



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARÍA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 -2014.

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

AUTOR

Xavier Gregorio Beltrán Arévalo

DIRECTOR

Mg. Vicente Ruiz Ordóñez

Loja - Ecuador

2014

CERTIFICACIÓN

Magister. Vicente Ruiz Ordóñez

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

CERTIFICA:

Haber dirigido el siguiente trabajo de investigación Titulado: **IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 – 2014.**, Presentado por el aspirante al Título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa, Xavier Gregorio Beltrán Arévalo, 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, Noviembre del 2014

- Atentamente,


.....
Mg. Vicente Ruiz Ordóñez
- **DIRECTOR DE TESIS**

AUTORÍA

Yo, Xavier Gregorio Beltrán Arévalo, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autor: Xavier Gregorio Beltrán Arévalo.

Firma: 

Cédula: 1104303217

Fecha: Loja, Noviembre 27 de 2014

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

Yo, Xavier Gregorio Beltrán Arévalo., declaro ser el autor de la Tesis Titulada: **IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 – 2014.**, Como requisito para optar el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa: autorizo el 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.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja, a los 27 días del mes de Noviembre del dos mil catorce, firma el Autor.

FIRMA: 

AUTORA: Xavier Gregorio Beltrán Arévalo.
CÉDULA: 1104303217
DIRECCIÓN: Saraguro – Loja.
CORREO ELECTRÓNICO: xavigreg@hotmail.com
TELÉFONOS: 0987692870

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Mg. Vicente Ruiz Ordoñez
TRIBUNAL DE GRADO:
PRESIDENTE: Lic. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc.
VOCAL: Dra. Carmen Alicia Aguirre Mg. Sc.
VOCAL: Dra. María Lorena Muñoz Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia a través de la Carrera de Informática Educativa por darme la oportunidad de formarme no solo profesionalmente si no también con responsabilidad, le agradezco por los conocimientos adquiridos que a su vez serán utilizados de la mejor manera en el transcurso de mi carrera profesional.

Al Mg. Vicente Ruiz Ordoñez, Director de este proyecto de tesis, quién con su experiencia y conocimientos, supo guiarme para culminar este trabajo de tesis.

A la Escuela **“Rosa María Guzmán de Torres”** del cantón Saraguro especialmente a sus directivos y en especial a la docente que siempre tuvieron la voluntad de facilitarme la información necesaria para desarrollar este trabajo de tesis.

El autor

DEDICATORIA

A mi esposa e hijas los cuales depositaron en mí su apoyo y confianza para que termine esta carrera educativa y de esta forma ser útil a la sociedad, al cantón Saraguro provincia de Loja.

Xavier Gregorio

ESQUEMA DE CONTENIDO

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- a. Título
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y Métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
- Proyecto de Investigación
 - Índice

a. TÍTULO

IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 – 2014.

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a la: **IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 – 2014.**

Se planteó como Objetivo General para Implementar un Software Educativo para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje para la disciplina de Lengua y Literatura Bloque 3 para los niños/as de Segundo Año de Educación General Básica.

Los métodos utilizados para el desarrollo del presente trabajo investigativo fueron. Científico, Inductivo - Deductivo, Analítico, facilitando obtener información acerca de la realidad que vive la Escuela **“Rosa María de Guzmán Torres”**, así mismo se utilizó las técnicas de investigación como la entrevista dirigida a los niños/as y al docente de la disciplina para conocer porque no se utiliza las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación (TIC’s) en la educación como el Software Educativo. Mediante la entrevista dirigida a los niños/as se obtuvo los siguientes resultados en la pregunta número uno. Con el 88% los niñas/as dicen que las clases de la disciplina de Lengua y Literatura son dinámicas, con el 100% los niños/as manifiestan que no conocen ningún tipo de Software Educativos, con el 100% afirman que el docente no utiliza la computadora y el 100% de niños/as estarían dispuestos a utilizar el Software Educativo.

En la entrevista realizada a la docente de la disciplina de Lengua y Literatura manifiesta que utiliza fichas técnicas, sellos, carteles, hojas con figuras, manifiesta también que no utiliza la computadora para explicar las clases de la disciplina de Lengua y Literatura. Pero también le gustaría utilizar el Software Educativo para enseñarles a sus niños/as motivándoles el aprendizaje con las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

SUMMARY

This thesis refers to: IMPLEMENTATION OF AN EDUCATIONAL SOFTWARE TO STRENGTHEN THE TEACHING - LEARNING IN THE COURSE OF LANGUAGE ARTS BLOCK 3 WITH THE THEME "NARRATIVE" CHILDREN IN THE SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL SCHOOL "ROSA MARIA DE GUZMAN TORRES" CANTON SARAGURO, LOJA, PROVINCE PERIOD 2013-2014.

He was raised as General Purpose for Implementing an Educational Software for strengthening the teaching - learning the discipline of Language Arts Block 3 for children / as Second Year Basic General Education.

The methods used for the development of this research work were. Scientific, Inductive - deductive, analytical, providing information about the reality of the School "Rosa Maria de Guzman Torres", also research techniques was used as the interview to children / as and the teaching of the discipline to know that the new technological tools of information and communication technologies (ICT) in education and the educational software is not used. Through the interview to children / as the following results were obtained in the question number one. With 88% of girls / as say the kinds of discipline Language and Literature are dynamic, with 100% of children / as say they do not know any Educational Software with 100% say that teachers do not use computer and 100% of children / as willing to use educational software.

In an interview with the teaching of the discipline of Language and Literature states that uses data sheets, stamps, posters, leaves figures also states that it uses the computer to explain the kinds of discipline of Language and Literature. But I also like to use educational software to teach your children / as motivating learning with New Technologies of Information and Communication.

c. INTRODUCCIÓN

La presente Tesis hace referencia a la: **IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 – 2014.**, las nuevas tecnologías de información y comunicación en la actualidad cumplen un papel importante en el proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina de Lengua Literatura y de otros campos del saber, el presente trabajo tiene como objetivo general: Implementar un Software Educativo para fortalecer el proceso de la enseñanza-aprendizaje del bloque 3 para el Segundo Año de Educación General Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” del Cantón Saraguro.

Este trabajo investigativo tratará sobre la importancia de la aplicación del Software Educativo con el consecuente desarrollo de competencias científicas y tecnológicas en los Estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres”, al respecto, existe un consenso general sobre la trascendencia que tiene el Software en la educación; como actividad científica constituye una de las principales características del mundo actual y la educación debe responder de la mejor forma posible a esta realidad.

En cuanto a los contenidos de la disciplina de Lengua y Literatura, se destaca que dentro del pensum de estudio que exige el Ministerio de Educación, no se contempla el uso de herramientas cognitivas o de tecnología computarizada en esta disciplina, lo que ha llevado a los niños/as a un desconocimiento total de la aplicabilidad del tema. Sin embargo al desarrollar el Software Educativo para Segundo Año de Educación General Básica se tomará como referencia los contenidos de la disciplina de Lengua y Literatura que contempla la nueva reforma educativa vigente.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Establecer los contenidos del libro en los cuales los niños/as de segundo año presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, Utilizar las herramientas necesarias en la elaboración del Software Educativo, de acuerdo a las necesidades de los niños/as para el logro de aprendizajes significativos, Implementar el Software Educativo en la escuela “**Rosa María Guzmán de Torres**” para la utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura del Segundo Año de Educación Básica, Comprobar el funcionamiento del Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura y Entregar el Software Educativo en un CD ya finalizado al docente, como apoyo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Los métodos utilizados para realizar esta investigación fueron: Científico, Inductivo - Deductivo, Analítico, y las técnicas de recolección de información

fueron: la observación directa, la entrevista aplicada a los estudiantes y docente de la escuela.

En cuanto al marco teórico que se utilizó para el desarrollo de la investigación se hace referencia a conceptos como la Educación, la Pedagogía, la Didáctica, la Enseñanza – Aprendizaje, las TIC's en la Educación, el Software Educativo, Herramientas de diseño para el Software; Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, metodología CASCADA para el desarrollo del Software y su implementación.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

EL APRENDIZAJE

Es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

Bases fundamentales del aprendizaje

Según (LÓPEZ, 2007) “Aprender es el proceso por el cual adquirimos una determinada información y la almacenamos, para poder utilizarla cuando nos parece necesaria. “En cualquier caso, el aprendizaje exige que la información nos penetre a través de nuestro sentidos, sea procesada y almacenada en nuestro cerebro, y pueda después ser evocada o recordada para, finalmente, ser utilizada si se la requiere”.

Los cuatro procesos esenciales para la enseñanza son: la atención, la memoria, la motivación y la comunicación.



Gráfico 1 BASES FUNDAMENTALES DEL APRENDIZAJE

Atención

Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega.

Memoria

La memoria es un proceso que nos permite registrar, codificar, consolidar y almacenar la información de modo que, cuando la necesitemos, podamos acceder a ella y evocarla.

Motivación

Es la propiedad que nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad. La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, nos inclina, nos atrae o nos une hacia un objetivo determinado; y en su aspecto negativo nos repele, nos disgusta, nos amenaza.

Comunicación

La comunicación es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, y por consiguiente, para aprenderla. Pero en la especie humana, la comunicación en cualquiera de sus formas ha adquirido tal grado de protagonismo que se ha convertido en elemento que influye de modo decisivo sobre los otros tres grandes procesos del aprendizaje.

IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

A continuación se describen las etapas del desarrollo de la aplicación educativa.

Análisis

En esta etapa se analizó el contexto en el cual se creó la aplicación. Para ello se debe entrar en contacto con la población a la que va dirigida esta, con el fin de conocer cómo piensan, cuáles son sus estilos de aprendizaje. Esta información se obtuvo por medio de consultas a fuentes de información

apropiadas, aplicando para esto, una entrevista al docente y otra para los niños - niñas de Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela.

En esta etapa se estableció los requerimientos, a los cuales se realizó el respectivo análisis.

Especificación de requerimientos

Con base en la información recopilada en la etapa de análisis, se establecieron los requerimientos de la aplicación de manera que puedan ser usados efectivamente en la etapa de diseño. La especificación de requerimientos debe contener: la descripción de la aplicación, donde se especifican las características particulares de esta dentro de determinado dominio como el área de contenido y restricciones, se hace una descripción de lo que hará la aplicación y de los posibles escenarios de interacción que tendrá el usuario.

Se pudo determinar con la ayuda del docente a través de las entrevistas tanto para él y los niños - niñas se pudo abordar los siguientes temas:

Bloque 3: La Narración

- Pasos para hablar y escuchar
- Fonema /l/
- Fonema /b/
- Fonema /r/

- Fonema /t/

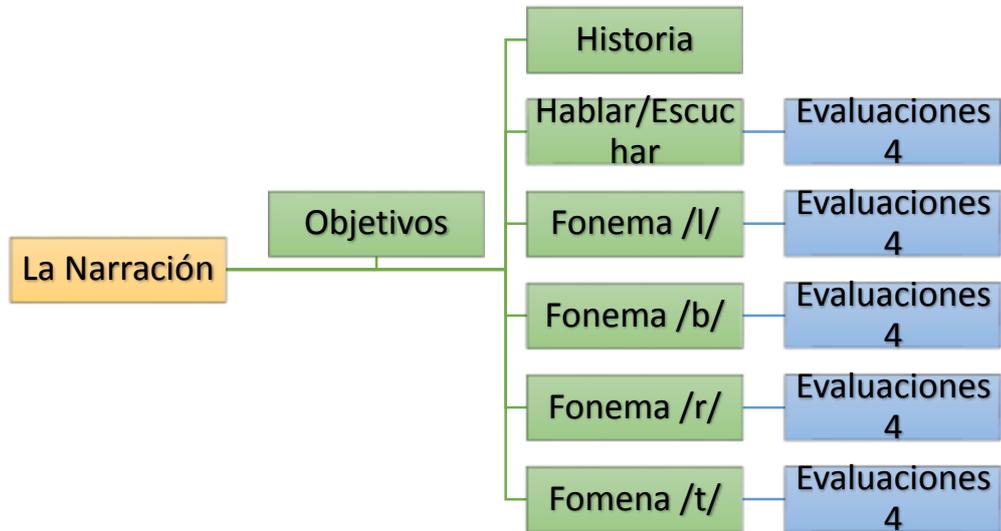
Diseño

El diseño y elaboración del Software Educativo, implicó un pre-diseño que constituyó: Revisión de los contenidos programáticos de los distintos temas de la asignaturas, para la selección de estructuras de los contenidos y temáticas específicas, establecer coherencia entre los objetivos que se trazaron y el contenido seleccionado.

A partir de los resultados del análisis de necesidades educativas, se hicieron explícitos los datos que caracterizan el entorno de la aplicación educativa multimedia que se diseñó: población objeto, área de contenido, necesidad educativa, limitaciones y recursos para los usuarios del mismo, equipos y soporte lógico a utilizar. Antes de pasar a la fase de desarrollo se elaboraron el diagrama de navegabilidad y el guion técnico que facilitarán la implementación del Software Educativo, se exponen a continuación.

Diagrama de Navegabilidad

GRÁFICO 2 NAVIGABILIDAD



Cuadro No. 1

Guion Técnico

PAG.	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTONES
1	Universidad Nacional de Loja Carrera de Informática Educativa La Narración Xavier Gregorio Beltrán Arévalo	Sello de la Universidad, imagen de fondo, muñeco		Entrar y Salir
2	Historia: Aprendiz de Hada Objetivos del bloque	Niños y animalitos con un libro abierto		Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir
3	Unidad 1: Historia	Lobo, hadas, árboles, cerdo, hormigas, piedras, vegetación	Música de Fondo	Inicio, Repetir Historia, Salir, Siguiente
4	Unidad 1: Historia	Lobo, hadas, árboles, cerdo, hormigas, piedras, vegetación	Música de Fondo	Inicio, Repetir Historia, Salir
5	Unidad 2: Hablar/Escuchar Hablemos sobre el cuento	Martillo, Tijeras, Escoba, Varita Mágica	Locución: ¿Cuál es la herramienta que tiene el hada?	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/,

				Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
6	Unidad 2: Hablar/Escuchar Hablemos sobre el cuento	Hada con varita para convertir animales, hada con varita para partir el pan, hada con varita para escribir	Locución: En las siguientes imágenes selecciona ¿Cuál es la función que tiene la varita mágica?	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
7	Unidad 2: Hablar/Escuchar Hablemos sobre el cuento	Jirafa, Cerdo, Burro, Ratón	Locución: Selecciona en las siguientes imágenes, el dibujo que representa los animales en los que se convirtió el lobo.	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
8	Unidad 2: Hablar/Escuchar Hablemos sobre el cuento	Caperucita y el lobo, el lobo y los tres chanchitos y el lobo y el hada	Locución: Observa los dibujos, según lo que sabes de ellos arrastra el título correcto a cada imagen.	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución

9	Unidad 3: Fonema // Fonema //	Lámpara, maleta, zorro, lápiz, sol, lana, labios, pluma, linterna	Locución: Selecciona las imágenes cuyas palabras inicien con el sonido //	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
10	Unidad 3: Fonema // Fonema //	Luna, león, lámpara, zorro, lechuga, loro, lupa, lana	Locución: Uno con una línea los dibujos que tienen los dos sonidos iniciales iguales.	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
11	Unidad 3: Fonema // Fonema //	Plato, pluma, lana, niña, pato, puma	Locución: Nombra cada dibujo de la primera fila, suprimiendo el sonido // y únelo con una línea al dibujo que representa dicha palabra	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
12	Unidad 3: Fonema // Fonema //	Arbol, helado, paloma	Locución: Pon una x en la casilla que corresponde al sonido // en	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/,

			cada palabra.	Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
13	Unidad 4: Fonema /b/ Fonema /b/	Vela, burro, pavo, labios, sombrero, barco, puma , bandera	Locución: Selecciona las imágenes cuyo sonido inicie con el sonido /b/	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Activar, Pausar, Salir, Repetir Locución
14	Unidad 4: Fonema /b/ Fonema /b/	Vela, balde, lana, blusa, puma, barco, baso	Locución: Nombramos los dibujos y señala el dibujo que no corresponde	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
15	Unidad 4: Fonema /b/ Fonema /b/	Ventana, bota, botón, dado, vaca, ballena, volcan, foco, bicicleta, verde	Locución: Selecciona las imágenes cuyo nombre no comienza con el sonido del dibujo del recuadro.	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema://, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución

16	Unidad 4: Fonema /b/ Fonema /b/	Burro, huevo, lobo	Locución: Pon una x en la casilla que corresponde al sonido /b/ en cada palabra	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema: /l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
17	Unidad 4: Fonema /r/ Fonema /r/	Rosa, regla, raqueta, carreta, regalo, carro, borrador, ratón	Locución: Selecciona las imágenes cuyos nombres inician con el sonido /r/ fuerte	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema: /l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
18	Unidad 4: Fonema /r/ Fonema /r/	Cerro, perra, carreta, pera, cero, careta	Locución: Une con una línea los dibujos cuyos nombres forman una nueva palabra al cambiarse el sonido /r/ fuerte por /r/ suave	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema: /l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
19	Unidad 4: Fonema /r/ Fonema /r/	Rosa, perro, regalo, ramo, raqueta, rayo, carreta, ratón.	Locución: Encierra el dibujo que no corresponde a la serie	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema: /l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/

				Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
20	Unidad 4: Fonema /r/ Fonema /r/	Carro, ratón , torre	Locución: Pon una x en la casilla que corresponde al sonido /r/ fuerte en cada palabra	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
21	Unidad 4: Fonema /t/ Fonema /t/	Televisión, tijera, ratón guantes, libros, tejas, té, toro, tortuga, tornillo, tiburón	Locución: Selecciona las imágenes cuyos nombres inician con el sonido /t/	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
22	Unidad 4: Fonema /t/ Fonema /t/	Guantes, elefante, león, diamante, cometa, bicicleta, camiseta, té	Locución: Di los dos últimos sonidos de las imágenes y selecciona la imagen que no corresponde	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
23	Unidad 4: Fonema /t/	Torre, tijeras,	Locución: Di los	Inicio, Historia,

	Fonema /t/	tortuga, tiburón, tornillo, tina	dos sonidos iniciales de los dibujos ubicados a la izquierda, Une las imágenes que completan la serie	Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución
24	Unidad 4: Fonema /t/ Fonema /t/	Ratón, botella, pelota	Locución: Pon una x en la casilla que corresponde al sonido /t/ en cada palabra	Inicio, Historia, Hablar/Escuchar, Fonema:/l/, Fonema: /b/, Fonema: /r/, Fonema: /t/, Portada, Adelante, Atrás, Salir, Repetir Locución

Desarrollo de la Aplicación

Según (HINOST, 2009) “Durante esta fase se realizaron las siguientes actividades: creación de animaciones para la aplicación, digitalización de las imágenes, elaboración de rutinas de programación y la integración de todos los módulos. Además de la documentación de la aplicación.

Para el diseño, tratamiento y edición de imágenes se utilizaron los programas Adobe Photoshop CS5 y Adobe Illustrator CS5, debido a que proporcionan las herramientas necesarias y facilidades para la creación de archivos de diferentes formatos (gif, jpg, swf, entre otros).

Para crear las animaciones se utilizó Adobe Flash CS5. Esta herramienta permite crear, animar y controlar imágenes, dando un toque de interactividad y movimiento a la aplicación. Flash está basado en imágenes vectoriales, lo cual permite que, al ajustar el tamaño de las imágenes, ocupen menos espacio y se incorporen potentes herramientas de animación y efectos de fácil uso.

La programación de la aplicación educativa multimedia, se llevó a cabo empleando el editor de código ActionScript de la herramienta Flash CS5, el cual es un lenguaje de programación que permite mucha más eficiencia en

las aplicaciones de la plataforma Flash para construir animaciones de todo tipo, desde simples a complejas, ricas en datos e interfaces interactivas.

La integración de todos los elementos multimedia y de las rutinas de programación se llevó a cabo, de manera simultánea con las etapas anteriores, por lo que en la medida que se fueron generando los módulos de la aplicación, se fue incluyendo en las mismas el resto de los componentes (material textual, gráficos, multimedia y los elementos de programación necesarios). Del mismo modo se fueron efectuando pruebas preliminares a los módulos terminales para determinar el buen funcionamiento de los componentes de forma globalizada.

Pruebas

Una vez corregidas las observaciones realizadas por los expertos, se llevaron a cabo las pruebas con usuarios representativos, utilizando el mismo procedimiento que en la prueba anterior. Se hizo entrega de la aplicación y el manual de usuario para que durante el proceso fueran realizando sugerencias que aumentaran la probabilidad de aceptación de la aplicación, en cuanto a navegación, funcionalidad e ideas que pudieran aportar. Posteriormente se les hizo entrega de una encuesta para medir el nivel de aceptación.

Este proyecto abarco hasta las pruebas a lo largo del desarrollo, que se realizaron tomando en cuenta a usuarios representativos, quedando la prueba al final del desarrollo como parte de futuras investigaciones. En esta etapa se analizó el contexto en el cual se creó la aplicación. Para ello se debe entrar en contacto con la población a la que va dirigida esta, con el fin de conocer cómo piensan, cuáles son sus estilos de aprendizaje. Esta información se obtuvo por medio de consultas a fuentes de información apropiadas. En esta etapa se estableció la población objetivo, el problema o necesidad a atender, las bases para resolver el problema luego de que éste se ha identificado y la justificación de uso de los medios interactivos como alternativa de solución.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

A continuación se describen los métodos y técnicas de investigación utilizados en la elaboración del Software Educativo.

MÉTODOS

CIENTÍFICO: A través de la observación del objeto de la investigación, se planteó las posibles formas de cómo solucionarlo. Para esto se elaboró un prototipo del Software Educativo y se comenzó a evaluarlo en conjunto con el docente y los niños - niñas, quienes proporcionan sus dudas y correcciones, con lo cual se obtuvo una aplicación eficiente.

INDUCTIVO – DEDUCTIVO: Basados en el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para descubrir las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad natural y social, este método se utilizó en todo el proceso de investigación, a partir de la observación donde surge el planteamiento del problema que se va a investigar, hasta llegar a establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

ANALÍTICO: Permite clasificar, sintetizar, ordenar, detallar e interpretar la información y datos que utilice en el proceso de la investigación.

TÉCNICAS

LA OBSERVACIÓN: A través de la ficha de observación, permitió determinar los conocimientos que poseen los niños – niñas del Segundo Año de Educación Básica de la disciplina de Lengua y Literatura y las falencias que actualmente existen en la educación.

ENTREVISTA: Se aplicó a los niños - niñas utilizando preguntas cerradas con el fin de recolectar datos relacionados a las preferencias de los niños con respecto al Software a desarrollar. Se llevó a cabo también una entrevista a la docente de la disciplina para recolectar información relacionada con las estrategias metodológicas empleadas en la disciplina de Lengua y Literatura.

POBLACIÓN:

SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	
ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES”	
Estudiantes.	25
Docente.	1
Total.	26

Fuente: Secretaria de la escuela.

f. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A LOS NIÑOS/AS DE LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES” DEL CANTÓN SARAGURO PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE.

ENTREVISTA PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS

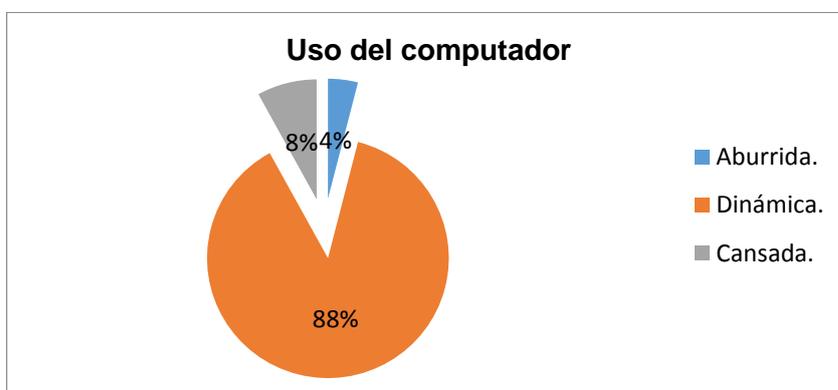
1.- ¿Qué te parece la clase de la disciplina de Lengua Literatura?

CUADRO N°2

INDICADORES	f	%
Aburrida.	1	4 %
Dinámica.	22	88 %
Cansada.	2	8 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N° 3



Análisis e interpretación: De acuerdo a las entrevistas aplicadas el 88% de los niños - niñas manifiestan que las clases de Lengua y Literatura son dinámicas, el 8% son cansadas y el 4% dicen que son aburridas.

Analizando estos resultados la mayoría de los niños - niñas del Segundo Grado de Educación Básica afirman que si les gusta aprender la disciplina de Lengua y Literatura porque su docente les facilitaría el aprendizaje en el aula.

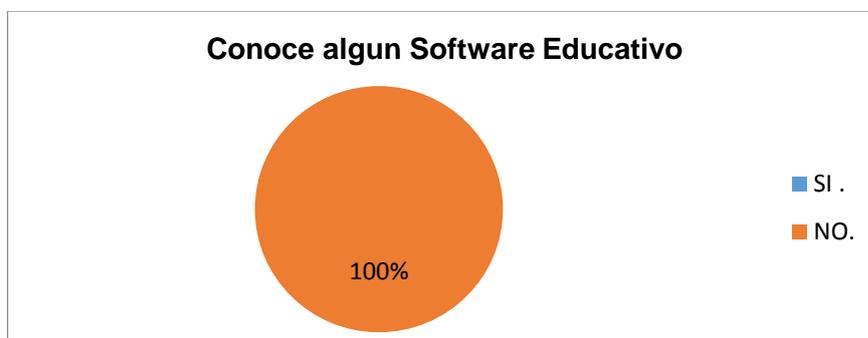
2.- ¿Conoces algún tipo de Software Educativo en la disciplina de Lengua y Literatura?

CUADRO N°3

INDICADORES	f	%
SI.	0	0 %
NO.	25	100 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°4



Análisis e interpretación: En la pregunta numero dos el 100% de los niños-niñas del segundo año indican que no conocen ningún tipo de Software Educativo en la disciplina de Lengua y Literatura. Los niños - niñas manifiestan que si fuera necesario contar con una herramienta técnica como es el Software Educativo porque tendrían la oportunidad de relacionarse con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC's.

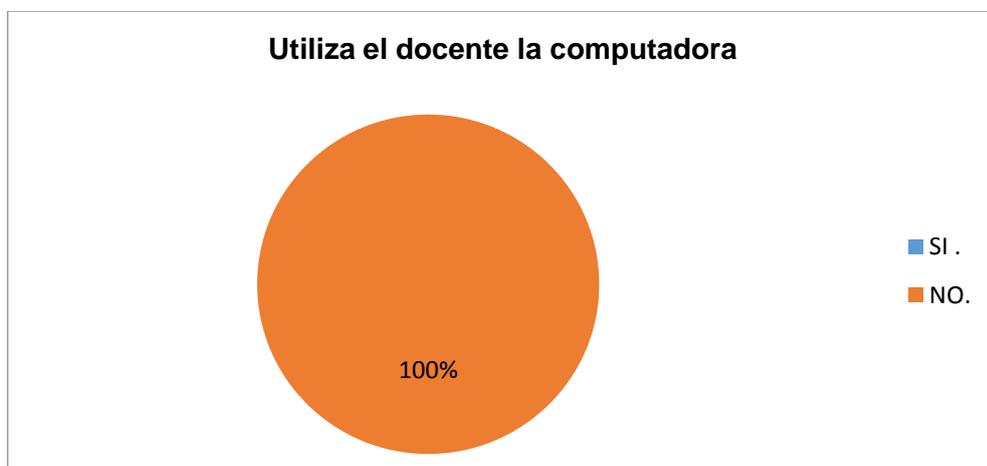
3.- ¿El docente de la disciplina de Lengua y Literatura utiliza la computadora para explicarte la clase apoyándose con el uso de videos, sonidos e imágenes?

CUADRO N°4

INDICADORES	f	%
SI.	0	0 %
NO.	25	100 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°5



Análisis e interpretación: El 100% de niños - niñas opinan que no porque el docente solo utiliza el libro como medio de enseñanza a más de esto dicen que de vez en cuando utiliza la televisión con un DVD y que nunca han recibido las clases de la disciplina de Lengua y Literatura por medio de la computadora. Pero también los niños - niñas declaran que el docente si debería utilizar la computadora para impartir la disciplina de Lengua y Literatura. Mediante el conocimiento del Software Educativo el docente puede ser uso del mismo para la enseñanza de su disciplina a los niños - niñas y así mejorar la calidad de la educación y el interés de los estudiantes.

4.- ¿Estarías dispuesto a utilizar el Software Educativo?

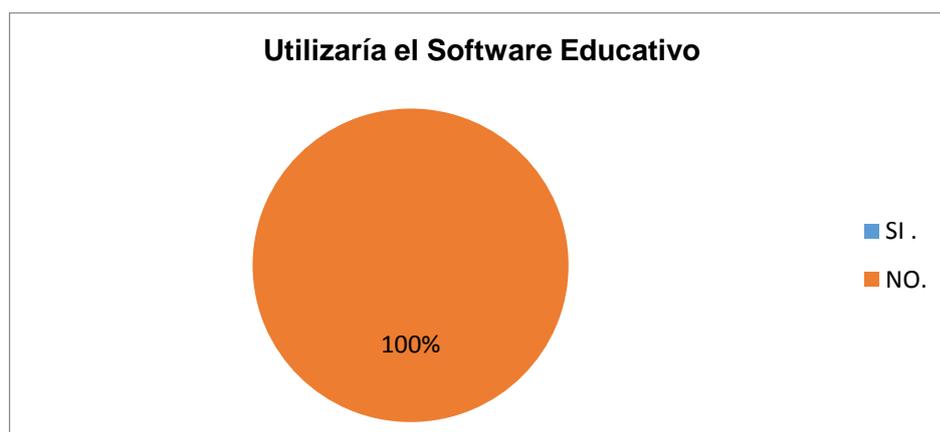
CUADRO N°5

INDICADORES	f	%
SI.	25	100%
NO.	0	0 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.

Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°6



Análisis e interpretación: El 100% de niños - niñas dicen que si porque con el Software conoceremos y nos adentraremos al mundo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, también se nos facilitaría relacionarnos más con la computadora reconociendo su importancia como herramienta que nos permite recibir y dar información. También conoceremos e identificaremos las partes de la misma valorando su importancia, teniendo en cuenta normas de manejo y conservación del equipo.

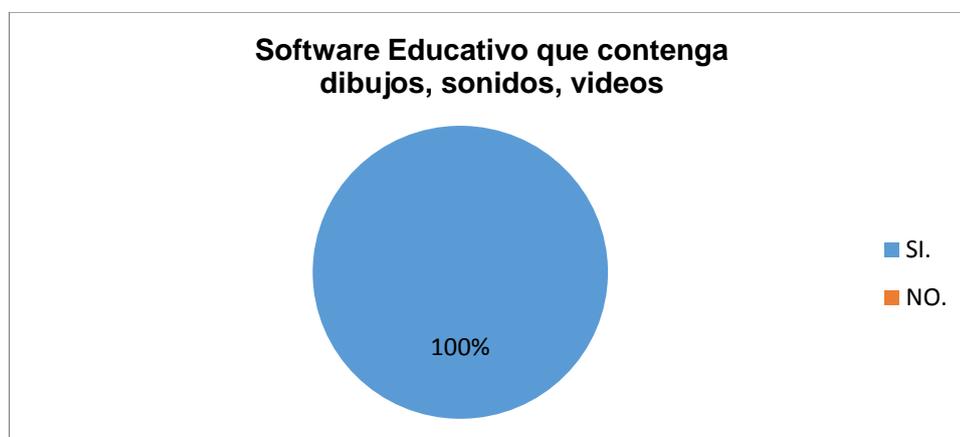
5.- ¿Te gustaría que existiera un Software Educativo, en la disciplina de Lengua y Literatura con dibujos, sonidos, videos para tu aprendizaje?

CUADRO N°6

INDICADORES	f	%
SI	25	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°7



Análisis e interpretación: El 100% de niños - niñas dice que si les gustaría que existiera un Software Educativo, que contenga dibujos, sonidos, videos etc., en la disciplina de Lengua y Literatura para que les permita conocer la teoría que existe en el libro de segundo grado y de esta manera reforzar el aprendizaje.

Los niños y niñas también indican que por medio de las figuras y los sonidos ellos van aprender mejor y van a poner énfasis en la disciplina.

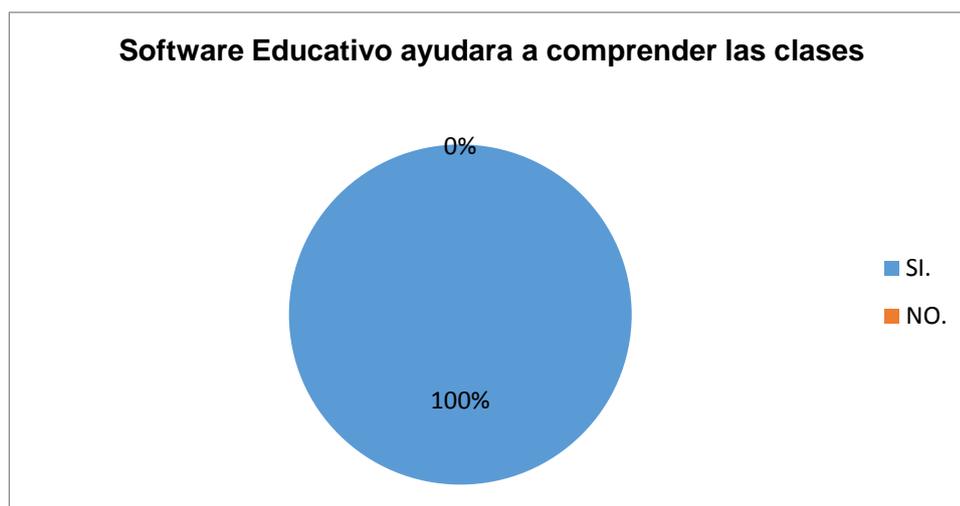
6.- ¿Crees que el uso de un Software Educativo, te ayudara a comprender más fácilmente las clases de la disciplina de Lengua y Literatura?

CUADRO N°7

INDICADORES	f	%
SI.	25	100 %
NO.	0	0 %
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°8



Análisis e interpretación: El 100% de los de niños - niñas de Segundo Grado de Educación Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres”

afirman que por medio del Software Educativo se les facilitaría comprender mejor la disciplina de Lengua y Literatura. Podemos indicar que es importante tener presente el criterio de los estudiantes de Segundo Año porque se logra determinar que su deseo es de aprender bien y qué mejor manera hacerlo directamente en el computador y de esta manera facilitándose mejor su relación con el docente en lo que respecta al aprendizaje.

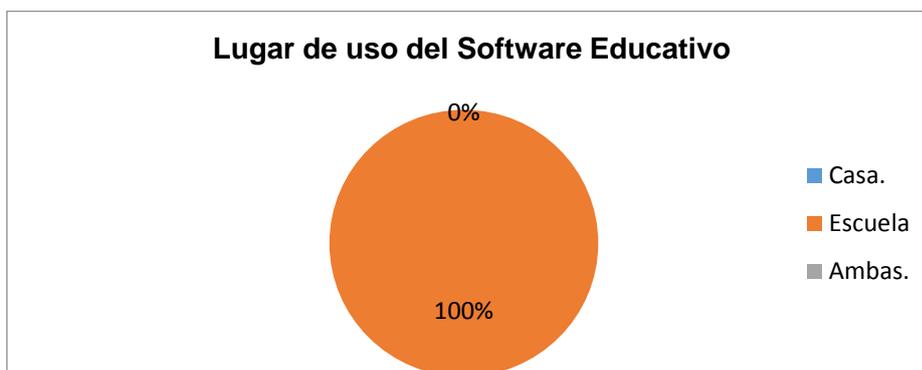
7.- ¿En qué lugar te gustaría usar el Software Educativo?

CUADRO N°8

INDICADORES	f	%
Casa.	0	0%
Escuela	25	100%
Ambas.	0	0%
TOTAL	25	100 %

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°9



Análisis e interpretación: Los de niños - niñas en un 100% manifiestan que las actividades y ejercicios a desarrollar en el Software Educativo les gustaría usar o manipularlo en la escuela porque tendrían la oportunidad de preguntarle a su docente. También dicen que si lo llevarían a otro lugar como la casa se encontrarían con una serie de problemas que sus familiares no les podrían ayudar a resolver algunas preguntas y porque ellos no están capacitados en la disciplina de Lengua y Literatura.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE PARA LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE.

1.- ¿Qué tipos de materiales didácticos utiliza usted para explicar la clase de la disciplina de Lengua y Literatura del Segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

El docente de la disciplina de Lengua y Literatura de segundo año de básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” indica que utiliza materiales didácticos como fichas técnicas, sellos, materiales del medio como carteles y hojas con diferentes diseños para la enseñanza debido a que no cuentan con el apoyo de otras herramientas como es el Software Educativo.

Pero que muy pronto lo hará porque la educación ecuatoriana lo dispone que se utilice las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

2.- ¿Utiliza usted la computadora para explicar la clase de la disciplina de Lengua y Literatura apoyándose con el uso de videos, sonidos e imágenes?

En esta pregunta de la entrevista el docente manifiesta que no utiliza la computadora para la explicación de la disciplina de Lengua y Literatura

porque en su clase cuenta con equipos como audio – visuales, televisor y DVD.

Y que por medio de estos equipos tecnológicos sus niños - niñas identifican figuras, sonidos y que también los niños son demasiados para poderles enseñarles.

3.- ¿A usted le gustaría utilizar un Software Educativo para la enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si me gustaría utilizar el Software Educativo porque hoy en día vivimos en mundo globalizado donde todos los seres humanos y estudiantes de diferentes edades se capacitan y se educan a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

En la escuela donde prestó mis servicios como docente del segundo grado de educación básica es necesario fomentar la educación con estas herramientas tecnológicas porque a los niños - niñas se les facilitaría la comprensión de esta disciplina.

4.- ¿La enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura que imparte, cual es el bloque que cree usted que los niños – niñas presentan mayor grado de dificultad para el aprendizaje de la misma?

Creo que los temas de estudio están ya establecidos por el Ministerio de Educación pero como docente del segundo grado de educación básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” y de la disciplina de Lengua y Literatura manifiesto que los niños - niñas tienen problemas en el Bloque III que titula la **NARRACIÓN.**, y en este tema es donde los estudiantes tienen una serie de problemas y es allí donde deberíamos reforzar su aprendizaje.

5.- ¿Cree usted que un Software Educativo le ayudaría en el proceso de enseñanza en la disciplina de Lengua y Literatura?

Claro que el Software Educativo ayudaría a mejorar el proceso de enseñanza porque se lo utilizaría para mejorar la calidad de la educación otorgándoles conocimientos técnicos a los niños - niñas de Segundo Año.

Con el Software Educativo los estudiantes tendrían la oportunidad de contar con alternativas para su aprendizaje de motivación, generar inquietudes y tornar fácil y sencillo e interesante adquirir nuevos conocimientos en los temas de la narración.

6.- ¿Considera que un Software Educativo es necesario para reforzar el aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si es necesario para reforzar el aprendizaje en los niños - niñas del segundo año de educación básica porque el Software Educativo ayuda a mantener la atención de los niños y los pone en un ambiente donde se sienten cómodos.

Servirá también como un centro de investigación de aprendizaje obteniendo nuevos conocimientos para su vida como estudiantes etc.

7.- ¿Cree usted que con el uso del Software Educativo se lograra motivar el aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica?

Todos los días deberíamos motivar a los niños - niñas de Segundo Año de Educación Básica pero con el uso del Software Educativo los niños tendrán la oportunidad de utilizar el Software con una computadora, participar mejor en la clase de la disciplina de Lengua y Literatura.

Mejorar también las habilidades sociales entre niños – niñas de la misma escuela y de diferentes establecimientos educativos del cantón Saraguro.

8.- En su calidad de docente, cómo calificaría el aprendizaje mediante el uso del Software Educativo con los niños – niñas de Segundo Año de Educación General Básica?

Yo calificaría el aprendizaje con el Software Educativo de muy satisfactorio porque los niños - niñas quieren aprender y sienten una

necesidad de interactuar con el computador y con sus pares lo cual implica que produzcan y aprendan más.

De esta forma los niños - niñas de segundo año de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres”, tendrán la oportunidad para distraerse jugando y aprendiendo la disciplina de Lengua y Literatura, a lo cual el docente debe estar atento para canalizar el aprendizaje.

Análisis e Interpretación: El docente al momento de impartir sus clases tiene como apoyo herramientas: Libros, Carteles, Diapositivas, Internet, estos materiales en parte ayudan en el desarrollo estudiantil de los niños - niñas pero al momento de practicar en casa lo aprendido o acordarse de los temas tratados en clase, los niños - niñas no disponen de los carteles, diapositivas e internet excepto los libros por lo que sería importante tener una herramienta de apoyo en casa y en la escuela a parte de los libros.

Por medio de esta entrevista al docente nos dimos cuenta que es necesario implementar el Software Educativo además contamos con el apoyo del docente en el cual nos expresó que sería necesario para que los niños y niñas tengan un alto grado de aprendizaje en la asignatura, dentro de los contenidos que debe contener el Software Educativo son algunos valores de motivación referente a la disciplina de Lengua y Literatura, esto sería con la finalidad que los niños mejoren su aprendizaje.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA LA DOCENTE PARA LA REALIZACIÓN DEL SOFTWARE.

Curso: **SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

Nombre de la Escuela: **ROSA MARIA GUZMAN DE TORRES.**

Tema de clase: **LA NARRACIÓN.**

1. Poco Adecuado/Necesita mejorar	2.- Medianamente adecuado/En proceso	3.- No es posible observación	N.-No es posible observar
-----------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	---------------------------

ACERCA DE LA MOTIVACIÓN	1	2	3	N
1.- Tiene relación con el tema propuesto		X		
2.- Muestra creatividad en la creación de la actividad			X	
3.-Transmite entusiasmo e interés			X	
4.- Prepara material didáctico			X	
ACERCA DE ADQUISICIÓN				
5.- Explica los temas con claridad, siguiendo una secuencia lógica y articulada			X	
6.- Sintetiza y enfatiza cuando es necesario		X		
7.- Explica los temas utilizados ejemplos, ejercicios, casos etc.		X		
8.-Diseña y utiliza adecuadamente la pizarra, separatas guías, etc.			X	
9.-Promueve la participación de los estudiantes y verifica su comprensión			X	
ACERCA DE LAS HABILIDADES PEDAGÓGICAS				
10.-Su modulación, volumen tono de voz y pronunciación son adecuados			X	
11.-Trasmite entusiasmo e interés			X	
12.- Muestra una actividad de apertura a los comentarios y preguntas al estudiante			X	
13.-Su postura y desplazamiento reflejan manejo de espacio		X		
14.- Realiza la presentación del tema y muestra las competencias a alcanzar en la sesión.			X	
ACERCA DEL PLAN DE CLASES				
15.- Prepara la sesión considerando cada una de las fases.			X	
16.- Plantea las competencias de manera adecuada			X	
17.- Propone actividades adecuadas para cada una de las fases.			X	
TOTAL				

Análisis e Interpretación:

En la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” del cantón Saraguro se ha determinado que en la disciplina de Lengua y Literatura existe una

deficiencia del aprendizaje por parte de los niños - niñas en el bloque número tres, especialmente en el tema la Narración.

Pero los docentes de la escuela se han percatado implementando herramientas técnicas para solventar esta problemática como la ficha de observación la misma que les permite corregir algunas falencias en la enseñanza; sobre todo el docente de Segundo Año de Educación Básica ha utilizado técnicas como la motivación, habilidades pedagógicas y algunos planes de clase permitiéndoles a sus niños poner mayor atención en esta disciplina relacionando temas propuestos, transmitiéndoles entusiasmo e interés, explicándoles los temas de la disciplina con claridad siguiendo una secuencia lógica y articulada, indicándoles ejercicios y separatas guías, además habilidades como el volumen de voz transmitiéndoles entusiasmo.

En su plan de clases prepara la sesión considerando cada una de las fases, planteando competencias de una manera adecuada y proponiendo actividades adecuadas para cada una de sus fases y de esta manera facilitando la enseñanza.

En conclusión:

Enseñar con el uso del Software Educativo permite diseñar una aplicación para la enseñanza pero no asegura el éxito del proceso. El diseño del Software Educativo condiciona la forma de utilización pero lo trascendente

es el contexto real de aplicación. De esta forma, se encuentra con que aplicaciones de Software diseñados para un uso individual se están utilizando en grupo, productos abiertos se usan de forma cerrada, entre otros.

La problemática encontrada en este análisis es que tanto los niños como el docente no tienen experiencia en utilizar un Software Educativo la cual les diferencia de realidades distintas en su manejo por ejemplo los niños - niñas dicen que nunca han manipulado un Software porque todavía les falta mucho por aprender a manipular la computadora en cambio el docente también no tiene conocimiento de programas educativos en Lengua y Literatura, pero si le gustaría contar con esta nueva herramienta tecnológica para impartir sus clases.

Por lo general el Software Educativo en los estudiantes del Segundo Año de Educación General Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” les permitirá aprender la disciplina de Lengua y Literatura relacionándolos con las nuevas tecnologías de la comunicación, facilitándoles una relación con la computadora.

Al docente también se le facilitará relacionarse con este nuevo proceso de enseñanza – aprendizaje no siempre es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee los niños – niñas por tener o alcanzar

una profesión, se requiere conocer las conductas y capacidades que el estudiante posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos, cuanto mayor y más precisa sea el conocimiento más acertado van a ser, indudablemente, las decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje. Las actividades que se desarrollan en la disciplina de Lengua y Literatura, el docente responde al diseño establecido en el Proyecto Curricular de la escuela y la Adaptación Curricular Individual de cada niño calificando al Software Educativo de satisfactorio.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA DOCENTE DESPUÉS DE PRESENTAR SOFTWARE EDUCATIVO EN LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES” DEL CANTÓN SARAGURO.

Una vez de presentar el Software Educativo de la disciplina de Lengua y literatura con los niños - niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María de Guzmán Torres” del cantón Saraguro se dieron los siguientes resultados.

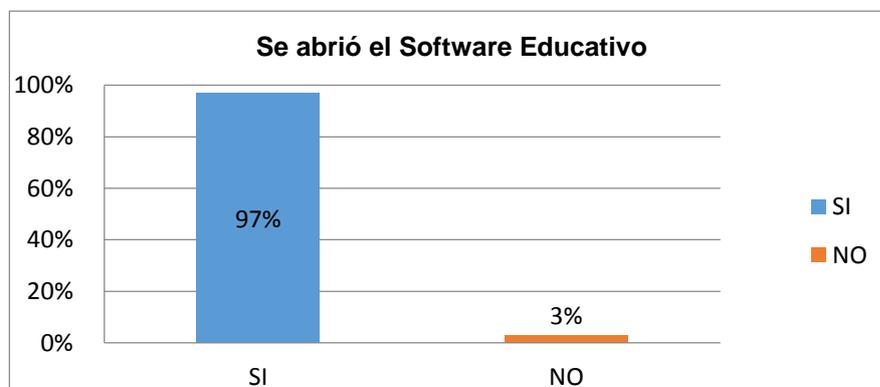
1. ¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura se abrió sin ningún problema?

CUADRO N° 9

PARAMETROS	f	%
SI.	24	97%
NO	1	3%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°10



Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 97% de los niños - niñas del segundo año de educación General Básica de la Escuela “Rosa María de Guzmán Torres” se les abrió correctamente el Software Educativo, en cambio el 3% no pudo abrirlo por inconvenientes que se presentaron en el ordenador, pero una vez que se implanto esta herramienta se sorprendieron del contenido que poseía.

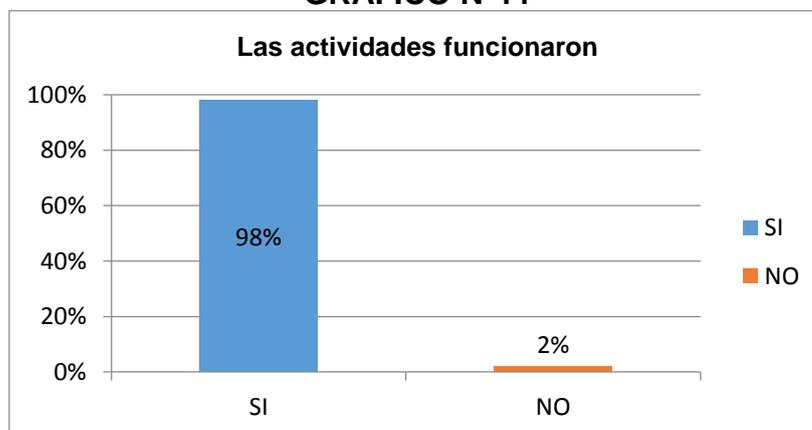
2. ¿Funcionaron todas las actividades correctamente del Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura para el Segundo Año de Educación Básica?

CUADRO N° 10

PARAMETROS	f	%
SI.	24	98%
NO	1	2%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°11



Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 98% de los niños - niñas de Segundo Año al utilizar el Software Educativo manifiestan que todas las actividades funcionaron correctamente, mientras tanto el 2% presentaron inconvenientes, porque al no estar capacitados para manejar un computador les impide el uso de esta herramienta educativa.

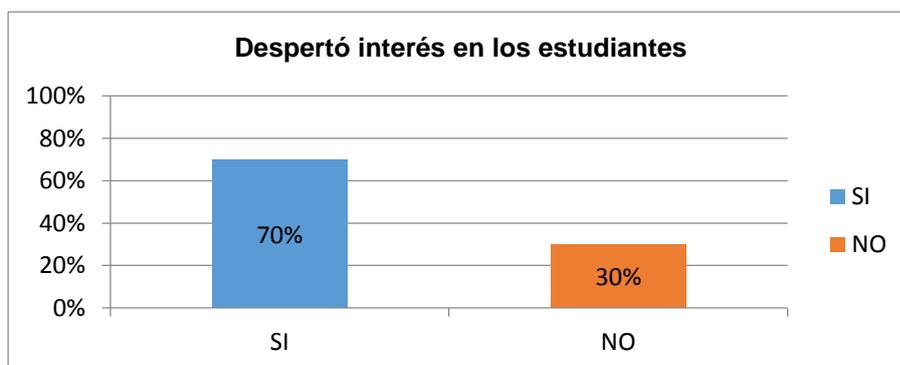
3. ¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura les despertó interés en los niños - niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

CUADRO N°11

PARAMETROS	f	%
SI.	17	70%
NO	8	30%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa.
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°12



Análisis e interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos el 70 % de los niños - niñas les despertó interés al observar el funcionamiento del Software Educativo mientras tanto el 30% no le prestó interés, yo como docente afirmo que esto se da en los niños - niñas por falta de observación en la que se debe poner atención y razonar respecto a esta herramienta educativa.

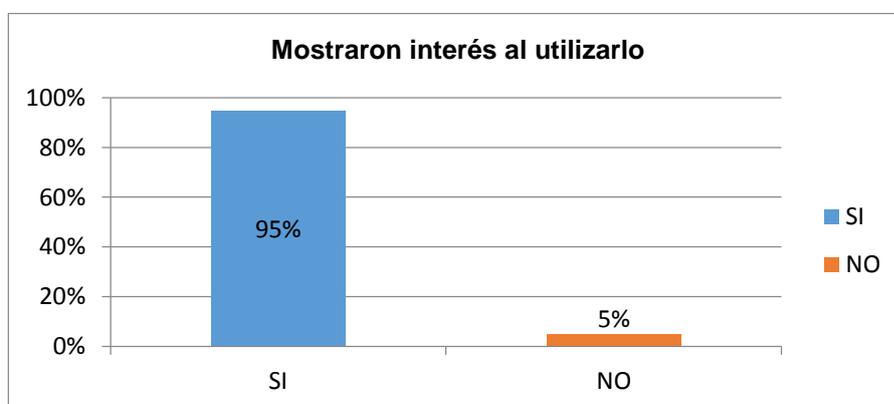
4. ¿Los estudiantes del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” mostraron interés al utilizar el Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura?

CUADRO N° 12

PARAMETROS	f	%
SI.	23	95%
NO	2	5%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°13



Análisis e interpretación: Luego de las respectivas indicaciones que se dio a los niños - niñas el 95% mostraron interés al utilizar el Software Educativo mientras que el 5% no mostraron importancia, el docente manifiesta que la mayoría de niños - niñas utilizan mal la tecnología y no prestan interés en estas herramientas, pero luego ellos entendieron mejor el tema de **“LA NARRACION”**

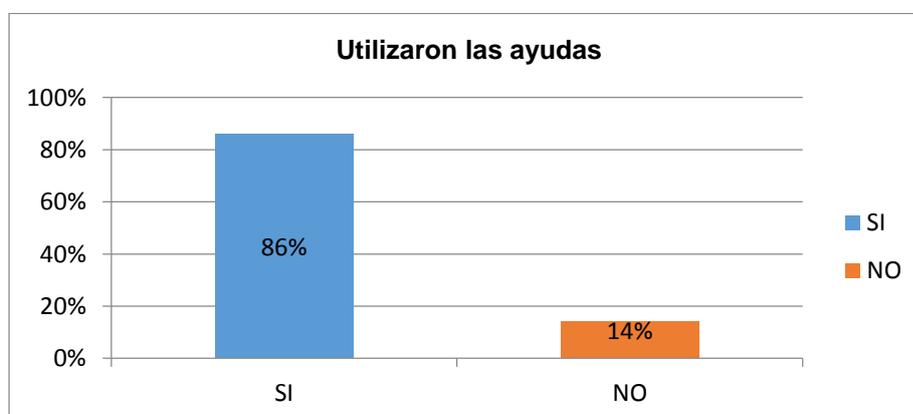
5. ¿Los Estudiantes del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” utilizaron las ayudas que están en el Software Educativo?

CUADRO N°13

PARAMETROS	f	%
SI.	21	86%
NO	4	14%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N°14



Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 86% de los niños - niñas si utilizaron las ayudas implantadas en el Software Educativo mientras que el 14% no las utilizo, afirman que esta fácil y entendible pero como docente creo que para un mayor aprendizaje se debe utilizar las ayudas necesarias para poder entender los temas que se encuentran en el Software Educativo y de esta manera facilitar su aprendizaje en esta disciplina.

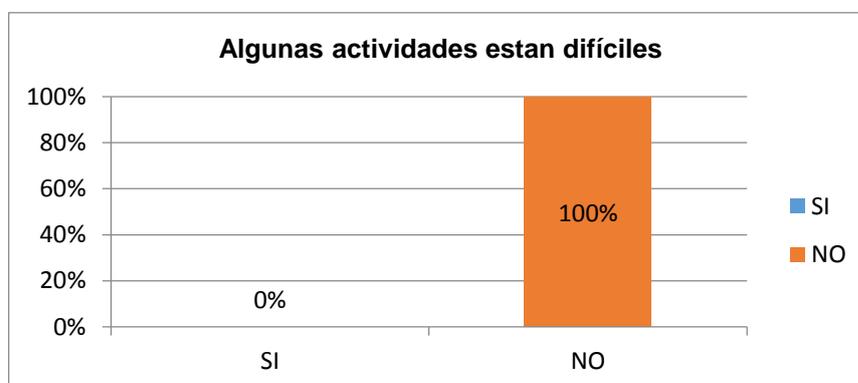
6. ¿Algunas actividades están complicadas para los estudiantes del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

CUADRO N°14

PARAMETROS	f	%
SI.	0	0%
NO	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta directa
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N° 15



Análisis e interpretación: En un 100% las actividades que se les presento a los niños - niñas del segundo año no están difíciles o complicadas más bien manifiestan que esta herramienta esta fácil y entendible, que a mi parecer como docente esta es la nueva educación que se debe implantar en todos las disciplinas de la educación para mejorar la calidad de estudio.

7. ¿Señor docente cómo calificaría usted al Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura?

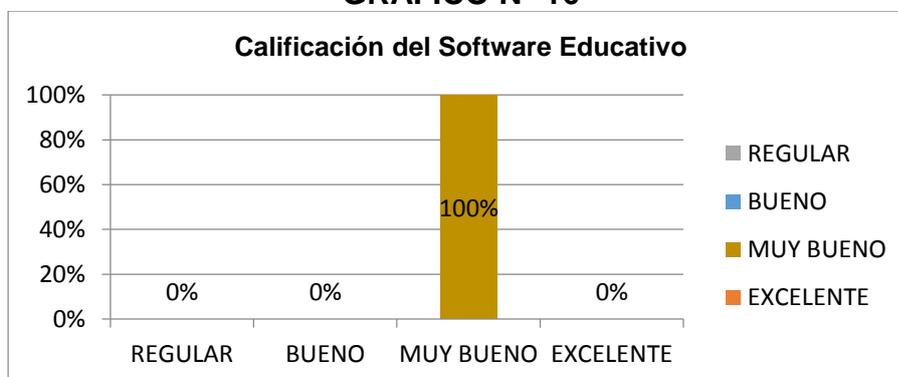
CUADRO N° 15

PARAMETROS	f	%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy bueno	1	100%
Excelente	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta directa

Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N° 16



Análisis e interpretación: A mi parecer este Software Educativo es **MUY BUENO**, para que los niños - niñas aprecien el conocimiento tecnológico y las nuevas ciencias que tiene el estudio para ellos, esta herramienta es indispensable para cada docente por que las clases serian dinámicas, participativas y así se mejoraría la concentración auditiva como visual, con un 100% el docente lo califica como muy bueno a esta herramienta educativa.

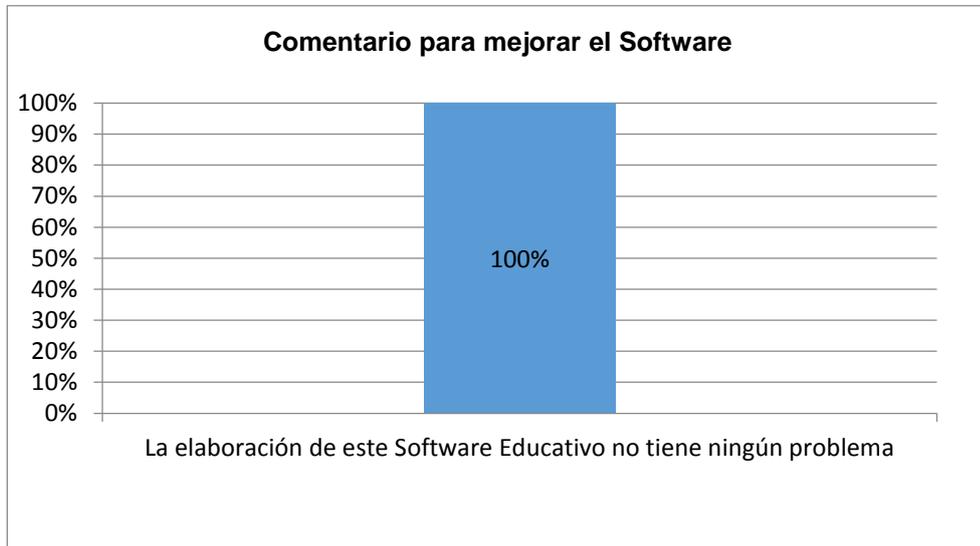
8. ¿Usted como docente del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” puede usted emitir algún comentario para rectificar o mejorar el Software Educativo en cuanto a figuras, sonidos o evaluaciones?

CUADRO N°16

PARAMETROS	f	%
La elaboración de este Software Educativo no tiene ningún problema	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta directa
Elaborado: Xavier Beltrán.

GRÁFICO N° 17



Análisis e interpretación: Como docente de la disciplina de Lengua y Literatura manifiesto que el Software Educativo está bien desarrollado y elaborado el cual es un buen trabajo que servirá para la educación de los niños y niñas para despertar su interés y Habilidades.

Conclusión:

Se realizó la presentación de este trabajo en la escuela "ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES" con el docente y los niños - niñas de Educación General Básica, se expuso el Software Educativo el mismo que fue de atracción para ellos permitiéndoles relacionarse con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

En diferentes ocasiones los docentes necesitan de estrategias de enseñanza para que sus niños comprendan mejor los temas o simplemente introducirlos a ellos. Hoy en día hay diferentes de herramientas que el docente puede adquirir fácilmente para mejorar su enseñanza, pero, debido al gran auge que se ha tenido en esta era con las TIC's, se han diseñado diferentes programas para computadora con el fin de ayudar a los docentes con las actividades realizadas en casa

g. DISCUSIÓN

Objetivo General: **Implementar un Software Educativo para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura bloque 3 para el segundo año de Educación General Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” del cantón Saraguro.** Una vez procesada la información recolectada mediante los diferentes instrumentos, se procedió a analizar dicha información de la cual se desprende la necesidad de que la forma de educación vaya acorde al avance de las Tecnologías de la Información TIC's, y de esta forma contar con una herramienta que refuerce el proceso de enseñanza - aprendizaje; como se lo describe en la pregunta número 4 de la entrevista a los niños/as que dice **¿Estarías dispuesto a utilizar el Software Educativo?** el 100% de ellos dicen que sí; en la pregunta numero 5 **¿Te gustaría que existiera un Software Educativo, en la disciplina de Lengua y Literatura con dibujos, sonidos, videos para tu aprendizaje?** el 100% responde que si y de esta manera se cumple con este objetivo, el mismo que está elaborado conforme al plan curricular del Ministerio de Educación.

Objetivo Específico 1: **Establecer los contenidos del libro en los cuales los estudiantes de segundo año presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.** Con la finalidad de cumplir el objetivo se elaboró una entrevista al docente del Segundo Año de Educación General Básica, con la cual se pudo identificar los contenidos a

ser implementados en la presente herramienta, los mismo fueron contrastados en la pregunta numero 4 **¿La enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura que imparte, cual es bloque que cree usted que los niños/as presentan mayor grado de dificultad para el aprendizaje de la misma?** el 100% de la respuesta que se obtiene por parte de la docente es que los niños/as tienen problemas en la temática de la Narración.

Objetivo Específico 2: **Comprobar el funcionamiento del Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura.** Luego de haber culminado la fase de desarrollo de la aplicación, juntamente con el docente y los niños/as se procedió a evaluar el Software Educativo, se revisó el contenido con respecto a textos, imágenes, animaciones y se valoró también que los ejercicios de evaluación correspondan a los contenidos pedagógicos de la asignatura y que sean adecuados para los niños. Finalmente se procedió a evaluar la aplicación con los niños/as, los mismos que se mostraron muy entusiasmados al hacer uso de la misma. Como lo dice la pregunta número 1 con respecto a la validación del Software **¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura se abrió sin ningún problema?** el 97% no tuvo problemas al abrirlo, en la pregunta número dos **¿Funcionaron todas las actividades correctamente del Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura para el Segundo Año de Educación Básica?** al 98% le funcionaron todas las actividades correctamente, en la pregunta numero 3 **¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura les despertó interés en los niños -**

niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”? al 70% de niños/as les despertó el interés por el mismo., en la pregunta número 7 ¿Señor docente cómo calificaría usted al Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura? el docente lo califica al Software Educativo de Muy bueno porque por medio de el facilitaría la enseñanza – aprendizaje.

Objetivo Específico 3: **Entregar el Software Educativo en un CD ya finalizado al docente, como apoyo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.** Con la finalidad de cumplir el objetivo se procedió a entregar a los directivos, a la docente y a los niños/as de la institución un CD., que contiene todos los archivos necesarios para que sea ejecutable el Software Educativo. Se incluyó también el manual del usuario, para que de esta forma tengan una guía de cómo hacer uso adecuado de la herramienta.

h. CONCLUSIONES

- Gracias a la colaboración de la docente de Segundo Año de Educación General Básica en un 100% de su aporte pedagógico en el capítulo de la Narración de los conocimientos de la disciplina de Lengua y Literatura, se diseñó el formato y la estructura del diseño, esto es aplicable a varios aspectos como: el contenido de los temas, uso de modelos y técnicas pedagógicas.
- En un 100% la utilización de los modelos, métodos, técnicas usados en el Escuela “**Rosa María Guzmán de Torres**” en la enseñanza - aprendizaje de los niños/as de Segundo Año, sirvieron para ponerlas en práctica al realizar las actividades de las disciplinas de cada unidad desarrolladas con un alto nivel educativo de los temas planteados en el Software Educativo.
- A los niños/as de la Escuela “**Rosa María Guzmán de Torres**” hacer uso del Software Educativo y del manual es para que se motivan y se emocionan deseando trabajar en él lo más pronto posible por ser algo novedoso para ellos.
- La correcta aplicación de las etapas de la metodología CASCADA, permitió obtener la información necesaria para la implementación del Software Educativo en la Escuela “**Rosa María Guzmán de Torres**” del cantón Saraguro.

i. RECOMENDACIONES

- Es necesario recomendar a los directivos y a la docente de la escuela **“Rosa María Guzmán de Torres”** que la tecnología debe estar inmersa en su institución educativa, por tal motivo recomendamos implementar y utilizar el Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura.
- A las autoridades se les recomienda, capacitar constantemente a los docentes de la escuela **“Rosa María Guzmán de Torres”** en el área de Computación, para que estén al día con la demanda tecnológica y puedan aplicar en beneficio de la Educación y la Institución.
- A los directivos, docentes y en especial a la docente de Segundo Año de Educación General Básica de la escuela **“Rosa María Guzmán de Torres”**, solicitamos la apertura para que permitan a los niños/as utilizar la sala de computación con frecuencia para que ellos vayan utilizando y adaptándose a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- A los directivos y docentes utilizar el Software Educativo como material pedagógico-didáctico en el resto de las asignaturas, ya que son interactivos y de fácil manejo, esto hará que los niños/as de la escuela despierten mayor interés y el aprendizaje sea significativo en ellos.

**SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y
LITERATURA BLOQUE 3**

MANUAL DEL USUARIO

¿CÓMO INGRESAR AL SISTEMA?

Al principio del sistema vamos a encontrar la portada, con los datos principales del tema y el botón respectivo para ingresar y otro para salir.



Figura 3 Manual de Usuario-Ingreso al Sistema

BOTONES

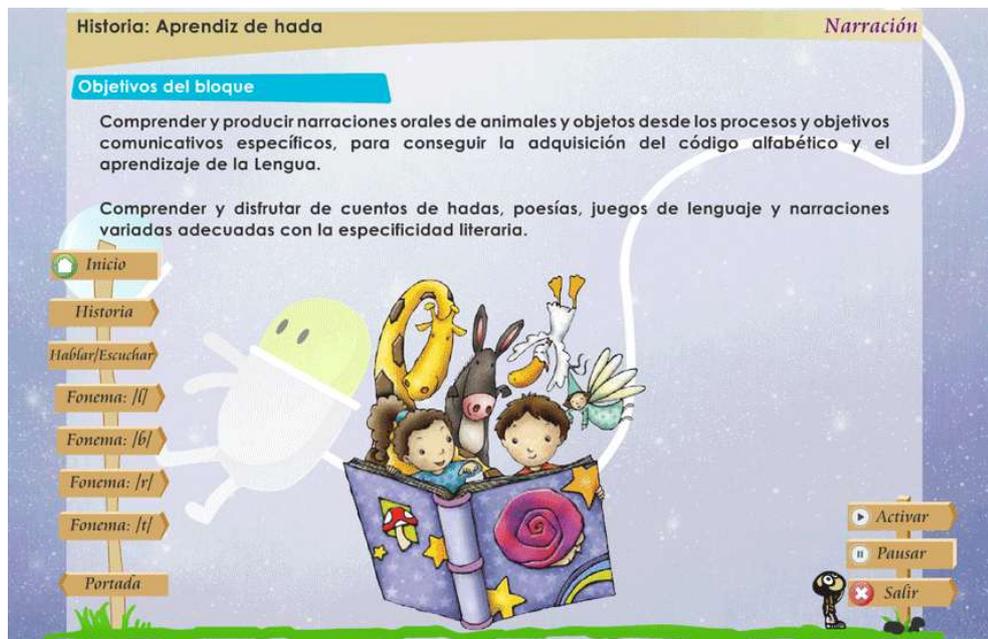
A continuación se detallarán uno a uno los botones que encontraremos dentro de la aplicación.

	<p>Para volver a INICIO, presionaremos este botón</p>
	<p>Con este botón podemos ver las imágenes de la historia</p>
	<p>Si requerimos volver a ver la portada, vamos a oprimir este botón</p>
	<p>En caso que el usuario desee avanzar más páginas, debe presionar este botón</p>
	<p>Si al contrario el usuario desea retroceder se debe presionar el botón atrás</p>
	<p>Para Salir del Sistema, oprimir este botón</p>
	<p>Luego de haber escuchado la historia, se puede volver a hacerlo al presionar este botón</p>
	<p>Con este botón se repiten las preguntas planteadas en las evaluaciones</p>
	<p>Para activar sonido</p>



MENÚ PRINCIPAL

En esta página vamos a encontrar cada uno de los temas relacionados al tema principal de la aplicación.



EVALUACIONES

En esta primera evaluación encontramos figuras que pertenecen a una historia, la misma que los niños deberán observar y decir que idea captaron acerca de lo que han visto.



Vamos a encontrar también a lo largo del sistema varias evaluaciones en las deberemos seleccionar imágenes de acuerdo a la sentencia principal.



Para desarrollar esta actividad vamos a observar las imágenes, las mismas que corresponden a diferentes historias, para luego arrastrar los títulos correctos de cada una.

Conciencia lingüística: palabra "lobo" Hablar / Escuchar

Observa los dibujos, según los que sabes de ellos, arrastra el título correcto a cada imagen

Inicio
 Historia
 Hablar/Escuchar
 Fonema: /l/
 Fonema: /b/
 Fonema: /r/
 Fonema: /t/

La historia del hada y el lobo
 El cuento de caperucita y el lobo

Intentos 0 Calificación 0/10

Adelante
 Atrás
 Salir

Aquí tenemos una evaluación que se trata de unir con líneas lo correcto, según lo que se pide previamente.

Fonema: /l/ Texto: conciencia fonológica

Une con una línea los dibujos que tienen los dos sonidos iniciales iguales

Inicio
 Historia
 Hablar/Escuchar
 Fonema: /l/
 Fonema: /b/
 Fonema: /r/
 Fonema: /t/

Intentos 1 Calificación 0/10

Adelante
 Atrás
 Salir

También encontramos algunas evaluaciones en las que se nos pide colocar una x en la casilla en donde corresponde el sonido de una letra, en este caso el sonido “r” fuerte.



Dentro de esta evaluación tenemos que escoger la figura que no corresponde a la serie, y luego seleccionar.



Figura 4 Manual de Usuario-Evaluación 6

MANUAL DEL PROGRAMADOR

¿CÓMO INGRESAR AL SISTEMA?



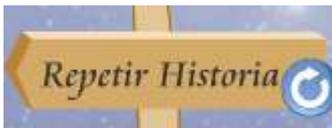
```
importflash.system.fscommand;
```

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

```
stage.scaleMode = StageScaleMode.SHOW_ALL;
```

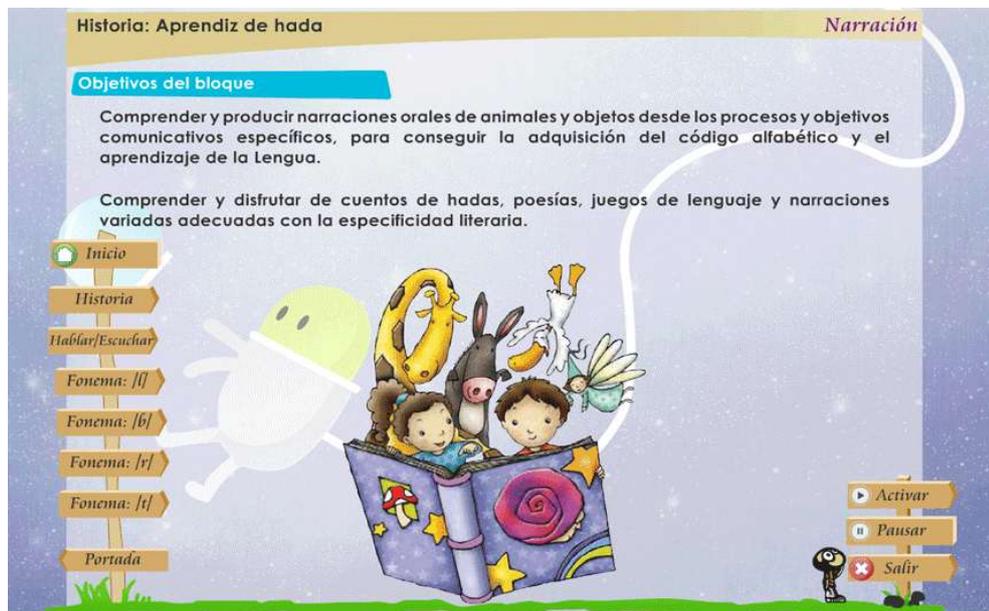
BOTONES

	<pre>public function entrar(evt:MouseEvent) { gotoAndStop(1,"menus"); }</pre>
	<pre>public function historia(evt:MouseEvent) { SoundMixer.stopAll(); }</pre>

	<pre>gotoAndStop(1,"historia_s"); }</pre>
	<pre>public function portada(evt:MouseEvent) { SoundMixer.stopAll(); gotoAndPlay(1,"intro"); }</pre>
	<pre>bt_adelante.addEventListener(MouseEvent.CLIC K, avanzarClick);</pre>
	<pre>bt_atras.addEventListener(MouseEvent.CLICK, regresarClick);</pre>
	<pre>public function salirTodo(evt:MouseEvent) { fscommand("quit"); }</pre>
	<pre>function repetirHistoria(evt:MouseEvent) { SoundMixer.stopAll(); scena_1.gotoAndPlay(1); }</pre>
	<pre>function regresarSonido(event:MouseEvent):void { this.gotoAndPlay(1); }</pre>

	<pre>public function continuarMusica(evt:MouseEvent) { cPausa = cMusica.position; cMusica.stop(); cMusica = musica.play(cPausa); }</pre>
	<pre>public function detenerMusica(evt:MouseEvent) { cPausa = cMusica.position; cMusica.stop(); }</pre>

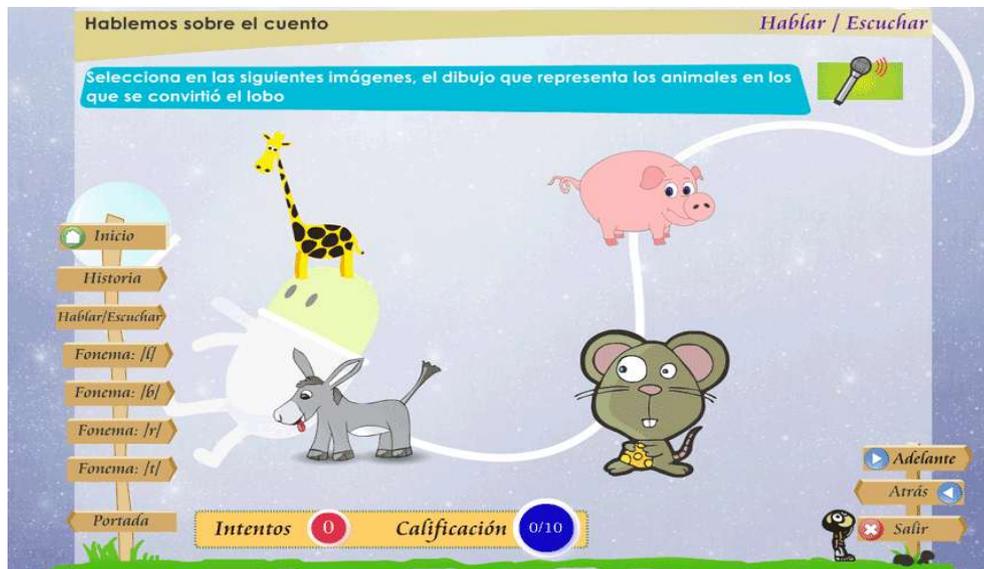
MENÚ PRINCIPAL



```
public function p2(evt:MouseEvent) {
```

```
        SoundMixer.stopAll();
        gotoAndStop(1,"p2");
    }
    public function p3(evt:MouseEvent) {
        SoundMixer.stopAll();
        gotoAndStop(1,"p3");
    }
    public function p4(evt:MouseEvent) {
        SoundMixer.stopAll();
        gotoAndStop(1,"p4");
    }
    public function p5(evt:MouseEvent) {
        SoundMixer.stopAll();
        gotoAndStop(1,"p5");
    }
    public function p6(evt:MouseEvent) {
        SoundMixer.stopAll();
        gotoAndStop(1,"p6");
    }
}
```

EVALUACIONES



```
varintentos:Number = 0;
```

```
varcalificacion:Number = 0;
```

```
bt_jirafa.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
```

```
bt_raton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
```

```
bt_burro.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
```

```
bt_puerco.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
```

```
functionevt_seleccionados(event:MouseEvent):void {
```

```
    if (event.currentTarget.name == "bt_jirafa" || event.currentTarget.name == "bt_raton") {
```

```
        event.currentTarget.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
```

```
        event.currentTarget.alpha=0.5;
```

```
        calificacion++;
```

```
    } else {
```

```
        bad_mc.gotoAndPlay(2);
```

```
        varbas:Sound = new BadSound();
```

```

        bas.play();
    }
    intentos++;
    comprobarJuego();
}
bt_intentar.visible = false;
functioncomprobarJuego() {
    if (calificacion == 2) {
        this.calificacion_mc.txt_calificacion.text = "" +
((2/intentos)*10).toFixed(2)+"%";
        bt_intentar.visible = true;
        //
        ok_mc.gotoAndPlay(2);
        varoks:Sound = new OkSound();
        oks.play();
    }
    this.calificacion_mc.txt_intentos.text = "" + intentos;
}
bt_intentar.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_intentar);
functionevt_intentar(event:MouseEvent):void {
    ok_mc.gotoAndStop(1);
    bt_intentar.visible = false;
    this.calificacion_mc.txt_calificacion.text = "" + 0;
    this.calificacion_mc.txt_intentos.text = "" + 0;
    calificacion = 0;
    intentos = 0;
    this.calificacion_mc.gotoAndPlay(1);
    bt_jirafa.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
}

```

```

bt_raton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, evt_seleccionados);
bt_jirafa.alpha=1;
bt_raton.alpha=1;
}

```



```

varlocationX:Number = 0;
varlocationY:Number = 0;
t_h_1.buttonMode = true;
t_h_2.buttonMode = true;
t_h_3.buttonMode = true;
t_h_1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,moverObjeto);
t_h_1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,detenerObjetoH_1);
t_h_2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,moverObjeto);
t_h_2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,detenerObjetoH_2);
t_h_3.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,moverObjeto);
t_h_3.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,detenerObjetoH_3);
functionmoverObjeto(event:MouseEvent):void {

```

```

        event.target.startDrag();
        locationX = event.target.x;
        locationY = event.target.y;
    }
function detenerObjetoH_1(event:MouseEvent):void {
    event.target.stopDrag();
    if (event.target.hitTestObject(b_h_1)) {

        event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,
moverObjeto);
            event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
detenerObjetoH_1);
            calificacion++;
            event.target.x = 31.2;
            event.target.y = 249.1;
            //varcurrentImage:MovieClip = (MovieClip)event.target;
            TransitionManager.start(this[event.target.name], {type:Blinds,
direction:Transition.IN, duration:0.25});
        } else {
            event.target.x = locationX;
            event.target.y = locationY;
            bad_mc.gotoAndPlay(2);
            varbas:Sound = new BadSound();
            bas.play();
        }
        intentos++;
        comprobarJuegoArrastre();
    }
function detenerObjetoH_2(event:MouseEvent):void {

```

```

        event.target.stopDrag();
        if (event.target.hitTestObject(b_h_2)) {

            event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,
moverObjeto);

                event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
detenerObjetoH_2);

                    calificacion++;

                    event.target.x = 332.8;
                    event.target.y = 346.45;

                    TransitionManager.start(this[event.target.name], {type:Blinds,
direction:Transition.IN, duration:0.25});
        } else {

            event.target.x = locationX;
            event.target.y = locationY;
            bad_mc.gotoAndPlay(2);
            varbas:Sound = new BadSound();
            bas.play();

        }

        intentos++;

        comprobarJuegoArrastre();
    }

```

```

function detenerObjetoH_3(event:MouseEvent):void {
    event.target.stopDrag();
    trace("_____ "+event.target.name);
    if (event.target.hitTestObject(b_h_3)) {
        event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,
moverObjeto);
    }
}

```

```

        event.target.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
detenerObjetoH_3);
        calificacion++;
        event.target.x = 638.05;
        event.target.y = 129.3;
        TransitionManager.start(this[event.target.name], {type:Blinds,
direction:Transition.IN, duration:0.25});
    } else {
        event.target.x = locationX;
        event.target.y = locationY;
        bad_mc.gotoAndPlay(2);
        varbas:Sound = new BadSound();
        bas.play();
    }
    intentos++;
    comprobarJuegoArrastre();
}

```

```

functioncomprobarJuegoArrastre() {
    if (calificacion == 3) {
        this.calificacion_mc.txt_calificacion.text = "" +
((3/intentos)*10).toFixed(2)+"%/10";
        bt_intentar.visible = true;
        //
        ok_mc.gotoAndPlay(2);
        varoks:Sound = new OkSound();
        oks.play();
    }
    this.calificacion_mc.txt_intentos.text = "" + intentos;
}

```

}



```
function dibujaLinea1T4(e:MouseEvent) {
    intentos++;
    if (e.target.name == "mct4_pto5" && displayObjectT4.name ==
    "mct4_pto1") {
        sh_lienzoT4.graphics.lineStyle(12,0x000000,0.2);
        sh_lienzoT4.graphics.moveTo(displayObjectT4.x,
displayObjectT4.y);
        sh_lienzoT4.graphics.lineTo(e.target.x,e.target.y);
        e.target.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,dibujaLinea1T4);
        e.target.enabled = false;
        calificacion++;
    } else {
        bad_mc.gotoAndPlay(2);
        varbas:Sound = new BadSound();
        bas.play();
    }
    comprobarJuego();
}
```

```

}
function dibujaLinea2T4(e:MouseEvent) {
    intentos++;
    if (e.target.name == "mct4_pto6" && displayObjectT4.name ==
    "mct4_pto2") {
        sh_lienzoT4.graphics.lineStyle(12,0x000000,0.2);
        sh_lienzoT4.graphics.moveTo(displayObjectT4.x,
displayObjectT4.y);
        sh_lienzoT4.graphics.lineTo(e.target.x,e.target.y);

        e.target.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,dibujaLinea2T4);
        e.target.enabled = false;
        calificacion++;
    } else {
        bad_mc.gotoAndPlay(2);
        varbas:Sound = new BadSound();
        bas.play();
    }
    comprobarJuego();
}
function dibujaLinea3T4(e:MouseEvent) {
    intentos++;
    if (e.target.name == "mct4_pto4" && displayObjectT4.name ==
    "mct4_pto3") {
        // Dibuja la línea desde el punto anterior
        sh_lienzoT4.graphics.lineStyle(12,0x000000,0.2);
        sh_lienzoT4.graphics.moveTo(displayObjectT4.x,
displayObjectT4.y);
        sh_lienzoT4.graphics.lineTo(e.target.x,e.target.y);
    }
}

```

```

        e.target.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,dibujaLinea3T4);
        e.target.enabled = false;
        calificacion++;
    } else {
        bad_mc.gotoAndPlay(2);
        varbas:Sound = new BadSound();
        bas.play();
    }
    comprobarJuego();
}
bt_intentar.visible = false;
functioncomprobarJuego() {
    if (calificacion == 3) {

        ok_mc.gotoAndPlay(2);
        varoks:Sound = new OkSound();
        oks.play();

        this.calificacion_mc.txt_calificacion.text = "" +
        ((3/intentos)*10).toFixed(2)+"%/10";
        bt_intentar.visible = true;
    }
    this.calificacion_mc.txt_intentos.text = "" + intentos;
}

```

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Escuela "Rosa Maria de Guzman de Torres" – Saraguro



Niños – niñas de la escuela



Exposición del Software Educativo



Egresado Exponiendo el Software Educativo



Niños manipulando el Software Educativo



Docente evaluando la exposición del Software Educativo



CERTIFICACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ROSA MARÍA GUZMÁN DE TORRES"

Saraguro - Loja - Ecuador

Fecha, 9 de julio del 2014

Asunto: CERTIFICADO

Mgs. Hilda América Villacrés Salgado, Directora de la Escuela de Educación Básica "Rosa María Guzmán de Torres".

A petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICA.

Que el Señor Xavier Gregorio Beltrán Arévalo con número de cédula 1104303217 realizó la Socialización e Implementación del Software a los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica el día 2 de julio desde las 8H15 hasta 12H30.

Durante el tiempo de sensibilización con los estudiantes y maestra del grado ha demostrado su capacidad intelectual poniendo en práctica su mística y ética profesional, haciéndose acreedor al reconocimiento de consideración y estima de los estudiantes que fueron beneficiados con esta actividad muy importante. Para constancia de lo expuesto hace la entrega del Software Educativo en un CD.

Lo certifico en honor a la verdad, facultándole al interesado hacer uso del presente en lo que creyere conveniente.

Mgs. Hilda A. Villacrés S.
DIRECTORA DEL PLANTEL



j. BIBLIOGRAFÍA

- Enrique M. Alcaraz Fernández, Multimedia. Manual de Referencia, 2002
- Fernández Raúl R. Delavaut Martín. EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: Un binomio excepcional. Grupo Editor K. 2005. Pág. 90
- Gutiérrez Martín Alfonso. Educación multimedia y nuevas tecnologías. Ediciones de la Torre. 2008. Pág. 83
- HINOST, Marilyn (2009). Etapas de desarrollo (Implementación de un Software Educativo). México. Ritsbar; pág. 76-79
- J. Scott Hamlin, David J. Emberton. Flash 5 Magic con ActionScript. Prentice All. 2007
- LÓPEZ, M. (2007) Las bases fundamentales básicas del aprendizaje escolar. España. Editorial Antinares, pág. 123
- Ministerio de Educación del Ecuador, Texto de Lengua y Literatura 2do Año de Educación Básica, 2011
- Red pensar de nuevo, 2009<http://pensardenuevo.org/acción-en-la-red/especiales/el-modelo-constructivista-con-las-nuevas-tecnologías-aplicado-en-el-proceso-de-aprendizaje/2-el-modelo-constructivista/>

K. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARÍA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013 -2014.

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTOR.

Xavier Gregorio Beltrán Arévalo

1859

Loja

2014

a. TEMA.

IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3 CON EL TEMA “LA NARRACIÓN”, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA MARÍA GUZMÁN DE TORRES”, DEL CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2013-2014.

b. PROBLEMÁTICA

En el Ecuador los docentes reconocen la importancia del uso de las TIC's en la labor docente y especialmente en el área de Lengua y Literatura, sin embargo en su quehacer pedagógico poco se observa el uso de ellas, al igual son conscientes que al innovar en sus clases con tecnología mejorarían los procesos de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en sus estudiantes, así como también se podría contar con otras herramientas para evaluar los procesos en los niños y niñas de Instituciones de Educación Básica.

En la actualidad se debe reconocer que la incursión de los docentes en el mundo de las TIC's, ha transformado las prácticas educativas, es por esta razón que los docentes se han visto en la obligación de capacitarse continuamente para adquirir las competencias necesarias para lograr estar a nivel con los avances de la era digital, de esta forma el uso de modernos equipos tecnológicos y de las redes de información, especialmente el internet que se ha convertido en un recurso necesario para mejorar las estrategias educativas que se realizan con el objetivo de enriquecer el proceso enseñanza - aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior surge la necesidad de conocer qué percepción tienen los docentes sobre la introducción de las TIC's en el proceso enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura, en el ejercicio de su práctica pedagógica a través de la incorporación de las TIC's al desarrollo de las actividades diarias.

En el cantón Saraguro se está corrigiendo y mejorando el nivel de Educación a través del gobierno por medio del Ministerio de Educación, que permite la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes niveles de educación como son primaria, básica y bachillerato pero aún no ha sido posible insertar a las TIC's por la falta de actualizaciones, recursos y materiales que aún carecen algunas Instituciones del sector, evitando de esta manera un proceso de enseñanza-aprendizaje de Calidad para nuestros estudiantes y ciudadanos Saragurenses.

Cabe recalcar que en el cantón Saraguro, en varios Centros Educativos de educación básica como la escuela "Rosa María Guzmán de Torres", no cuentan con el apoyo de las nuevas herramientas tecnológicas para la enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. En la actualidad todavía utilizan los métodos tradicionales como el libro, la pizarra, causando en los niños - niñas un desinterés de aprender, debido a la falta de

conocimiento por parte de los docentes, sobre el uso de material didáctico TIC´s para dinamizar el aprendizaje en los niños.

En consecuencia de la problemática identificada se ha podido dialogar con los directivos de la escuela en especial con el docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura que carece de una herramienta tecnológica como es el Software Educativo, que servirá para fortalecer el proceso de la enseñanza- aprendizaje en dicha asignatura para el segundo año de Educación Básica, ya que las clases impartidas por el docente, no han sido de gran resultado al finalizar este año lectivo, por esta razón muchos de los niños - niñas, quedan con incógnitas, las cuales les afecta en el transcurso del tiempo, que van necesitando aplicar los saberes de aquello que no aprendieron en sus debidos ciclos de estudio.

c. JUSTIFICACIÓN

El diseño y la implementación del Software Educativo para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, tienen como finalidad brindar una herramienta didáctica, que permita generar un cambio de actitud de los estudiantes, niños – niñas de Segundo Grado de Educación Básica, en la comprensión, de la narración orales de animales y de objetos desde de los procesos y objetivos comunicativos específicos para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Igualmente la implementación de este Software Educativo posibilitará a los docentes mejorar su desempeño en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura de una manera más lúdica generando un instrumento de aprendizaje no tradicional que dinamice el proceso enseñanza-aprendizaje para obtener un estudiante, niño – niña; motivado para el logro del aprendizaje.

A su vez tiene como finalidad brindar a la institución un recurso didáctico que sirva de apoyo al proceso de enseñanza en la disciplina de Lengua y Literatura.

También la implementación del Software reanimará el deseo e interés por aprender; si bien este programa no está diseñado por expertos, de seguro

ayudará y agilizará el proceso de aprendizaje ya que crea un ambiente apropiado y utilizando el recurso lúdico- didáctico.

Este tema de investigación responde a la necesidad de conocer las didácticas de enseñanza-aprendizaje en marcha, ya que en la actualidad los niños - niñas son el presente de la sociedad, que permitirá alcanzar un mundo más desarrollado, por ello como egresado de la carrera de Informática Educativa me ha interesado realizar un Software Educativo, sobre la narración orales de animales y objetos.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

Implementar un Software Educativo para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura bloque 3 para el Segundo Año de Educación General Básica de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” del cantón Saraguro.

Objetivos Específicos

- Establecer los contenidos del libro en los cuales los estudiantes de segundo año presentan mayor grado de dificultad de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Utilizar las herramientas necesarias en la elaboración del Software Educativo, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes para el logro de aprendizajes significativos.
- Implementar el Software Educativo en la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” para la utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del Segundo Año de Educación Básica.
- Comprobar el funcionamiento del Software Educativo de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Entregar el Software Educativo en un CD ya finalizado al docente, como apoyo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

e. MARCO TEÓRICO

❖ EDUCACIÓN.

La educación es la etapa de formación de las personas en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que normarán su vida.(PINZON, 2010).

La educación, ha sido objeto, a través del tiempo, de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficos y bajo la influencia de las condiciones socio - culturales de cada época. Su análisis puede encararse desde las perspectivas sociológicas, biológicas, psicológicas y filosóficas.

• Objetivo de la educación

- “Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración de los estudiantes en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.

- Desarrollar la creatividad del individuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.”

(Fernandez, 2010)

- **La Informática en la Educación**

“El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza.

El conjunto de conocimientos científicos y técnicos que hacen posible la resolución de forma automática de problemas por medio de las computadoras. La informática es en definitiva, una rama del saber que abarca todos los aspectos del diseño y uso de las computadoras y como consecuencia, debería cubrir todos aquellos problemas con los que nos encontramos a la hora de realizar una tarea con una máquina en forma automática.

La pedagogía genera oportunidades para: procesar, usar y aplicar el conocimiento, enriquecer conceptos y conocimientos. Su fin es poder encontrar utilidad en la vida personal y social.” (PEREZ, 2010)

❖ PEDAGOGÍA

“La pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

La pedagogía es la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje.” (ARMYJOS, 2008)

- **Características principales de la Pedagogía**

- Orientación hacia aprendizaje relevante.
- Adquisición de aprendizajes significativos.
- Alta estructuración y anticipación de la situación de aprendizaje.
- Atención a la diversidad, variadas metodologías y recursos.
- Constante supervisión y retroalimentación a los alumnos.

- **Como aplicarla**

La pedagogía es una ciencia que se la debe aplicar mediante procedimientos estructurales, metodologías en sí para que el estudiante se adapte y requiera conocimientos además se debe ser interpretada en función de las necesidades de la persona en formación, integrando las contribuciones dispersas de aquellas y convirtiéndolas en conocimientos útiles para los propósitos formativos del educador.

- **Ventajas**

- El manejar una pedagogía dentro de la enseñanza proporciona una educación cronológica de cada uno de los conceptos que se quiera manejar, se optimiza el tiempo empleándolo de mejor manera y según sea el caso se emplean técnicas las cuales estimulen el interés del estudiante hacia la captación de nuevos conocimientos.
- Si en la pedagogía se aplica métodos más adecuados para el grupo de estudiantes que van a adquirir los conocimientos se podrá lograr un mayor rendimiento.

❖ **DIDÁCTICA**

“La Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Es una disciplina científico pedagógico cuyo foco

de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona.

Además, es una disciplina que se encuentra estrechamente asociada a otras disciplinas pedagógicas tales como la organización escolar y la orientación educativa y que se encuentra en la búsqueda de fundamentación y regulación, tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza.”
(Cabrera, 2009)

- **Recursos didácticos**

Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Estos facilitan el proceso de enseñanza y de aprendizaje, en un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, la adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores.

Clasificación de los Recursos didácticos

Los recursos didácticos se suelen clasificar en tres grandes grupos, estos son:

<p style="text-align: center;"><u>MATERIALES</u></p> <p style="text-align: center;"><u>CONVENCIONALES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos. - Tableros didácticos: pizarra, franelograma. -Materiales manipulativos: recortables cartulinas. - Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa. - Materiales de laboratorio. 	<p style="text-align: center;"><u>MATERIALES AUDIOVISUALES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías. - Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio. - Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.
<p style="text-align: center;"><u>NUEVAS TECNOLOGÍAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas... - Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line. 	

- **Ventajas**

Las ventajas que se destacan son:

- Promoción de la enseñanza activa.
- Fortalecimiento de la eficacia del aprendizaje.
- Favorece la comunicación profesor-alumno.
- Ampliación del campo de experiencias de los alumnos.
- Posibilita que el alumno alcance por sí mismo el aprendizaje.
- Avivar el interés.
- Orientar el aprendizaje.
- Facilidad de corrección.
- Fomento de actividades cooperativas.
- Fomento de la enseñanza a distancia.
- Consecución de la captación de la atención del alumnado.

- **Finalidad**

- Contribuir en el proceso enseñanza aprendizaje aportando estrategias educativas que permitan facilitar el aprendizaje.
- Esto constituye las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias.
Enseñar o dirigir técnicas del aprendizaje.

- Describir, explicar y fundamentar los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

❖ **ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

“La enseñanza - aprendizaje se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo".

Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

- **La enseñanza**

La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro.

- **Aprendizaje**

Según (Arias, 2008) El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia. Este cambio es producido tras el establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas.”

- **Qué funciones cumple**

- La enseñanza tendrá un efecto en el aprendizaje del niño en la función de motivar en esta función se dice que es necesario que uno se sienta a gusto en el lugar donde está las actividades con quien comparte uno en clase, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es vital que tanto el alumno o la alumna y el docente o la docente se sientan motivados al realizar su papel en la escuela que es trabajar para ser una mejor persona esto permitirá que el alumno al igual que el docente realicen su labor ampliamente.
- Darle a conocer al alumno o alumna los objetivos que tiene el proceso de enseñanza-aprendizaje para que conozcan que es lo queremos alcanzar en la vida.
- Es importante determinar el alcance de los conocimientos que tiene el alumnado acerca de determinado tema hablado en clase, actividad o

situación, se debe de activar los conocimientos previos para estimular los nuevos aprendizajes.

❖ LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Según (GARNERT, 2008) “Las TIC en la Educación representa un espacio para informarse en relación a las tecnologías de la información y la comunicación y su incorporación en el ámbito educativo.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporadas al proceso educativo desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación ha servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.”

- **Importancia del Uso de las TIC´s en la Educación**

Las TIC´s que se basa en la necesidad de aprender su manejo, por su importancia social, económica, etc. Se trata de razones que bien vale la

pena considerar, aunque también se puede criticar un habitual exceso de visión tecnología y acrítica. También suele insistirse en el interés que suscitan las TIC's en sí mismas como argumento educativo, para incrementar la motivación por el aprendizaje. Se puede contestar a ello que no todo el mundo tiene el mismo interés (aunque sí suele ser atractiva su utilización para niños y jóvenes) o, con una argumentación más contundente, que la motivación para el uso de medios tecnológicos no implica una motivación para los aprendizajes buscados. Aquí no nos centraremos en la enseñanza de las TIC's como tal, sino en su utilización como herramienta para realizar aprendizajes de amplio espectro y acciones de variada índole.

- **Ventajas**

- Causa interés, motivación.
- Interacción.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Desarrolla el compañerismo y colaboración.
- Facilidad para el trabajo en equipo.

❖ SOFTWARE EDUCATIVO

Según (Salazar, 2012) “Software Educativo se refiere a programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se excluyen de este tipo de programas, todos aquellos de uso general utilizados en el ámbito empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como: procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, entre otros.”

- **Función principal del Software Educativo.**

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

- **Características**

Según (Barruecos, 2009) las características del Software Educativo son las siguientes:

- “Utilizan el ordenador, como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos.
- Individualizan el trabajo, se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar, los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos, aun cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer.”

❖ **HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO**

- **Flash Profesional CS5.**

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

- **Adobe PhotoshopCS5.**

Permite realizar aplicaciones informáticas, gráficas y retoques de imágenes, en el desarrollo del Software Educativo. Tiene dos versiones, una estándar y otra extendida que integra una tecnología mejorada en lo relativo a la selección de imágenes y funciones de edición fotográfica. Estas versiones están disponibles tanto para el sistema operativo Windows como para Mac Os X.

Es utilizado por fotógrafos profesionales y diseñadores que necesitan ampliaciones digitales:

- Texto: Segmento de información representado por un conjunto de caracteres que transmite un mensaje en forma escrita.
- Imagen fija: Cada una de las pantallas que se utilizan como áreas de comunicación visual con el usuario y cuyo diseño define la importancia de las partes que la componen (digitalizaciones, botones, textos, etc.)
- Audio: Información representada en forma de ondas sonoras con el fin de transmitir mensajes al usuario, tanto explicativos como conceptuales.
- El disco compacto es indispensable para el audio.

❖ **METODOLOGÍA DE DESARROLLO EN CASCADA DEL SOFTWARE PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA.**

La metodología que se considerará en la escuela “Rosa María Guzmán de Torres”, del cantón Saraguro de la provincia de Loja, como el enfoque clásico para el ciclo de vida del desarrollo de sistemas, se basa de un método puro que implica un desarrollo rígido y lineal.

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

- **Análisis de requisitos.**

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

- **Diseño del sistema.**

Descompone y organiza el sistema en elementos que puedan elaborarse por separado, aprovechando las ventajas del desarrollo en equipo. Como resultado surge el SDD (Documento de Diseño del Software), que contiene

la descripción de la estructura relacional global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la manera en que se combinan unas con otras.

- **Diseño del programa.**

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

- **Codificación.**

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

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

- **Pruebas.**

Una vez que se ha generado el código comienza la prueba del programa. La prueba se centra en la lógica interna del software, y en las funciones externas, realizando pruebas que aseguren que la entrada definida produce los resultados que realmente se requieren.

- **Implantación.**

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

- **Mantenimiento.**

El Software sufrirá cambios después de que se entrega al cliente. Los cambios ocurrirán debidos a que hayan encontrado errores, a que el Software deba adaptarse a cambios del entorno externo (sistema operativo o dispositivos periféricos), o debido a que el cliente requiera ampliaciones funcionales o del rendimiento.

- **Ventajas de la Metodología de Cascada**

“El ciclo de vida en cascada es el modelo de proceso más extensamente utilizado por los ingenieros del Software, principalmente por su sencillez y facilidad de llevar a cabo”

- Es un modelo sencillo y disciplinado.
- Es fácil aprender a utilizarlo y comprender su funcionamiento.
- Está dirigido por los tipos de documentos y resultados que deben obtenerse al final de cada etapa.
- Ha sido muy usado y, por tanto, está ampliamente contrastado.
- Ayuda a detectar errores en las primeras etapas a bajo costo.

- Ayuda a minimizar los gastos de planificación, pues se realiza sin problemas.

❖ **MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA**

“La función principal que tiene esta asignatura para los niños de segundo grado de educación básica es comprender y producir narraciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Comprender y disfrutar de cuentos de hadas, poesías, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la especificidad literaria.



3 tema
Aprender de hada

Objeto del bloque:

- Comprender y producir narraciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.
- Comprender y disfrutar de cuentos de hadas, poesías, juegos de lenguaje y narraciones variadas adaptadas con la especificidad literaria.

Destrezas con criterios de desempeño		Indicadores esenciales de evaluación	
ESCRIBIR	Escritura: Identificar suficientemente información relevante, elementos explícitos y contextual temporal de diversas narraciones relacionándolas con sus propias experiencias.	LECTURA	Escucha narraciones, identifica el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el tema.
	Hablar: Narrar y recontar historias en forma clara, leyendo en cuenta el qué, para qué, a quién y cómo hablar.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.
	Leer: Comprender narraciones escritas, identificando elementos implícitos y explícitos del texto.		Discrimina, identifica, suprime, aumenta, cambia oralmente sonidos iniciales, medios y finales para formar nuevas palabras.
	Escritura: Planificar narraciones colectivas a partir de imágenes, dictarlas al docente, participar en revisión y reescritura.		Identifica información explícita del texto en narraciones orales.
LEER	Texto: Reflexionar sobre la Lengua a partir de la conciencia fonológica. Vistas y fonologías de las palabras: labio, vértice y jodo.		Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.
			Sigue instrucciones desde los parámetros que se le presentan.
			Establece hipótesis de lectura desde el análisis de parámetros.
			Reconoce y representa la grafía de las sonidos que se han trabajado, para escribir palabras de las letras en mayúscula y minúscula.
			Controla la lateralidad y direccionalidad de las letras.
			Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras, frases y textos.
			Orta y escribe oraciones de manera autónoma.

Paseo para hablar y escuchar
Página 90 a 91

Cuento sin palabras

- Leer a las niñas y niños que aborren o desprecian las escenas de la historia "Aprender de hada". Imaginar lo que sucederá y realizar sus comentarios con toda la clase.
- Generar un diálogo entre toda la clase en la que cada niño expone libremente su propia interpretación de cada una de las imágenes.
- Imaginar lo que dice el título. Escribir las diferentes propuestas en el pizarrón y luego de que el docente lee el título, comprobar quién acertó. Analizar el título.

le «Aprender de hada» ¿Entonces de qué se trataba el cuento? ¿La historia es de un hada que va camino a la escuela de hadas, pero se queda jugando en el bosque y se le pierde su varita mágica. Un lobo hambriento le encuentra y se dispone a comerlo. Pero el hada le dice que si lo quiere ella aparecerá en su escuela a transformarse en deliciosa carne y así el lobo nunca tendrá hambre. El lobo acepta el trato y el hada va a la escuela. Está en clase aprendiendo a transformarse en animal. Luego se encuentra con el lobo y en vez de transformarse en deliciosa carne, el hada transforma al lobo en jodo y luego en castor.

• Detallar las ilustraciones nombrando los detalles, los personajes, los animales y objetos dibujados. Preguntar: ¿Cómo se encuentra el hada? ¿Qué hace? ¿Cuáles son sus emociones? ¿Qué le ocurre? ¿Qué le dice el hada al lobo? ¿Qué piensa el lobo?, etc.

- Narración**

Aprender el significado de la narración: es el relato de unos hechos reales o imaginarios que les suceden a unos personajes en un lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido o que hemos soñado o cuando contamos un cuento, estamos haciendo una narración.” (ESTUDIANTES, 2011)

3 Bloque
Narración
Aprendiz de hada

Objetivos del bloque: Comprender y producir narraciones orales de animales y diálogos desde los dramas y situaciones comunicativas específicas, para conseguir la adquisición del código alfabético y el desarrollo de la Lengua.
 Comprender y dibujar de cuentos de hadas, pesetas, juegos de lenguaje y narraciones orales relacionadas con la especificidad léxica.

Pasos para hablar y escuchar

1 Pongo palabras a este cuento.

Lectura de imágenes

Adaptación de: *Yente la pequeña hada* (María-José / Catherine Rabasse)

84

- **Actividades que se desarrollan en el bloque 3 “Narración”**

Hablemos sobre el cuento

1 Encuentra los herramientas que tiene el hada.

2 Señala con una X el tamaño que tiene la corteza mágica y explica qué hace el Hada con ella.

3 Sigue una pista sobre este cuento de la historia. Dales un dibujo por cada palabra dicha.

3 Narra la historia “Aprendiz de Hada” a mi familia utilizando mis anotaciones. Recuerdo las instrucciones de mi docente.

Instrucciones para hablar

- Conocer bien la historia.
- Pronunciar cada una de las palabras con claridad, entonación y ritmo.
- Mover las manos y brazos para enfatizar lo expresado.
- Hacer muecas y gestos que aportan a la comprensión.
- Mirar a los ojos a las escuchas.

Escuchar

1 Dibuja el recuento que creo hace el hada para él o la escuela. Utiliza la cuadrícula.

2 Escucha el recuento que realizó un compañero y lo dibuja. Utiliza la cuadrícula.

3 Escucho el siguiente texto y lo parafraseo. Es decir lo repito con mis propias palabras.

Una narración es el relato de unas hechos reales o imaginarios que les suceden a unas personas en un lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido o que hemos soñado o cuando contamos un cuento, estamos haciendo una narración.

Existen ciertas actividades que el estudiante debe realizar:

- **Escuchar:** Identificar auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones relacionándolas con sus propias experiencias.
- **Hablar:** Narrar y re-narrar historias en forma clara, teniendo en cuenta el qué, para qué, a quién y cómo hablar.
- **Leer:** Comprender narraciones escritas identificando elementos implícitos y explícitos del texto.
- **Escribir:** Planificar narraciones colectivas a partir de imágenes, dictarlas al docente, participar en revisión y reescribirlas.
- **Texto:** Reflexionar sobre la Lengua a partir de la conciencia semántica, léxica y fonológica de las palabras lobo, ratón y jirafa.

- **Elementos de la narración**

Según el (ESTUDIANTES, 2011) “El narrador es la persona que cuenta la historia. Si cuentas lo que te ha sucedido, tú eres el narrador. En los cuentos, el narrador es el que va contando lo que sucede y presentando a los personajes.

1 Escucha el deseo que tienen estos niños.

Queremos contar este cuento a nuestras familias.

Vamos a seguir estos pasos:

2 Recuerda la historia "Aprende de hecho" y regístralo con nuestros propios códigos la secuencia de la narración. Los gráficos me ayudan.

Título: _____ Autor: _____

Situación inicial y conflicto: _____

Desarrollo del conflicto: _____

Resolución del conflicto: _____

Los personajes son los seres a los que les ocurren los hechos que el narrador cuenta. Si cuentas lo que te ha pasado a ti, además de ser el narrador eres un personaje de la historia. Si cuentas lo que les ha pasado a tus padres, los personajes son ellos.

La acción son los hechos que se cuentan en el relato.

El narrador

Es la persona que cuenta lo que pasa, presenta a los personajes y explica las reacciones de cada uno. Cuando el narrador cuenta los hechos que les suceden a otras personas se expresa en tercera persona.”

- 3 **Narra** la historia "Aprendiz de Hada" a mi familia utilizando mis anotaciones. **Recuerdo** las instrucciones de mi docente.



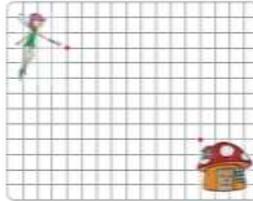
Instrucciones para narrar

- Conocer bien la historia.
- Pronunciar cada una de las palabras con claridad, entonación y ritmo.
- Mover las manos y brazos para enfatizar la expresión.
- Hacer muecas y gestos que aporten a la comprensión.
- Mirar a los ojos a los espectadores.

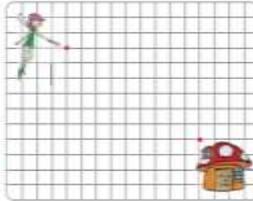
Ejecución

Escuchar

- 1 **Dibujo** el recorrido que creo hace el hada para ir a la escuela. **Utilizo** la cuadrícula.



- 2 **Escucho** el recorrido que realizó un compañero y lo **dibujo**. **Utilizo** la cuadrícula.



- 3 **Escucho** el siguiente texto y lo **parafraseo**. Es decir lo **repito** con mis propias palabras.

Una narración es el relato de unos hechos reales o imaginarios que les suceden a unos personajes en un lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido o que hemos soñado o cuando contamos un cuento, estamos haciendo una narración.

ilustraciones: www.123.com

ÁREA	LENGUA Y LITERATURA	INSTITUCIÓN DE PRÁCTICA	Escuela de Educación Básica "Rosa María Guzmán De Torres", del Cantón Saraguro,
BLOQUE CURRICULAR:	3	Practicante:	Xavier Gregorio Beltrán Arévalo
EJE DE APRENDIZAJE:	Interpretación de los cuentos, lecturas fabulas y conceptos básicos.		
TEMA:	"La Narración"		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Comprender y producir narraciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos para conseguir la adquisición del código alfabéticos y aprendizaje de la lengua.		
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar auditivamente información relevante. Narrar y re-narrar historias en forma clara, teniendo en cuenta el qué, para qué y cómo hablar. Comprender las narraciones	ACTIVIDADES DE INICIACION Y APERTURA DEL APRENDIZAJE Escuchar narraciones sobre cualquier cuento luego una descripción breve del tema. GENERACIÓN DEL TEMA Imaginar lo que dice el título de la narración. DESARROLLO CONSTRUCTIVO DE CONOCIMIENTOS Y EXPERIENCIA Experiencia concreta Definición de narración. Aprender a interpretar la narración. Conclusión de la narración. Dialogo en toda la clase donde el niño expreso o interprete cada una de las imágenes.	Computador, videos, imágenes, Carteles.	Escuchar narraciones, identificar el propósito comunicativo y emite opciones relacionadas con el tema. Distinguir palabras fonéticamente similares en conversaciones que se presentan en clase. Utiliza frases u oraciones que más entendiste.

<p>escritas o visualizadas identificando elementos implícitos.</p> <p>Planificar narraciones colectivas a partir de imágenes, participar en revisión y reescribirlas.</p>	<p>Reflexión Describir y comentar acerca del video. Plantear inquietudes de alguna narración. Conocer acerca de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narración - Cómo poder interpretar. - Hacer uso del código alfabético - Identificación de imágenes y sonido. <p>Conceptualización Definición de narración Elementos de la narración. Formalización de oraciones Saber narrar.</p> <p>Aplicación Conocer bien las historias vistas. Pronunciar cada una de las palabras con claridad, entonación y ritmo. Mover los brazos para enfatizar la expresión. Identificación de los personajes viendo que hace cada uno de ellos.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSPARENCIA DE CONOCIMIENTOS</p> <p>Aprendizaje de los conceptos y elementos de la narración. Elaborar oraciones que tengan sentido mediante el sonido que</p>		
---	---	--	--

	<p>escuchen. Pronunciar las palabras con repetitividad que tienen dificultad de pronunciar. Realización de ejercicios de reconocimiento de fonemas que se presenten en cualquier actividad.</p>		
--	---	--	--

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

Método científico: Se utilizará en todo el proceso de investigación, a partir de la observación donde surge el planteamiento del problema que se va a investigar, la formulación de los objetivos, el desarrollo de los contenidos que se harán constar en el marco teórico de la asignatura de Lengua y Literatura de segundo año de Básica.

Método Inductivo – Deductivo: Este método permitirá elaborar y clasificar la información para la realización del marco teórico para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Método Analítico: Permitirá clasificar, sintetizar, ordenar, detallar e interpretar la información y datos que utilice en el proceso de la investigación.

TÉCNICAS

La observación:

Permitirá determinar los conocimientos que poseen los estudiantes del segundo año de básica de la disciplina de Lengua y Literatura y las falencias que actualmente existen en la educación.

Entrevista.

Se realizará a los estudiantes y docente para determinar que conocimientos tienen en la asignatura de Lengua y Literatura en el tema de la narración, permitiendo tener los datos reales de la situación del Segundo Año de Básica.

g. CRONOGRAMA

2014

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				SEPTIEMBRE				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ELABORACIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO DE TESIS.	X	X																							
APROBACIÓN DE LA ESTRUCTURA Y PERTINENCIA DEL PROYECTO DE TESIS.			X	X																					
ASIGNACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS.					X	X																			
ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.							X	X																	
PRESENTACIÓN Y CORRECCIONES DEL MARCO TEÓRICO.									X																
ANÁLISIS									X	X															
DISEÑO.										X	X														
ELABORACIÓN.											X	X													
CORRECCIONES MATERIAL DIDÁCTICO.												X	X												
DESARROLLO DEL CURSO													X	X	X										
IMPLEMENTACIÓN																	X	X	X						
EVALUACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO.																			X	X					
ELABORACIÓN DE BORRADOR FINAL DEL INFORME DE TESIS.																			X	X	X				
ELABORACIÓN DE CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.																				X	X				
ESTUDIO Y CALIFICACIÓN DE TESIS																				X	X	X			
CORRECCIÓN DEL ESTUDIO Y CALIFICACIÓN DE TESIS																					X	X			
SUSTENCIÓN DE LA TESIS																							X		

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

El proyecto de investigación será auspiciado en su totalidad con recursos propios como egresado hasta su terminación con un monto total de \$2252,50

- **Talento humano:**

- ✓ Director de tesis.
- ✓ Egresado de la carrera de Licenciatura en Informática Educativa.
- ✓ Docente de la asignatura de Lengua y Literatura.

- **Recursos Materiales**

Materiales de oficina:

- ✓ Escritorio.
- ✓ Silla.
- ✓ Computadora portátil.
- ✓ Impresora.
- ✓ Cámara digital.
- ✓ Internet.
- ✓ Cartuchos de tinta.
- ✓ Flash memory.
- ✓ Esferos.
- ✓ Anillados.
- ✓ Empastados.
- ✓ Imprevistos.

CUADRO DE FINANCIAMIENTO

DETALLES		CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
1.-	Escritorio.	1	120,00	120,00
2.-	Silla.	1	50,00	50,00
3.-	Computadora portátil.	1	1.250,00	1.250,00
4.-	Impresora.	1	120,00	120,00
5.-	Cámara digital.	1	280,00	280,00
6.-	Internet.	8 meses	20,00	20,00
7.-	Cartuchos de tinta.	2 – N/C	26,00	52,00
8.-	Flash memory.	1	15,00	15,00
9.-	Esferos.	6	0,25	1,50
10.-	Anillados.	4	1,00	4,00
11.-	Empastados.	5	18,00	90,00
12.-	Imprevistos.		300,00	300,00
TOTAL				2.252,50

i. BIBLIOGRAFIA

- PEREZ, Rosa. Las tecnologías en la educación: La informática educativa. España. Edición VISOR (2009) pág. 37-40
- ARMYJOS, Freddy. El proceso evolutivo de la Pedagogía: Ventaja principal de la Pedagogía. Honduras. Ediciones Mc Graw- Hill. (2008) pág. 23
- BENNET – 2009, **ANÁLISIS Y DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS DE SISTEMAS – EDITORIAL MCGRAW-HILL; ISBN8448156404**
- CABRERA, A. Las dificultades del aprendizaje: Definición de la didáctica. México. Edición Trillas. (2009) pág. 362
- ARIAS, Lourdes. Estrategias de la educación: Definición de la educación. Cuba : IPLAC, (2008) pag. 12-27
- GARTNER, Friedrich. Informática Educativa: Importancia del uso de las TIC en la educación. Buenos Aires. Ediciones Kapelusz, (2008) pág. 21.
- FERNADEZ, Mario. La educación encierra un tesoro: Objetivo de la educación. Madrid : Santillana, (2010) pag. 27
- SALAZAR, Mauro. Implantación de un Software Educativo Multimedia: Herramientas de multimedia. Santiago Chile, Mc Graw- Hill (2012) pág. 96
- TEXTO PARA ESTUDIANTES Segundo grado educación básica. Ecuador. Ediciones Nacionales Unidas. (2011). Pág. 97
- MORTENSEN BONILLA, CARLOS AMADEO, año de edición: 2011-09-30 - INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN. Editorial:

MERY PILAR PINO DUARTE - EDITORIAL SERVILIBROS; ISBN: 978-9978-343-89-0.

- JORGE FRANCO, SIGLO XXI, 2008: **EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: SOLUCIÓN RADICAL - COLECCIÓN DEL TALLER: SERIE "EDUCACIÓN"**; # de paginas 387; ISBN 6073000138, 9786073000130.
- RAFAEL FERNÁNDEZ FLORES (UNETE y UNAM) Y ELVIA MARVE – 2005: **USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN** – PUBLICACIONES CRUZ O. UNETE S.A.; ISBN 9682004306 – 9789682004308.

WEBGRAFÍA

- <http://upanaeducacionthelma.blogspot.com/2014/09/informatizacion-del-aprendizaje.html>
- <http://informaticaeduss.0fees.net/?p=37>
- http://www.slideshare.net/bequi_vc/que-es-software-educativo
- <http://corelinicial.blogspot.com/2014/06/importancia-del-software-educativo-en.html>

ANEXO: ENTREVISTA AL DOCENTE



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Entrevista al docente

Sr. docente de la escuela “Rosa María Guzmán de Torres” soy egresado de la Universidad Nacional de Loja de la Modalidad de Estudios a Distancia y aspirante a la Licenciatura en la Especialidad de Informática Educativa, me dirijo a Usted para solicitarle que me ayude contestando las siguientes preguntas las mismas que servirán para desarrollar un Software Educativo para la disciplina de Lengua y Literatura del Segundo Grado de Educación General Básica.

1.- ¿Qué tipos de materiales didácticos utiliza Usted para explicar la clase de la disciplina de Lengua y Literatura del Segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

Software Educativo () Carteles ()

Diapositivas () Otros ()

Cuáles:.....
.....

2.- ¿Utiliza usted la computadora para explicar la clase de la disciplina de Lengua y Literatura apoyándose con el uso de videos, sonidos e imágenes?

Si () No ()

Porqué:.....
.....

3.- ¿A usted le gustaría utilizar un Software Educativo para la enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Porqué:.....
.....

4.- ¿La enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura que imparte, cual es el bloque que cree usted que los niños - niñas presentan mayor grado de dificultad para el aprendizaje de la misma?

Bloque III: El Tema la Narración:

- “El aprendiz de hada” ()
- Elemento explícitos e implícitos de la narración ()
- Narraciones ()
- Conciencia Lingüística: palabra “Lobo” ()
- Fonema: // ()

- Fonema: /b/ ()
- Conciencia Lingüística: palabra “Ratón” ()
- Fonema: /r/ fuerte ()
- Fonema: /t/ ()
- Auto - evaluación ()

5.- ¿Cree usted que un Software Educativo le ayudaría en el proceso de enseñanza en la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Porqué:.....

6.- ¿Considera que un Software Educativo es necesario para reforzar el aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Porqué:.....

7.- ¿Cree usted que con el uso del Software Educativo se logrará motivar el aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura en los niños - niñas de Segundo Año de Educación General Básica?

Si () No ()

Porqué:.....

8.- ¿En su calidad de docente, cómo calificaría el aprendizaje mediante el uso del Software Educativo con los niños – niñas de Segundo Año de Educación General Básica?

Muy Satisfactorio () Poco satisfactorio ()

Malo () Regular ()

Porqué:.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO : ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Entrevista a los estudiantes

Srs. Estudiantes niños – niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” del cantón Saraguro, como egresado de la Universidad Nacional de Loja y aspirante a la Licenciatura en la Especialidad de Informática Educativa, me dirijo a ustedes para solicitarles que se dignen contestar la siguiente entrevista la misma que servirá para desarrollar e implementar un Software Educativo para la disciplina de Lengua y Literatura, como Herramienta de Apoyo para el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje del Segundo Año de Educación General Básica.

1.- ¿Qué te parece la clase de la disciplina de Lengua y Literatura?

Aburrida () Dinámica () Cansada ()

Porqué:.....
.....

2.- ¿Conoces algún tipo de Software Educativo en la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Cuáles:.....
.....

3.- ¿El docente de la disciplina de Lengua y Literatura utiliza la computadora para explicarte la clase apoyándose con el uso de videos, sonidos e imágenes?

Si () No ()

Porqué:.....
.....

4.- ¿Estarías dispuesto a utilizar Software Educativo?

Si () No ()

Porqué:.....
.....

5.- ¿Te gustaría que existiera un Software Educativo en la disciplina de Lengua y Literatura con dibujos, sonidos, videos para tu aprendizaje?

Si () No ()

Porqué:.....
.....

6.- ¿Crees que el uso de un Software Educativo, te ayudará a comprender más fácilmente las clases de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Porqué:.....
.....
.....

7.- ¿En qué lugar te gustaría usar el Software Educativo?

Casa () Escuela () Ambas ()

Porqué:.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO : FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA FICHA DE OBSERVACIÓN

PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

Curso:

Nombre de la Escuela:

Tema de clase:

.....
.....

1. Poco Adecuado/Necesita mejorar	2.- Medianamente adecuado/En proceso	3.- No es posible observación	N.-No es posible observar
-----------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	---------------------------

ACERCA DE LA MOTIVACIÓN	1	2	3	N
1.- Tiene relación con el tema propuesto				
2.- Muestra creatividad en la creación de la actividad				
3.-Transmite entusiasmo e interés				
4.- Prepara material didáctico				
ACERCA DE ADQUISICIÓN				
5.- Explica los temas con claridad, siguiendo una secuencia lógica y articulada				
6.- Sintetiza y enfatiza cuando es necesario				
7.- Explica los temas utilizados ejemplos, ejercicios, casos etc.				
8.-Diseña y utiliza adecuadamente la pizarra, separatas guías, etc.				
9.-Promueve la participación de los estudiantes y verifica su comprensión				
ACERCA DE LAS HABILIDADES PEDAGÓGICAS				
10.-Su modulación, volumen tono de voz y pronunciación son adecuados				
11.-Trasmite entusiasmo e interés				
12.- Muestra una actividad de apertura a los comentarios y preguntas al estudiante				

13.-Su postura y desplazamiento reflejan manejo de espacio				
14.- Realiza la presentación del tema y muestra las competencias a alcanzar en la sesión.				
ACERCA DEL PLAN DE CLASES				
15.- Prepara la sesión considerando cada una de las fases.				
16.- Plantea las competencias de manera adecuada				
17.- Propone actividades adecuadas para cada una de las fases.				
TOTAL				

Observaciones:

.....

.....

.....

ANEXO : FICHA DE VALIDACIÓN



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

ENCUESTA DE VALIDACIÓN AL DOCENTE

Sr. Docente cuando se expuso el Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura con los niños - niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María de Guzmán Torres” del cantón Saraguro. Le solicito a usted que tenga la bondad de contestar las siguientes preguntas el mismo que me permitirá validar este Software Educativo:

1.- ¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura se abrió sin ningún problema?

Si () No ()

Por qué:.....

.....

2.- ¿Funcionaron todas las actividades correctamente del Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura para el Segundo Año de Educación Básica?

Si () No ()

Cuales:.....
.....

3.- ¿El Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura les despertó interés en los niños – niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

Si () No ()

Cuales:.....
.....

4.- ¿Los niños – niñas del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” mostraron interés al utilizar el Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura?

Si () No ()

Por qué:.....
.....

5.- ¿Los niños – niñas del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” utilizaron las ayudas que están en el Software Educativo?

Si () No ()

Por qué:.....
.....

6.- ¿Algunas actividades están complicadas para los niños – niñas del Segundo Año de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres”?

Si () No ()

Por qué:.....

.....

7.- ¿Señor docente cómo calificaría usted al Software Educativo de la disciplina de Lengua y Literatura?

Excelente () Muy bueno ()

Buena () Regular ()

Porqué:.....

.....

8.- ¿Usted como docente del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “Rosa María Guzmán de Torres” puede usted emitir algún comentario para rectificar o mejorar el Software Educativo en cuanto a figuras, sonidos o evaluaciones?

.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

INDICE

PORTADA -----	i
CERTIFICACIÓN -----	ii
AUTORÍA -----	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICO DEL TEXTO COMPLETO.-----	iv
AGRADECIMIENTO -----	v
DEDICATORIA -----	vi
ESQUEMA DE CONTENIDO-----	vii
CERTIFICACIÓN -----	ii
AUTORÍA -----	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICO DEL TEXTO COMPLETO.-----	iv
DATOS COMPLEMENTARIOS -----	iv
DEDICATORIA -----	vi
ESQUEMA DE CONTENIDO -----	vii
a. TÍTULO -----	1
b. RESUMEN-----	2
c. INTRODUCCIÓN-----	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA -----	7

EL APRENDIZAJE	7
Bases fundamentales del aprendizaje	7
Atención	8
Memoria	8
Motivación	9
Comunicación	9
IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO	9
Análisis	9
Diseño	11
Cuadro No. 1	13
Guion Técnico	13
Desarrollo de la Aplicación	20
Pruebas	21
e. MATERIALES Y MÉTODOS	23
ENTREVISTA PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS	25
RESULTADOS DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE PARA LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE.	34
RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA LA DOCENTE PARA LA REALIZACIÓN DEL SOFTWARE.	39
RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA DOCENTE DESPUÉS DE PRESENTAR SOFTWARE EDUCATIVO EN LA ESCUELA “ROSA MARIA GUZMÁN DE TORRES” DEL CANTÓN SARAGURO.	43
g. DISCUSIÓN	53
h. CONCLUSIONES	56
i. RECOMENDACIONES	57
SOFTWARE EDUCATIVO PARA ORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ENLA DISCIPLINA DE LENGUA Y LITERATURA BLOQUE 3	58
MANUAL DEL USUARIO	58
MANUAL DEL PROGRAMADOR	64
EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS	77
CERTIFICACIÓN	80
j. BIBLIOGRAFÍA	81

K. ANEXOS	82
ANEXO: ENTREVISTA AL DOCENTE	123
ANEXO : ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES	127
ANEXO : FICHA DE OBSERVACIÓN	130
ANEXO : FICHA DE VALIDACIÓN	132
INDICE	135