poco trasfondo en manejo de herramientas tan avanzadas afectó la aceptación de éste programa entre el público general de algunos países.

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y tiene como función única y primordial la creación de material gráfico-ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores. La extensión de sus archivos es .AI (Adobe Illustrator). Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Creado por la compañía Adobe Systems en convenio con la

compañía NeXT Computer, Inc., en el año de 1987 y que se trata de una versión más avanzada del lenguaje de descripción de páginas para impresora Adobe PostScript de Adobe Systems que permite que lo que se vea en la pantalla sea una previsualización del resultado tal cual como se va a imprimir. (Adobe Systems Inc., 2008).

3. EL IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN DEL ECUADOR

El Inglés en la Educación Ecuatoriana.

La Revolución Educativa ha venido dando respuesta a las necesidades de cobertura y calidad que requiere el Ecuador para alcanzar mejores condiciones de desarrollo social y económico y mejorar la calidad de vida de la población. Para cumplir este objetivo, el Plan de Desarrollo Educativo trabaja en los siguientes pilares: ampliar la cobertura educativa, mejorar la calidad de la educación y mejorar la eficiencia del sector educativo.

En este contexto, con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y con miras a adecuarlo a las exigencias actuales y futuras del Ecuador, el Ministerio de Educación define y socializa estándares para todos los niveles de la educación, de manera que los propósitos del sistema educativo se unifiquen en forma coherente. En este grupo de estándares se encuentran los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, los cuales

adicionalmente contribuyen a que los estudiantes se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado. El Ministerio de Educación del Ecuador, a través del Programa Nacional, desea contribuir a tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en Inglés, con estándares internacionales.

El Gobierno Nacional tiene el compromiso fundamental de crear las condiciones para que los ecuatorianos desarrollen competencias comunicativas en otra lengua. Tener un buen nivel de inglés facilita el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiar saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos.

Ser bilingüe es esencial en el mundo globalizado. A través del Programa Nacional de Bilingüismo, se impulsan políticas educativas para favorecer, no sólo el desarrollo de la lengua materna y el de las diversas lenguas indígenas y criollas, sino también para fomentar el aprendizaje de lenguas extranjeras, como es el caso del idioma inglés. En este punto se hace entonces necesario aclarar ciertos términos: bilingüismo, segunda lengua y lengua extranjera.

El bilingüismo se refiere a los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de una lengua y una cultura. Estos diversos grados dependen del contexto en el cual se desenvuelve cada persona. Así pues, según el uso que se haga de otras lenguas distintas a la materna, éstas adquieren el carácter de segunda lengua o de lengua extranjera.

La segunda lengua es aquella que resulta imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o la que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un país. Generalmente se adquiere por necesidad en la calle, en la vida diaria, por razones de trabajo o debido a la permanencia en un país extranjero. Algunas veces se adquiere durante la infancia; también puede aprenderse en el contexto escolar formal, bajo condiciones pedagógicas especialmente favorables, particularmente en el caso de los programas intensivos de educación bilingüe.

La lengua extranjera, en cambio, es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados. A pesar de no ser usada en circunstancias diferentes a las académicas, los estudiantes de una lengua extranjera pueden alcanzar altos niveles de desempeño para ser comunicadores eficientes cuando así lo requieran.

En el contexto ecuatoriano, el Inglés tiene carácter de lengua extranjera. Dada su importancia como lengua universal, el Ministerio de Educación ha establecido dentro de su política mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, permitiendo mejores niveles de desempeño en este idioma. Así pues, se pretende que los estudiantes al egresar del sistema escolar, logren un nivel de competencia en inglés intermedio.

Se debe hacer mención de que en la malla curricular para educación básica, no consta la asignatura de Idioma Extranjero (Inglés), pero se da a discreción del centro educativo cinco horas para materias adicionales en donde se menciona que estas horas adicionales pueden ser usadas para Idioma extranjero Inglés en un mínimo de 2 periodos y para computación dependiendo la disponibilidad de docentes.

Destrezas educativas en la Asignatura de Inglés.

Desarrollar esas habilidades y destrezas en el aprendizaje de la asignatura de Inglés es de mucha importancia ya que permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos sobre el mundo, explorar sus habilidades sociales y conocer los aspectos culturales propios de la lengua que se aprende.

Es importante resaltar la importancia de trabajar desde la clase de inglés los siguientes aspectos:

- **Conocimientos declarativos**. Son los derivados, por una parte de la experiencia y, por otra, del aprendizaje formal, es decir, de los conocimientos académicos. A ellos se suma lo que podría llamarse el "conocimiento del mundo" que incluye los valores y las creencias compartidas por grupos sociales de otros países y regiones. Por ejemplo, las creencias religiosas, los tabúes, la historia y las tradiciones, entre otras, son esenciales para la comunicación intercultural.

- **Destrezas y habilidades**. Incluyen, por una parte, las destrezas y habilidades prácticas (vitales, profesionales, deportivas; gustos, aficiones, artes) y, por otra parte, las interculturales, como la capacidad de relacionarse, la sensibilidad, la posibilidad de superar las relaciones estereotipadas, etc.

- **Conocimiento personal.** Abarca la suma de las características individuales, los rasgos y las actitudes que conforman la personalidad y que influyen en la imagen que tenemos sobre nosotros mismos y sobre los demás. Así mismo, se refiere a la voluntad de entablar relaciones con otras personas e incluye, por lo tanto, motivaciones, actitudes, valores, creencias y factores de personalidad, entre otros.

- Habilidad para aprender. Se concibe como la predisposición o la habilidad para descubrir lo que es diferente, bien sea que se trate de otra lengua o cultura, de otras personas o de nuevas áreas de conocimiento. Incluye también la conciencia sobre cómo funcionan la

lengua y la comunicación, las habilidades de estudio y las estrategias heurísticas.

Es importante resaltar que todos estos conocimientos, destrezas y habilidades se desarrollan, existen y se manifiestan de manera estrecha porque están íntimamente relacionadas entre sí. Para ilustrar esta interrelación basta ver cómo, en el caso del aprendizaje del inglés o de cualquier lengua extranjera, el desarrollo de la competencia comunicativa sólo es posible cuando se desarrollan, en forma paralela, otros saberes que el estudiante adquiere en las distintas áreas del currículo y que le dan contenido a sus intervenciones y también cuando desarrolla habilidades y destrezas para interactuar de manera natural en situaciones escolares.

Temas para Tercer Año de Educación Básica

- **Números del 1 al 20 (Numbers)**

1	ONE	11	ELEVEN
2	TWO	12	TWELVE
3	THREE	13	THIRTEEN
4	FOUR	14	FOURTEEN
5	FIVE	15	FIFTEEN
6	SIX	16	SIXTEEN
7	SEVEN	17	SEVENTEEN
8	EIGHT	18	EIGHTEEN
9	NINE	19	NINETEEN

- **Los animales - (Animals)**

DOG	PERRO
CAT	GATO
HEN	GALLINA
RABBIT	CONEJO
ELEPHANT	ELEFANTE
CROCODILE	COCODRILO
CHICKEN	POLLO
LION	LEON
TIGER	TIGRE
GIRAFFE	JIRAFA
FISH	PESCADO
DOLPHIN	DELFIN
WHALE	BALLENA
BEAR	OSO

- **Los colores - (The colors)**

WHITE	BLANCO
ORANGE	NARANJA
YELLOW	AMARILLO
RED	ROJO
PINK	ROSA
VIOLET	VIOLETA, LILA
BLUE	AZUL

GREEN	VERDE
BROWN	MARRÓN
GREY	GRIS
BLACK	NEGRO

- **La familia (The family)**

FATHER	PADRE
DADDY o DAD	PAPÁ, FAMILIARMENTE
MOTHER	MADRE
MUMMY o MUM	MMÁ, FAMILIARMENTE
SISTER	HERMANA
BROTHER	HERMANO
TÍO	UNCLE
TÍA	AUNT
GRANDFATHER	ABUELO
GRANDPA, GRANNY	ABUELO, FAMILIARMENTE
GRANDMOTHER	ABUELA
GRANDMA, GRANNY	ABUELA, FAMILIARMENTE

f. METODOLOGÍA

Para llevar a término el presente proyecto será necesario apoyar el trabajo en métodos y técnicas de recopilación y análisis de información, que permitieron el desarrollo exitoso de las diferentes etapas y el alcance de los objetivos planteados con el Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés.

Métodos

Método Científico

Este método se utilizará en la investigación para analizar y determinar las explicaciones teóricas del problema, desde sus causas, hasta las consecuencias, acordando la metodología para la investigación de campo e indagando acerca de los requerimientos del Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés en el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

Método Inductivo

Este método se aplicará en la investigación, al momento de recoger información empírica sobre la situación actual, en lo que tiene que ver con la Enseñanza de la Asignatura de Inglés en Tercer Año de Educación Básica de

la Unidad Educativa “Gonzanamá”. Los pasos de éste método ayudarán a construir los instrumentos de campo para recopilar información, organizarla e interpretarla, confrontando los datos empíricos con el marco teórico hasta llegar al logro de los objetivos planteados y la obtención de conclusiones.

Método Deductivo

Este método se aplicará en el proceso de la investigación, al deducir del marco teórico y de los objetivos planteados, las categorías necesarias para la indagación de campo, los cuales servirán en la elaboración de cuestionarios que se expondrán en las encuestas, entrevistas y fichas de observación de clase, que se aplicarán a los participantes en el proceso formativo.

Método Analítico

El método analítico orientará el proceso de investigación en los diferentes momentos: análisis de la situación problemática; análisis de las categorías del marco teórico; análisis e interpretación de la información recopilada y por lo tanto determinará los requerimientos del Software Educativo como apoyo didáctico en la enseñanza de la Asignatura de Inglés para el Tercer de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

Técnicas

La encuesta

Esta técnica se aplicará para la recolección de información de los docentes la Asignatura de Inglés de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

La entrevista

Es una técnica que se aplicará a las Autoridades de la Unidad Educativa “Gonzanamá”, con la finalidad de recopilar información de la dimensión académica y administrativa acerca de la Asignatura de Inglés.

Guía de observación de clase

Esta técnica nos permitirá obtener información del proceso actual que se lleva a efecto para la enseñanza de la Asignatura de Inglés en el Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”, observando y determinando las características de los actores y el escenario, considerando el período de observación y las variables a analizar.

Población y muestra de la investigación

A continuación se expone la población y muestra que intervino en la investigación como informantes y participantes:

Participantes	Población
Rector de la Unidad Educativa “Gonzanamá”	1
Vicerrector de la Unidad Educativa “Gonzanamá”	1
Inspector General de la Unidad Educativa “Gonzanamá”	1
Docentes de la Asignatura de Inglés de la Unidad Educativa “Gonzanamá”	3
Alumnos del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”	25
Total	31

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Gonzanamá”
Elaboración: Patricia Dolores León Bravo

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	2013		2014									
ACTIVIDADES	**Nov.**	**Dic.**	**Ene.**	**Feb. Mar**	**Abr.**	**May.**	**Jun.**	**Jul.**	**Ago.**	**Sep.**	**Oct.**	**Nov.**
Elección del Tema	xx											
Elaboración del Proyecto de Tesis		xxxx	xxxx									
Presentación y Aprobación del proyecto de Tesis				xxxx								
Trabajo de campo y procesamiento de la información					xxxx	xxxx						
Análisis de requerimientos para el desarrollo del software						XX						
Diseño, desarrollo y presentación de prototipos							xxxx					
Desarrollo de la aplicación en la herramienta Adobe Flash Professional								xxxx				
Presentación de la aplicación desarrollada en la Unidad Educativa “Gonzanamá”								xx				
Incorporación de recomendaciones a la aplicación									xx			
Construcción de conclusiones y recomendaciones										xx		
Elaboración del informe final										xx		
Calificación privada de la Tesis											xx	
Incorporación de recomendaciones al informe.											xx	
Sustentación pública e incorporación												xxx

h. RECURSOS, PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

- **Recursos Humanos**

✓ Patricia Dolores León Bravo

✓ Asesor del proyecto

✓ Universidad Nacional de Loja

✓ Unidad Educativa “Gonzanamá”

✓ Director, funcionarios administrativos y académicos, docente de la Asignatura de Inglés y alumnos del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gonzanamá”.

- **Recursos Materiales**

✓ Materiales de escritorio.

✓ Bibliografía especializada.

✓ Reproducciones de instrumentos de recopilación de información.

✓ Material de apoyo.

✓ Empastado de Tesis.

✓ Derechos arancelarios.

✓ Copias Xerox.

✓ Equipo de computación.

✓ Suministros de oficina.

- **Presupuesto**

Ingresos

Financiamiento	Valor total (USD)
Postulante: Patricia Dolores León Bravo	2560.00

Gastos

Gastos	Valor total (USD)
Materiales de escritorio.	100.00
Bibliografía especializada.	300.00
Reproducciones de instrumentos de recopilación de información.	50.00
Material de apoyo.	300.00
Empastado de tesis	50.00
Derechos arancelarios	250.00
Copias Xerox	30.00
Equipo de Computación	700.00
Suministros de oficina	50.00
Transporte y subsistencia	500.00
Impresiones	200.00
Alquileres de Proyector de vídeo	30
TOTAL	2560.00

i. BIBLIOGRAFÍA

Adobe Systems Inc. (01 de 11 de 2008). *Adobe Systems Software Ireland Ltd.* . Recuperado el 14 de 10 de 2013, de Adobe Systems Software Ireland Ltd.: http://www.adobe.com/es/

Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007. (2008). *Constitución de Ecuador 2008.* Quito: Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador.

Bartolomé, R. (1997). *Manual del Educador Infantil.* Bogotá: Mac. Graw. Hill.

Comellas, M. (1994). *Las estrategias de un aprendizaje: Un planteamiento metodológico.* Barcelona: Laertes.

Delors, J. (1996). *La Educación Encierra un Tesoro.* Paris: Ediciones UNESCO.

Gallego, D. (2004). *Profesores del Siglo XXI.* Madrid: Editoriales UNED.

Ministerio de Educación. (12 de 06 de 2006). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de Ministerio de Educación: http://www.educacion.gob.ec/

Rodríguez, R. (2000). *Introducción a la Informática Educativa.* La Habana: Pueblo y Educación.

Sanchez, J. (1999). *Construyendo y aprendiendo con el computador.* Santiago: Editorial Universitaria.

Tenti Fantani, E. (2006). *El Oficio del Docente.* Buenos Aires: Editores Argentina.

Anexo Nro. 2

Encuesta para los señores docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS EDUCATIVAS, INFORMATICA EDUCATIVA

Encuesta para los señores docentes

Con la finalidad de conocer la situación actual del desarrollo de la Asignatura de Inglés en el establecimiento, le solicito de la amanera más respetuosa se digne contestar las siguientes interrogantes; los resultados serán de absoluta reserva.

1. **¿Estaría Ud. dispuesto a utilizar un software para la enseñanza de la Asignatura de Ingles?**

SI ( ) NO ( )

¿Por qué? ……..

…….....

2. **Señale los materiales que Ud. utiliza para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés para con los niños.**

Pizarra	( )	Software Educativo	( )
Lecciones teóricas	( )	Láminas	( )

3. **¿Qué nivel de importancia tiene para Ud. Actualmente el aprendizaje con el manejo de un software educativo?**

MUY BUENO ( ) BUENO ( ) MALO ( ) NINGUNO ( )

4. **¿Cree Ud. que un software educativo es importante para desarrollar un buen aprendizaje en los niños?**

SI ( ) NO ( )

5. **¿La no utilización de un software educativo limita a un buen aprendizaje en los niños?**

SI ( ) NO ( )

¿Por qué? ……

……

6. **¿Cree Ud. que a través de un software educativo se motivará a los niños a recibir las clases de Inglés de una forma más amenizada?**

SI ( ) NO ( )

7. **¿Cómo calificaría Ud. el aprendizaje de los niños por medio de un software educativo?**

Muy satisfactorio ( ) poco satisfactorio ( ) regular ( )

8. **Como maestro, ¿Considera que los niños de tercer año de Educación Básica deberían saber cómo manejar algún software educativo?**

SI ( ) NO ( )

¿Por qué? …….

…….

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

Anexo Nro. 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS EDUCATIVAS, INFORMATICA EDUCATIVA

Entrevista para Autoridades

Con el propósito de conocer la relación que existe entre materiales de estudio y el aprendizaje de la Asignatura de Inglés, por parte de los estudiantes en la Unidad Educativa "Gonzanamá". Dígnese participar en la presente entrevista. La información proporcionada será confidencial.

1. ¿Existen políticas institucionales para formar a los profesores de la Asignatura de Inglés en el diseño y construcción de materiales de estudio para aplicarlos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

2. ¿Qué innovaciones se han efectuado a los materiales de estudio utilizados en la Asignatura de Inglés, para el logro de aprendizajes en los estudiantes?

3. ¿Cuáles son los materiales de estudio predominantes que siempre acompañan a los estudiantes en el aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

4. ¿Qué concepciones de educación y didáctica, se toman en cuenta para el diseño y elaboración de materiales de estudio en la Asignatura de Inglés?

5. ¿Qué programas multimedia o software educativo utilizan los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

6. ¿Qué materiales de estudio se piensa implementar en el futuro, para potenciar la calidad del proceso de aprendizaje de la Asignatura de Inglés?

- Anexo No. 4. Guia de observación para estudiantes.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS EDUCATIVAS, INFORMATICA EDUCATIVA

Guía de observación aplicada a las niñas y niños, para diagnosticar los aprendizajes adquiridos en la asignatura de Inglés.

DÍA UNO:

EJE DE APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

COMPONENTE DEL EJE DE DESARROLLO: Identidad y autonomía

DESTREZA: Reconocer a través de la lectura e imagen, los parentescos familiares.

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, lápices.

Actividad 1:

Une con una línea la fotografía con el nombre que le corresponde:

	Father
	Mother
	Grandfather

	Grandmother
	Sister
	Brother

Actividad 1	
Indicadores	**Calificación**
Une 6 imágenes con su nombre correctamente	**MS**
Une 4 imágenes con su nombre correctamente	**S**
Une 2 imágenes con su nombre correctamente	**PS**

DÍA DOS:

EJE DE APRENDIZAJE: Conocimiento del medio cultural y natural

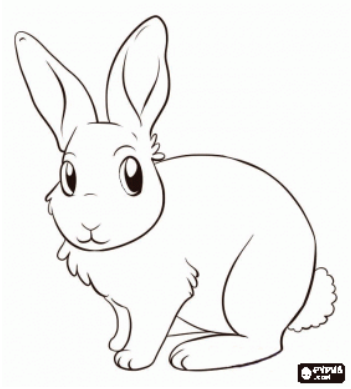
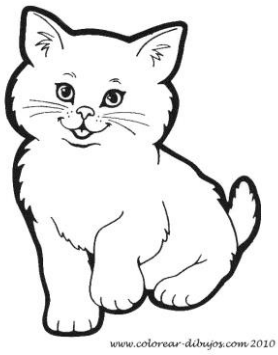
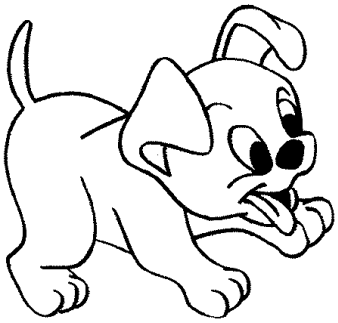
COMPONENTE DEL EJE DE DESARROLLO: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

DESTREZA: Reconocer el nombre del animal e identificarlo

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, pintura roja.

Actividad Nº 2:

Pinta de color rojo el animal que debajo tenga su nombre correcto.

		
RABBIT	**DOG**	**CAT**

Actividad 2	
Indicadores	**Calificación**
Pinta 1 imagen con su nombre correctamente	**MS**
Pinta 2 imágenes	**S**
Pinta 3 imágenes	**PS**

DÍA TRES:

EJE DE APRENDIZAJE: Conocimiento del medio cultural y natural

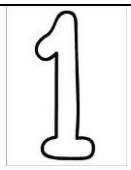
COMPONENTE DEL EJE DE DESARROLLO: Relaciones matemáticas

DESTREZA: Reconocer el número e identificar su nombre.

RECURSOS: láminas pre-elaboradas, pintura de color amarillo.

Actividad Nº 3:

Pinta de color amarillo la imagen que esté correctamente ubicada frente al número que les corresponde.

	ONE
	TWO
	**THREE**
	FOUR
	FIVE

Actividad 3	
Indicadores	**Calificación**
Pinta 3 imagen con el número correctamente	**MS**
Pinta 1 imagen con el número	**S**

correctamente	
Pinta 0 imágenes con su número correctamente	**PS**

DÍA CUATRO:

EJE DE APRENDIZAJE: Comunicación verbal y no verbal

COMPONENTE DEL EJE DE DESARROLLO: Comprensión y expresión oral y escrita

DESTREZA: Identificar el color y su nombre correctamente escrito.

RECURSOS: Hojas pre-elaboras, pinturas de colores.

Actividad Nº 4:

Rellena con el color que le corresponde a cada nombre anotado.

ORANGE	BLUE
PINK	GREEN
RED	BROWN

Actividad 4	
Indicadores	**Calificación**
Rellena 6 nombres con el color correcto	**MS**
Rellena 4 nombres con el color correcto	**S**
Rellena 4 nombre con el color correcto	**PS**

Anexo No. 5. Ficha de Verificación de Software

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS EDUCATIVAS, INFORMATICA EDUCATIVA

FICHA DE VERIFICACION DE SOFTWARE

La presente ficha tiene como finalidad verificar aspectos importantes que debe cumplir el software educativo como apoyo en la enseñanza de la asignatura de Inglés para el tercer año de educación básica de la unidad educativa Gonzanamá del cantón Gonzanamá, a través de los siguientes parámetros:

1. Poco 2. Medianamente 3. De acuerdo

Institución Educativa: _____

Fecha: _____

PARAMETROS A CONSIDERAR	***1***	***2***	***3***
El Software Educativo tiene relación con el tema propuesto			
Muestra creatividad en la realización de las actividades			
Trasmite entusiasmo e interés			
Explica los temas con claridad siguiendo una secuencia lógica y articulada			
promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión			
Las actividades son adecuadas para cada una de las fases			
El Software Educativo reforzará los conocimientos de los estudiantes.			

Los temas abordados están de acuerdo con el currículo de tercer año de EGB.			
Considera que influirá positivamente en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje de los estudiantes.			
Refuerza las destrezas de escritura y pronunciación dela asignatura de inglés			

Gracias por su colaboración.

_____

Firma

Anexo Nro. 6

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZANAMÁ" DEL CANTÓN GONZANAMÁ, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014.

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

MANUAL DEL USUARIO

Autora: **PATRICIA DOLORES LEÓN BRAVO**

2014

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	***INTRODUCCIÓN***	*3*
2.	***OBJETIVO DE ESTE MANUAL***	*4*
3.	***DIRIGIDO A:***	*4*
4.	***LO QUE DEBE CONOCER***	*4*
5.	***ESPECIFICACIONES TÉCNICAS***	*4*
	5.1 HARDWARE	*4*
	5.2 SOFTWARE	*5*
6.	***PASOS PARA ENCENDER EL COMPUTADOR***	*5*
7.	***INGRESO AL SOFTWARE***	*5*
	CRÉDITOS	*26*

1. INTRODUCCIÓN

El SWInglés, es un software educativo que tiene la misión de ser un apoyo pedagógico para los docentes del tercer año de educación básica, de la Unidad Educativa "Gonzanamá", del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, teniendo en cuenta que la enseñanza de la asignatura del Idioma Inglés en niños, implica la utilización de la mayor cantidad de Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC's. Cabe recalcar, que no se concibe la enseñanza sin la presencia del docente y en tal virtud, el software, es un complemento, que estará listo a utilizarse, cuando las condiciones y circunstancias estén favorables.

En SWInglés, se pone de manifiesto, imágenes acorde a la edad de los estudiantes, audios con todo nativo del idioma Inglés y actividades evaluativas, donde se pondrá de manifiesto el nivel de aprendizaje adquirido.

2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El presente manual de usuario tiene como objetivo fundamental, establecer las directrices que determinen el ingreso y manejo del Software Educativo para apoyo al aprendizaje del Idioma Inglés para el tercer año de educación básica de la Unidad Educativa "Gonzanamá" del cantón Gonzanamá, provincia de Loja, orientando el movimiento en las diferentes escenas y actividades.

3. DIRIGIDO A:

Las directrices aquí anotadas van dirigidas como guías de ingreso y manejo del Software Educativo de apoyo a la Enseñanza de la asignatura del Idioma Inglés, para docentes y niños participantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4. LO QUE DEBE CONOCER

El Software Educativo de apoyo didáctico en la enseñanza de la asignatura del Idioma Inglés – SWInglés, es una aplicación multimedia, donde se aplican los conceptos básicos de las tecnologías de la información y comunicación que harán más amenas y entretenidas las clases y evaluaciones de temas acorde a la edad de los estudiantes del tercer año de educación básica.

5. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

5.1 HARDWARE:

Para el correcto desempeño del software educativo como apoyo didáctico a la enseñanza del Idioma Inglés, es necesario como mínimo, un computador con las siguientes características:

- Procesador Pentium 4 de 2,4 GHz o superior.

- Memoria RAM de 512 MB o superior.
- Espacio en disco duro de 1 GB o superior.
- Monitor CRT, LCD o LED con resolución mínima de 800x600.

5.2 SOFTWARE

Para el correcto desempeño del software educativo como apoyo didáctico a la enseñanza del Idioma Inglés, es necesario como mínimo un computador donde esté instalado el sistema operativo Windows XP SP2 de 32 bits.

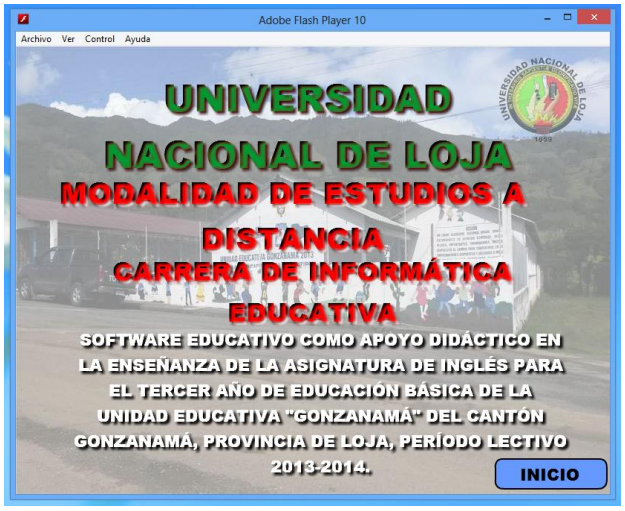
6. PASOS PARA ENCENDER AL COMPUTADOR

1) Presionar el botón de encendido del computador y del monitor.

7. INGRESO AL SOFTWARE

1) En el escritorio del computador identificar el botón del SWInglés hacer doble clic izquierdo con el mouse.

2) Enseguida aparecerá la portada del software:



En donde encontrará el botón INICIO, donde al hacer clic con el mouse, e es donde se da lugar a la ejecución de la escena principal del software, la que contiene el título y el menú de botones de contenidos del software educativo:

3) Observamos entonces cinco botones, Animals, Colors, Family, fruits y Numbers, los cuales son los indicadores principales de los temas que se contemplan en el software educativo.

4) Procedemos a hacer clic con el mouse, en el botón Animals: e inmediatamente, nos movemos a la siguiente escena:

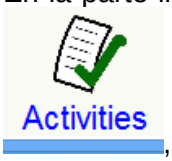
Donde podemos determinar

tres nuevos botones: Aquatic, Pets y

Wild, los que hacen referencia a una clasificación de Animales en: Acuáticos, Domésticos y Salvajes, entendiéndose que al hacer clic sobre cada uno de ellos, obtendremos el acceso a una nueva escena.

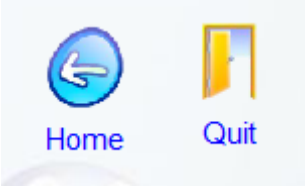
5) Si hacemos clic en el botón Aquatic pasaremos inmediatamente a la siguiente escena:

Aquí podemos observar cinco ejemplos de animales acuáticos, con sus respectivas imágenes animadas y por supuesto con su respectivo audio en pronunciación nativa, esto se escucha al pasar el puntero del mouse por sobre la palabra deseada y que está escrita en inglés.

6) En la parte inferior izquierda de la escena, encontramos el botón Activities: 

, el mismo que al hacerle clic, nos conduce a la escena de las actividades de evaluación de los estudiantes:

7) La escena de actividades de Animales Acuáticos, implica el uso de las mismas imágenes que en la escena informativa y la tarea consta en mover cada imagen con el puntero del mouse hasta el cuadro donde está su nombre correcto, escrito en idioma Inglés, en caso contrario la imagen vuelve al lugar inicial:



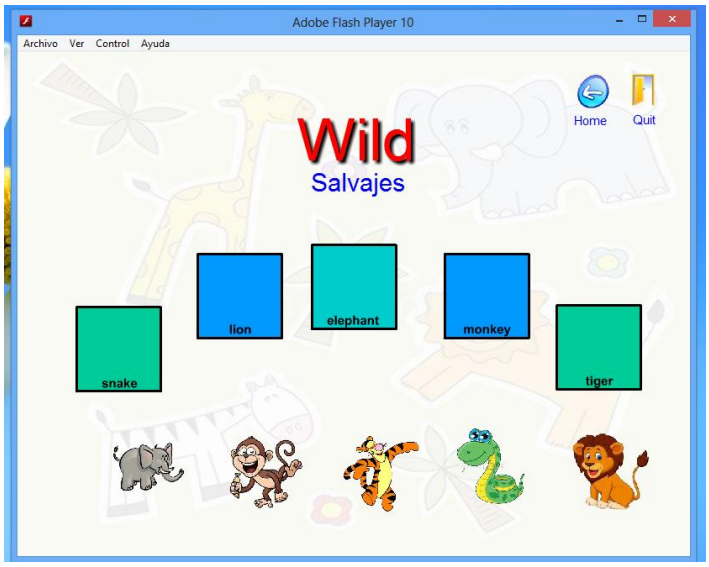
8) Es importante mencionar que en la parte superior derecha de la escena, existen botones que nos pueden permitir salir de la aplicación o regresar a la primer escena, es decir la portada.

9) Ahora, cuando hacemos clic en el botón de Animales Domésticos: , pasamos hasta la escena donde observamos imágenes de animales domésticos, anotado su nombre en idioma Inglés, con su respectiva pronunciación en tono nativo:

De igual forma tenemos en botón de actividades , el cual nos lleva a una escena de evaluación, cuya lógica es similar al caso de animales acuáticos.

Para la escena de animales salvajes, asimismo, ingresamos haciendo clic con el puntero del mouse en el botón: y observamos la siguiente pantalla:

El tema de actividades , tiene la misma lógica que en todas las escenas anteriores de animales:



10) Desde el Menú principal, ahora nos movilizamos a través del botón Colors , hasta la escena informativa de Colores:

Y podemos observar diferentes imágenes, que hacen referencia a un color específico, contiene también el audio con tono nativo, el cual lo escuchamos cuando ubicamos el puntero del mouse sobre la palabra escrita en Inglés.

Con el botón de actividades: nos dirigimos, hasta la actividad evaluativa de la presente escena, en la cual podemos determinar otra lógica de trabajo, es decir, en ésta ocasión observamos seis botones de preguntas:

Y al hacer clic sobre un botón cualquiera, se presenta una pregunta con tres opciones de respuesta, de las cuales solamente una es correcta.

Si se escoge la respuesta correcta, se presenta una respuesta de certeza, en caso contrario, el mensaje es negativo.

Adicional a ello, en la parte superior, se tiene un contador de acierto y fallos, el cual al final determinará la cantidad de respuestas correctas a incorrectas.

Es necesario rescatar, que para cada pregunta, solamente hay una oportunidad para responder, debido a que, el botón que contiene la pregunta que ya se presentó, se inhabilita.

11) Con el botón Familia se tiene acceso a la escena de miembros de la familia:

Como en casos anteriores, se observa imágenes de miembros de la familia con su respectivo nombre escrito en idioma Inglés y además su pronunciación en tono nativo.

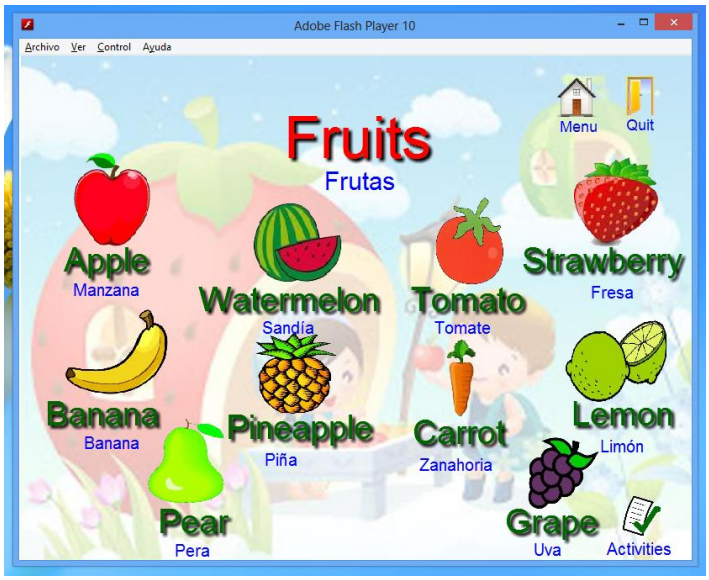
El botón Actividades:

, lleva al estudiante hasta la escena de actividades de evaluación de familia:

La lógica de éste tipo de actividad, ya se la explicó anteriormente y se muestra un ejemplo de su funcionamiento:

12) Con el botón de Frutas:

se tiene acceso a la escena informativa de frutas, donde también se puede divisar imágenes animadas de diferentes frutas, con su nombre escrito en idioma inglés y pasando el puntero del mouse por sobre el nombre deseado, se puede escuchar la pronunciación correcta.



El botón actividades

, es el encargado de movilizar al estudiante, hasta la escena evaluativa, en donde, se observa botones que contienen preguntas y tres opciones de respuesta, delas cuales solo una es correcta, por cada respuesta correcta, se observará un mensaje positivo y por cada respuesta incorrecta se observará un mensaje negativo, de igual forma, hay un contador de aciertos y fallos:

Cabe recalcar, que la lógica de funcionamiento de la actividad, ha sido ya explicada en casos anteriores.

13) Finalmente con el botón Números

Se tiene acceso a la escena de números, donde se observa los dígitos, su nombre escrito en Inglés y al pasar el mouse por la palabra, se escucha la pronunciación correcta y con tono nativo.

Con el botón actividades

, accedemos a la escena evaluativa, en donde el estudiante puede dar a conocer aquellos conocimientos adquiridos en sus clases recibidas:

La tarea en esta ocasión, es arrastrar con el mouse, una imagen deseada en el cuadro correcto, en el caso de no ubicar la imagen sobre el casillero correcto, ésta regresará a su posición inicial.

CRÉDITOS:

- Desarrolladora: Patricia Dolores León Bravo.
- Celular: 0993277109
  Gonzanamá – Loja - Ecuador

ÍNDICE

PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
CARTA DE AUTORIZACION	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
TABLA DE CONTENIDOS	VII
a) TÍTULO	1
b) RESUMEN	2
Abstract	3
c) INTRODUCCIÓN	4
d) REVISIÓN DE LITERATURA	7
e) MATERIALES Y MÉTODOS	26
f) RESULTADOS	29
g) DISCUSIÓN	54
h) CONCLUSIONES	56
i) RECOMENDACIONES	57
j) BIBLIOGRAFÍA	58
k) ANEXOS	59
ÍNDICE	129