UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

"SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013"

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

AUTORA: Rosa Margarita Jumbo Narváez

DIRECTOR: Mgs. Vicente Ruíz

Loja – Ecuador

2013

CERTIFICACIÓN

Lic. Vicente Ruiz, Mgs.
DIRECTOR DE TESIS

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: **SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013,** de autoría de Rosa Margarita Jumbo Narváez, egresada de la Carrera de Informática Educativa, de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, la misma que cumple con los requisitos que demanda las normas de graduación vigentes, por lo que autorizo a la postulante continuar con los demás procedimientos legales como son: presentación, sustentación y defensa.

Loja, Diciembre del 2013

.....
Lic. Vicente Ruiz, Mgs
DIRECTOR DE TESIS

AUTORIA

Yo, **Rosa Margarita Jumbo Narváez,** declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

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

Autora: Rosa Margarita Jumbo Narváez

Cédula Nro. 1900615038

Firma.....

Loja, Diciembre del 2013

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

Yo, Rosa Margarita Jumbo Narváez, declaro ser autora de la tesis titulada: **"Software Educativo para mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los Alumnos del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", del Cantón Yantzaza. Periodo 2012 – 2013.** Como registro para optar por el grado de Licencia en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los once días del mes de Diciembre del dos mil trece. Firma la autora.

Firma

Autora: Rosa Margarita Jumbo Narváez.

C.I. 1900615038

Dirección: Yantzaza

Correo electrónico: margajn@hotmail.com

Teléfono: 2300 716

DATOS COMPLEMENTARIOS

Lic. Vicente Ruiz, Mg. Sc
DIRECTOR DE TESIS

Dr. Ángel Achupallas Mg
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Alba Valarezo Cueva Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Dr. Luis Valverde Jumbo Mg
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios y la Virgen del Cisne por haberme guiado por el camino de la sabiduría, a mis padres y hermanos quienes de una u otra manera siempre me apoyaron, así mismo mi agradecimiento especial al Mg. Vicente Ruiz por ser mi guía en la elaboración de la presente tesis, a los docentes quienes fueron parte de mi formación académica y profesional, y a la UNL por permitirme formar parte de su comunidad educativa.

La Autora

DEDICATORIA

Con mucho cariño y amor dedico todo el esfuerzo y dedicación que he puesto para la realización de la presente tesis a mis queridos padres quienes han sido el pilar fundamental e inspiración en mi vida, a mis hermanos quienes con su apoyo moral e incondicional permitieron que yo pudiera llegar a cumplir ésta meta tan anhelada.

Rosa Margarita

ESQUEMA DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN ii

AUTORIA iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN. iv

AGRADECIMIENTO v

DEDICATORIA vi

a. Título 1

b. Resumen 2

c. Introducción 4

d. Revisión de Literatura 6

El software educativo 6

Funciones del software educativo 6

El software educativo como medio de enseñanza 8

El proceso de enseñanza aprendizaje 9

Didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje 10

Análisis y diseño 11

Mapa de Sitio 12

Diseño de la interfaz 13

Guión Técnico 14

e. Materiales y métodos 34

Técnicas e Instrumentos 35

f. Resultados 37

g. Discusión 62

h. Conclusiones 65

i. Recomendaciones 66

j. Bibliografía 67

k. Anexos 68
Anexo 1:.....68
Anexo 2:.....69
Anexo 3:.....70
Anexo 4:.....102

a. Título

“SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013”

b. Resumen

El presente trabajo de investigación sobre **"SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", PERIODO 2012 – 2013**, se realizó en el cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, en donde su principal objetivo fue: Elaborar un Software Educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los alumnos del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", del Cantón Yantzaza; el mismo que permitió plantear los objetivos específicos y por consiguiente iniciar con el diseño y elaboración del software antes mencionado, para lograr el cumplimiento de estos objetivos.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo, Estadístico y Metodología de desarrollo del software, también fue necesario la utilización de las técnicas de investigación en este caso la encuesta dirigida a los docentes y la observación directa que permitió conocer el problema directamente desde donde se originó, como por ejemplo, algunas de las causas que estaban obstaculizando las actividades educativas; de acuerdo a los resultados obtenidos, los docentes manifestaron que en un 75%, de las dificultades que tienen para impartir las clases son alumnos inquietos, distraídos, falta de atención a las clases y falta de material didáctico; información que sirvió principalmente para establecer aspectos importantes acerca de los contenidos del software que debían tomarse en cuenta al momento de la creación, así mismo dichos resultados dieron a conocer de qué manera venían trabajando los docentes, las temáticas de mayor dificultad de aprendizaje, entre otros.

Finalmente se hace la discusión en donde se detalla de qué manera se cumplieron los objetivos tanto General como específicos, que fueron: recolectar la información necesaria para el diseño y creación del software educativo, implementar y validar técnica y pedagógicamente el software educativo; para a continuación establecer las respectivas conclusiones de donde se desprende como conclusión principal que se desarrolló el software educativo de tal manera que será una herramienta que permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

También se estableció las recomendaciones, en donde se recomienda principalmente que el software educativo creado sea utilizado constantemente en las clases de Lengua y Literatura, en el laboratorio de cómputo para facilitar que todos los alumnos trabajen por igual, para aprovechar los beneficios que estas herramientas tecnológicas ofrecen a los usuarios.

Summary

The present research on: **"EDUCATIONAL SOFTWARE FOR IMPROVING THE LEARNING OF LANGUAGE AND LITERATURE COURSE, DESIGNED FOR THE THIRD YEAR STUDENTS OF BASIC EDUCATION AND EARLY CHILDHOOD EDUCATION CENTER SCHOOL OF BASIC EDUCATION "GENERAL RUMIÑAHUI" PERIOD 2012 – 2013"**, was held at the Yantzaza, Zamora Chinchipe canton, where his main objective was: Develop an educational software to improve the teaching and learning of the subject of Language and Literature, aimed at students of the Third year of Basic Education Early Childhood Education Center and School of Basic Education "General Rumiñahui" Yantzaza Canton, the same that led to proposing specific objectives and therefore start with the design and development of the aforementioned software, to achieve compliance these objectives.

The methods used were: Scientist, Inductive, Deductive, Descriptive, Statistical Methodology and software development, it was also necessary to use research techniques in this case the survey of teachers and direct observation yielded information on the problem directly from where it originated, for example, some of the causes that were hindering educational activities, according to the results, teachers will stated that 75% of the difficulties to teach the classes are restless students, distracted, inattention classes and lack of teaching materials, information that served primarily to establish important aspects about the contents of the software to be taken into account when creating, also announced these results how were working teachers, the topics of greatest difficulty learning, among others.

Finally the discussion which details how both General and specific objectives that were met were done: collect the information necessary for the design and creation of educational software, implement and validate technical and pedagogical educational software, for then establish the respective conclusions from which it appears as the main conclusion that the educational software so that will be a tool that will improve the teaching-learning process in the course of Language and Literature developed.

Recommendations, where is mainly recommended that educational software created is constantly used in the classes of Language Arts in the computer lab to enable all students to work alike to reap the benefits was also established that these technological tools offer.

c. Introducción

Son múltiples las ventajas que ofrece la utilización de los software educativo en la educación, sin embargo por diversas razones éstas herramientas no pueden ser implementadas fácilmente en las instituciones educativas, dejando de lado la oportunidad de tener una educación acorde a las nuevas tecnologías, más dinámica y de calidad.

La Tesis fundamentada en el tema **"SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013",** fue desarrollada con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante la utilización de material didáctico computarizado el mismo que permitirá que las clases sean más interesantes y dinámicas para los estudiantes.

Los objetivos planteados fueron: Recolectar la información necesaria para el diseño y creación del Software Educativo. Diseñar el software tomando en cuenta los elementos y herramientas principales para la creación, así como también contenidos, mallas curriculares y texto de trabajo de los alumnos, Implementar el software educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", para los alumnos del Tercer Año de Educación Básica, Validar técnica y pedagógicamente el software educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui".

Dentro de la estructura del presente trabajo consta la revisión de Literatura donde se da a conocer conceptos en general de lo que es un software educativo, sus ventajas y desventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo al marco teórico. La metodología utilizada en la presente tesis fueron: científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo, Estadístico y la

metodología del desarrollo del software así como también se utilizó las técnicas de encuesta a los docentes y la observación directa de las clases de Lengua y Literatura; mediante la aplicación de estos instrumentos de investigación (encuesta y fichas de observación), se recopiló información que una vez tabulada, interpretada y analizada, tal y como se muestra en la presentación de resultados, permitió establecer los requerimientos de los usuarios a tomarse en cuenta en el diseño del software, así mismo para facilitar su diseño y creación se realizó un mapa de sitio como una manera de estructurar cada uno de los bloques, a más del diseño de la interfaz. Además en el guion técnico tenemos un compendio y descripción detallada de todas y cada una de las pantallas que contiene el software educativo, el mismo que describe el texto, imágenes, sonido, botones y videos utilizados para lograr que esta herramienta sea dinámica.

En la discusión se puntualiza de qué manera se dio cumplimiento con los objetivos planteados, para una vez realizado la socialización del software ya concluido poder establecer las conclusiones y recomendaciones; con el propósito de verificar que el software ha sido diseñado de acuerdo a los requerimientos establecidos, se aplicó una ficha de validación del software a los docentes del Tercer Año, cuyos resultados debidamente analizados e interpretados constan conjuntamente con los resultados de la aplicación de las técnicas de investigación. Finalmente se adjunta la documentación respectiva para respaldar la realización del presente trabajo, tales como: certificación de socialización, fotos, manual de usuario del software y el proyecto de tesis.

Con la culminación de la presente tesis se logra la obtención de un nuevo material didáctico para los docentes y alumnos del Tercer Año, que ofrece múltiples beneficios con el único fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

d. Revisión de Literatura

El software educativo

Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Funciones del software educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Función informativa.- La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Los programas tutoriales y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

Función instructiva.- Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Con todo, si bien el computador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el meta-conocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

Función motivadora.- Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Función evaluadora.- La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

Función investigadora.- Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micromundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

Función metalingüística.- Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

Función lúdica.- Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Función innovadora.- Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

El software educativo como medio de enseñanza

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

Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Es importante aclarar que los software por sí solos no van a solucionar el problema de la enseñanza-aprendizaje, es por ello que cada vez se pone más énfasis en mejorar la calidad pedagógica de los mismos. Como toda herramienta novedosa, sus beneficios dependerán del uso que haga de ellos. La utilización de software educativo en el proceso de enseñanza –aprendizaje tiene las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas:

- Exigen de un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
- Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
- Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y

lugar, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.

- Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
- Reducen el tiempo que se dedica al desarrollo de algunas habilidades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse más profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver ejercicios.
- Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos.

Desventajas:

- Pueden remplazar una buena enseñanza por mala, por lo que es preciso usarlas con prudencia.
- Puede que no logren los objetivos para el cual han sido diseñados, ya que el propio atractivo del software desvíe la atención del alumno.
- Pueden provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
- Pueden favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos se confían ciegamente en las capacidades del software.
- Pueden provocar en los alumnos una idea distorsionada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje

El aprendizaje significativo se logra mediante actividades que el estudiante pueda realizar y que le brinden cierta satisfacción cuando las realice, pero sobre todo, que se relacionen con lo que aprende y con su propia experiencia de modo que integren experiencias de aprendizaje. El aprendizaje que educa exige actividad del sujeto, él es quien debe realizar el proceso de relacionar con sus experiencias previas el objeto, el nuevo material, para incorporarlo a

sus estructuras mentales, a sus hábitos, habilidades, actitudes y valores, y debe tener razones para hacerlo.

Cuando lo que es necesario aprender se relaciona con los intereses y las necesidades del sujeto, éste va a establecer las relaciones entre sus experiencias previas y el objeto, y el proceso de aprendizaje se completará adecuadamente.

Didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El docente debe adquirir y poner en práctica, estrategias, técnicas que faciliten el proceso enseñanza-aprendizaje entre el docente y el estudiante, sin olvidar que en ese proceso intervienen los siguientes elementos o factores: profesor, estudiante, entorno socio-cultural–económico, factores psicológico, biológicos y currículo o conocimiento que desea impartir. Estos factores tienen gran peso a la hora de iniciar el proceso educativo, debido a que está íntimamente relacionado uno del otro, debe tener presente que cada estudiante es un caso en particular, se debe buscar las estrategias metodológicas que facilite el proceso de aprendizaje significativo.

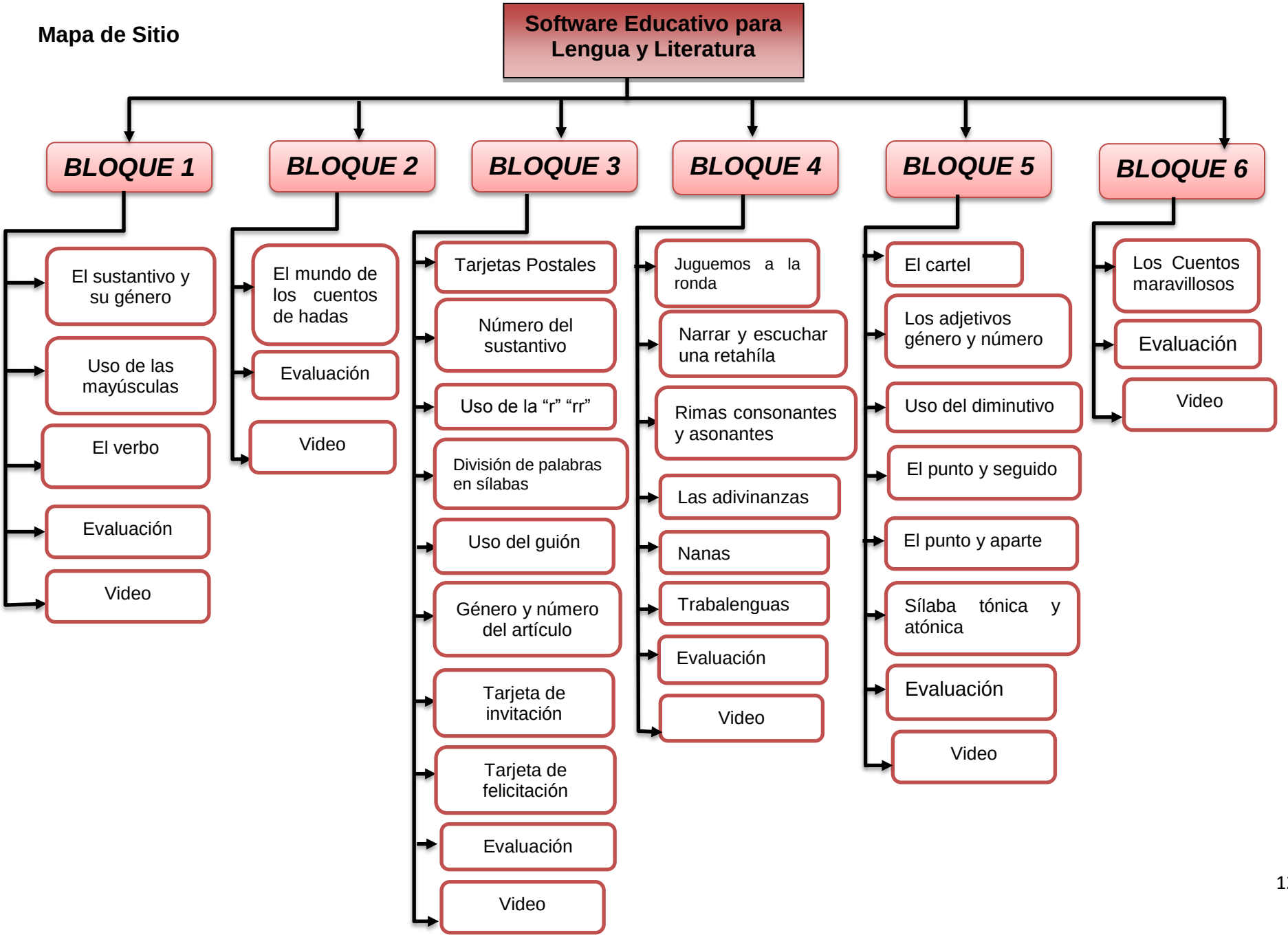
La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de conseguir la formación intelectual del estudiante. Toda ciencia persigue un objeto, en este caso la didáctica persigue dos objetos: uno material y otro formal. El objeto materia, es el estudio del proceso enseñanza-aprendizaje y el objeto formal, consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Enseñar es hacer que el alumno aprenda, es dirigir el proceso aprendizaje, es organizar las experiencias de aprendizajes de los estudiantes.

Análisis y diseño

Para el desarrollo del software educativo, se utilizaron diferentes aplicaciones:

Los recursos materiales que son esenciales y que se deben utilizar para la creación de este software fueron; una computadora, la misma que tenía instalados los programas a utilizarse, tales como: adobe flash professional CS6 y photoshop, además con una planificación mediante la elaboración de un mapa de sitio, diseño de la interfaz y un guión técnico, para que con este nos guiamos en un orden respectivo de temas para el diseño del software; así como tipos de animaciones, narraciones, sonidos, imágenes, etc.

Mapa de Sitio



Diseño de la interfaz

Para el diseño de la interfaz del software educativo, se debe ser lo más creativo posible usando multimedios, que ayuden a cumplir con las unidades didácticas y proyectos educativos del aula, sin alterar los contenidos de la malla curricular ya establecidos, más bien apoyando a que se cumplan a cabalidad, con esto me refiero a que el software debe tener fases que deben cumplirse para que siga la otra, pero eso no impide que de un fase posterior se regrese a cualquier etapa previa, para corregir errores o mejorar el producto conforme marcha su desarrollo.

Para esto hay que seguir el siguiente orden:

- ✓ Análisis
- ✓ Diseño
- ✓ Desarrollo
- ✓ Implementación
- ✓ Actualización
- ✓ Mantenimiento

Una vez seguido el orden, procedí a utilizar los siguientes programas para la creación de software educativo los mismos que fueron, el adobe photoshop CS6, con este programa diseñé los fondos del software con las diferentes opciones de imágenes; el Adobe flash CS6 me permitió dar animaciones, sonidos y diferentes movimientos a la multimedia creada.

Guión Técnico

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Carátula	Escuela de educación Básica **"General Rumiñahui"** Yantzaza-Zamora Chinchipe-Ecuador **"Software Educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los alumnos del tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", del cantón Yantzaza. periodo 2012–2013"** **Autora:** Rosa M. Jumbo Narváez	Logotipo UNL	Sonidos en los botones Entrar y Botón Salir	Botón Entrar y Botón Salir	
Menú Principal	Principal Lengua y Literatura Bloque 1 Bloque 2 Bloque 3 Bloque 4 Bloque 5 Bloque 6	Fondo de Mickey Mouse, con niños en un entorno natural	Sonidos cortos a hacer clic en los botones para ingresar a los diferentes bloques	Botón Bloque 1, Botón Bloque 2, Botón Bloque 3, Botón Bloque 4, Botón Bloque 5, Botón Bloque 6 y Botón Salir	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del Primer botón del Intro	**Bloque 1**; Menú: ➢ El sustantivo y su género ➢ Uso de las mayúsculas ➢ El verbo ➢ Evaluación	Fondo con animaciones que tiene diferentes movimientos, y dando la bienvenida a los amiguitos, así como un niño con un libro, niños escribiendo, etc.	Sonidos cortos a hacer clic en los botones para ingresar a cualquiera de los menús	Botón Salir, Botón Video y Botón Principal	
Qué es el sustantivo y su género	El sustantivo son palabras que nombran personas, animales, plantas y objetos. ✓ Los sustantivos son palabras que también nombran emociones, instituciones y lugares. ✓ Los sustantivos pueden ser masculinos o femeninos ✓ Algunos sustantivos terminan en “a” y algunos sustantivos terminan en “o” Por ejemplo; niño-niña. ✓ Otros sustantivos femeninos se forman añadiendo la letra “a”. Por Ejemplo: lector – lectora. ✓ Pero hay otros sustantivos que nombran animales y personas de géneros distintos con palabras diferentes. Por ejemplo: toro – vaca. ✓ Hay sustantivos que, aunque nombran animales o personas de sexo diferente. Usan la misma palabra. Por ejemplo: dentista ✓ Cuando es necesario especificar el sexo de los animales que se	Fondo con conceptos y diferentes actividades para desarrollar; **Actividad 1**.- completar los sustantivos que nombran los objeto del gráfico. **Actividad 2.-** Escribe los sustantivos que nombran las emociones, las instituciones y los lugares. **Actividad 3**.- Clasifica los sustantivos según su género **Actividad 4.-** escribir el masculino de las palabras. **Actividad 5**.- Aumenta la “a” a las siguientes palabras. **Actividad 6**.- escribe los femeninos de las palabras. **Actividad 7**.- arrastra las palabras del recuadro	Narración de conceptos y sonidos cortos al ingresar a los diferentes botones	Botón Atrás, Botón Siguiente, Botón Comprobar y Botón Menú	

	nombran con la misma palabra, se añade la palabra macho o hembra. Ejemplo: Jirafa macho-jirafa hembra. ✓ Para saber el género de los sustantivos, puedo anteponer las palabras “el” o “la” y comprobar si concuerda con el sustantivo. ✓ Algunos sustantivos pueden ir acompañados tanto de “el” como de “la” y ambas formas son correctas. ✓ Los sustantivos femeninos que comienzan con “a” acentúan llevan el artículo “el” para evitar problemas de pronunciación. Por ejemplo: el área. ✓ Algunos sustantivos cambian de significado si anteponemos “el” o “la”.	según corresponda. **Actividad 8**.- Escribo “el” o “la” para diferenciar el género de: **Actividad 9.-** especifica el género de la palabra que nombra el dibujo. **Actividad 10.-** Clasifico las palabras según el género. **Actividad 11.-** Arrastra el objeto y escribo “el” o “la”. **Actividad 12.-** Escriba “el” o “la” donde corresponda. **Actividad 13**.- Escribo la palabra con el artículo que le corresponda. **Actividad 14.-** Complete el texto			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Cómo utilizo las mayúsculas	Se escribe con mayúsculas los nombres propios de personas, animales, lugares e instituciones, porque son únicos e irrepetibles. Por ejemplo: Inés, Ecuador, Barrio, Cumandá.	Fondo con imágenes para desarrollar diferentes actividades: **Actividad 1**.- Leo el siguiente diálogo **Actividad 2.-** seleccione con un a “X” las palabras que representan seres a los que le puedo poner	Los sonidos son cortos y rápidos al hacer clic en cualquiera de los botones	Botón Atrás, Botón Siguiente, Botón Comprobar y Botón Menú	Video uso de las mayúsculas.

		un nombre. **Actividad 3**.- Seleccione la respuesta correcta marcando una “x” **Actividad 4**.- Observo el gráfico. Elijo una escuela y pienso en un nombre que la diferencie de las demás; es decir, un nombre propio. **Actividad 5**.- escribo el nombre de mi escuela **Actividad 6**.- escribo el nombre de mi ciudad, que es única e irrepetible. **Actividad 7**.- Leo los nombres del recuadro. Escribo solamente aquellos que deben escribirse con mayúsculas. **Actividad 8**.- Completo el cuadro con los ejemplos.			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Que es el verbo	El verbo es la parte de la oración o categoría léxica que expresa acción o movimiento, existencia, consecución, condición o estado del sujeto, semánticamente expresa una	Fondo con imágenes y actividades para realizar: **Actividad 1**.- leo el siguiente, identifico a los personajes y escriba las	Narración y sonido corto para ingresar al botón “El verbo”	Botón Atrás, Botón Siguiente, Botón Comprobar y Botón Menú	

	predicación completa.	palabras que expresan una acción. **Actividad 2.-** Escribo en el recuadro las palabras que expresan acción. **Actividad 3.-** Observo la acción y escribo una oración. **Actividad 4**.- Escribo palabras que expresen las acciones que estudiantes y adultos realizan en este espacio. **Actividad 5**.- Observo la acción en cada escena. Selecciono una oración que empiece con la palabra señalada. **Actividad 6**.- Selecciono solamente las palabras que expresen acciones.			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Evaluación	Realizar la siguiente evaluación	Fondo con preguntas para realizar una evaluación de lo aprendido	Sonidos cortos al hacer clic en los botones de comprobar y reiniciar.	Botón Menú, Botón Ver Puntuación y Botón Reiniciar.	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del segundo botón del Intro	**Bloque 2**; Menú: ➢ Cuentos de hadas ➢ Video	Fondo con diferentes imágenes de cuentos de hadas, Botón principal.	Sonido corto para ingresar al botón de cuentos de hadas	Botón Salir, Botón Principal, Botón Video y Botón Menú.	Video las habichuelas mágicas
Que es un cuento de hadas	El mundo de los cuentos de las hadas. ➢ Un cuento de hadas es el que narra hechos imaginarios en los que algún objeto tiene objetos mágicos.	Fondo con imágenes de las escenas del cuento de hadas y su relato: **Actividad 1**.- Leo el cuento "Las Habichuelas mágicas"	Narración del cuento de hadas	Botón Siguiente, Botón Atrás y Botón Menú	
Evaluación	Realizar la evaluación	Fondo con preguntas para realizar una evaluación de lo aprendido	Sonidos cortos al hacer clic en los botones de comprobar y reiniciar.	Botón Menú, Botón Ver Puntuación y Botón Reiniciar.	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del tercer botón del Intro	**Bloque 3**; Menú: ➢ Tarjetas Postales ➢ Número del sustantivo ➢ Uso de la "r" y "rr" ➢ División de las palabras en sílabas. ➢ Género y número del Artículo ➢ Uso de Guión ➢ Tarjetas de invitación ➢ Tarjeta de felicitación ➢ Evaluación	Fondo con una imagen llamativa de pinocho y que explica que las instrucciones son Orales y Escritas	Sonido corto al ingresar en esté botón.	Botón Salir, Botón Principal, Botón Video y Botón Menús.	Video el sustantivo y su genero
Que es una tarjeta postal	Tarjeta postal sirve para enviar mensajes cortos sobre visitas	El fondo tiene imágenes de tarjetas postales y	Los sonidos son cortos	Botón Menú	

	turísticas, pensamientos o sentimientos. Las tarjetas postales se envían por correo. Generalmente sin sobre a amigos, a familiares o a personas con las que tienen una relación cercana: ➢ Son tarjetas en cartulina de aproximadamente 15 cm x 10 cm. ➢ En una cara llevan una ilustración o fotografía o fotografía. La otra cara casi siempre tiene dos espacios diferenciados: la dirección y la estampilla y otro para el texto.	actividades: **Actividad 1**.- Comparo estos dos textos y observo dos diferencias y dos semejanzas.	como él una cámara		
Como trabajamos con el número del sustantivo	Los sustantivos son singulares cuando nombran a un solo ser u objeto, y son plurales cuando nombran a más de uno. ➢ Los plurales de casi todos los sustantivos que están en singular se forman añadiendo al final “s” o “es” Ejemplos: Lobo- lobos; árbol-árboles. ➢ Hay sustantivos que tienen la misma forma en singular y en plural. ➢ Los plurales de los sustantivos que terminan en “z” en singular se forman reemplazando la “z” por “c” Ejemplo; la raíz – las raíces. Algunos sustantivos nombran al	El fondo de siguiente tema es llamativo con imágenes para realizar actividades: **Actividad 1.-** Clasifico las palabras que nombran los siguientes, según el número. **Actividad 2.-** escribo los plurales de las palabras añadiendo “s” o “es” donde corresponda. **Actividad 3.-** Escribo el plural de las palabras. **Actividad 4.-** escribo el plural de los nombres de los dibujos. **Actividad 5**.- escribo los	Sonido corto y rápido	Botón Siguiente, Botón Atrás, Botón Menú y Botón Comprobar.	

	conjunto de seres u objetos de la misma clase, pero se escriben en singular. Ejemplo: él público	plurales de las palabras. **Actividad 6**.- escribo el plural de las palabras. **Actividad 7.-** escribo los sustantivos colectivos. Elijo las palabras del recuadro. **Actividad 8.-** algunos sustantivos solo se usan en singular y otros solo en plural.			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Como utilizó la “r” y la “rr”	El sonido de la “r” fuerte tiene dos letras que le representan: la letra “r” y la letra “rr” Aprendo en qué casos uso estas letras	Fondo con imágenes de pinocho y con actividades que realizar: **Actividad 1.-** Escribo los dibujos cuyos nombres tiene el sonido. **Actividad 2.-** Completo el cuadro. Uso las palabras de recuadro para escribir los ejemplos. Actividad 3.- Escribo la palabra que resulta al cambiar el sonido “r” suave, a los nombres de los dibujos. Actividad 4.- Escribo la palabra que corresponda.	Sonidos cortos se producen cuando damos un clic en los botones de ingreso	Botón Menú	

Como divido las palabras en sílabas	Las palabras reciben un nombre según el número de las sílabas que tienen.	El fondo contiene bastantes imágenes con diferentes actividades: **Actividad 1.-** escribo las sílabas de las palabras que nombran los dibujos. **Actividad 2**.- escribo el número de acuerdo con el gráfico que corresponde al número de sílabas. **Actividad 3**.- escribo los nombres de los dibujos en la fila que corresponda, clasificados según el número de sílabas. **Actividad 4.-** Clasifico las palabras del recuadro según su número de sílabas, y las escribo donde correspondan.	Sonidos cortos se producen cuando damos un clic en los botones de ingreso	Botón Siguiente, Botón Atrás y Botón Menú.	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Qué es Género y Artículo	Los artículos son palabras que se colocan antes del sustantivo para señalar el número y el género. También sirve para indicar si un sustantivo es determinado o indeterminado. Ejemplos: el auto – un auto; la casa – unas casas.	El fondo tiene imágenes como la pinocho y un sapito y sus diferentes actividades para realizar: **Actividad 1.-** Encierro con rojo los artículos femeninos y con azul los artículos masculinos.	El sonido se produce al momento de hacer clic en el botón del tema	Botón Menú y Botón Atrás.	

		Actividad 2.- Encierro con amarillo los artículos masculinos singulares y con verde los artículos femeninos plurales. **Actividad 3.-** Encierro con café los artículos femeninos singulares y con negro los artículos masculinos. **Actividad 4**.- escribo un artículo para cada palabra. **Actividad 5**.-completo el texto.			
Como utilizó el guión	Las palabras se separan en sílabas cuando, por motivos de espacio, no caben en un renglón. Se utiliza un guión corto(-),	El fondo contiene imágenes así como actividades que realizar: **Actividad 1**.- Leo el texto y escribo las palabras que están divididas. **Actividad 2**.- Completo la oración con la palabra que nombra el dibujo. Debo dividirla porque no entra en el reglón.	Sonido corto y rápido	Botón Menú	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Que es una tarjeta de invitación	Una tarjeta de invitación es un pequeño escrito en el que se informa y se invita a la celebración de un evento: una boda, un cumpleaños, una inauguración, una fiesta, etc.	El fondo del siguiente tema tiene una variedad de actividades para realizar: **Actividad 1**.- coloco el número a la escena con la tarjeta que corresponde. **Actividad 2**.- Seleccione la oración que expresa la función que tiene las tarjetas de división. **Actividad 3**.- Completo la invitación con las palabras del recuadro.	El sonido se produce al momento de hacer clic en cualquier botón.	Botón Menú	
Que es una tarjeta de felicitación	Una tarjeta de felicitación es una tarjeta ilustrada, doblada que ofrece una expresión de amistad o de otro sentimiento. Aunque las tarjetas de felicitación se dan generalmente en ocasiones especiales tales como cumpleaños, Navidad u otros días de fiesta	El fondo tiene imágenes de para poder realizar actividades: **Actividad 1**.- Observo cada y coloco el número a la tarjeta que corresponde. **Actividad 2**.- Selecciona la oración que expresa la intención que tienen los textos anteriores. **Actividad 3**.- Ordeno las frases y formo un texto de felicitación. Tomo cuenta las mayúsculas y los puntos.	Sonidos corto y rápido.	Botón Menú	

Evaluación	A continuación demostremos lo aprendido	Resolver la actividades	Sonido corto y rápido en los botones	Botón Menú, Botón Ver Puntuación y Botón Reiniciar	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del cuarto botón del Intro	**Bloque 4**; Menú: ➢ Juguemos a la Ronda ➢ Narrar y escuchar una Retahíla ➢ Rimas consonantes y asonantes ➢ Las adivinanzas ➢ Nanas ➢ Trabalenguas ➢ Evaluación	Fondo con una imagen llamativa de Gokú	Narración y sonidos rápidos al ingresar en esté botón	Botón Salir, Botón Principal, Botón Video y Botones Menús	Video adivinanzas
Como jugamos a la ronda	La Ronda un juego para que comparten los niños	El fondo de este juego es una imagen donde hay niños jugando a la ronda y con ala siguiente actividad.- leo en grupo la letra, le pongo música y huego a la ronda en el patio.	Sonido corta al hacer clic en los diferentes botones.	Botón menú	
Narrar y escuchar una Retahíla	Objetivo de la retahíla Con las repeticiones, la armonía y las rimas, se logra entretener a los niños que inconscientemente practican el lenguaje que se utiliza en los niños	En su fondo tiene imágenes entretenidas y listas para realizar actividades: **Actividad 1.-** Leo el siguiente diálogo. **Actividad 2.-** Observo cada ilustración, leo la letra, encuentra la secuencia y la	Narración de las actividades a realizar.	Botón Menú	

		memorizo. **Actividad 3.-** Una vez que lo he memorizado, lo represento con cuatro compañeros. Cada uno elige una estrofa. Ensayamos y nos presentamos. **Actividad 4.-** Escucho con atención las recitaciones de mis compañeritos y reconozco los aportes de cada uno.			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Cuáles son las rimas consonantes y asonantes	Rima Consonante.- es cuando, desde la vocal acentuada, las vocales y consonantes son iguales. Ejemplo; Plancha-mancha-vela-tela Rima Asonante.- Cuando desde la vocal acentuada, solo la secuencia de vocales es igual. ➢ Las palabras riman cuando terminan igual hay dos tipos de rimas.	El fondo tiene una imagen de Gokú llamativa para los niños y listas para realizar actividades: Actividades de Rimas Consonantes; **Actividad 1**.- Leo la primera estrofa de la ronda “Pimpón” y escribo las palabras que terminan igual, tomando en cuenta la vocal acentuada. **Actividad 2.-** Observa los dibujos cuyos	Narración de las actividades a realizar	Botón Siguiente, Botón Menú y Botón Atrás	

		nombres riman y los escribo. **Actividad 3.-** Arrastro los dibujos cuyos riman a los cuadros. **Actividad 4**.- Leo la siguiente estrofa y señalo las palabras que tienen rima asonante. Las escribo Actividades con Rimas Asonantes **Actividad 5**.- Uno con una línea los dibujos nombres tienen rima asonante y escribo sus nombres. **Actividad 6**.- Completo el cuadro con ejemplos.			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Que es un adivinanza	La adivinanza describe cualquier cosa o persona, comparando sus características con las de otros seres u objetos a manera de un enigma. Juega con el significado de las palabras y tiene como meta desarrollar el ingenio y divertir.	En el fondo se ha utilizado imágenes de la actividad a realizar: **Actividad 1**.- Escribo el número de las adivinanzas según corresponda. **Actividad 2**.- Memorizo la siguiente adivinanza y realizo las actividades; a) Encierro las	Sonidos cortos y rápidos al hacer clic en los diferentes botones para ingresar a la distintas pantallas	Botón Siguiente, Botón Atrás y Botón Menú	

		características del humo que utiliza la adivinanza b) Escribo la parte de la adivinanza que describe otra característica de humo c) Completo el texto **Actividad 3**.- memorizo la siguiente adivinanza. Subrayo la palabra que tiene más de un significado. Explico los significados de esas palabras y cuál se aplica en esta adivinanza. a) ¿Encierro las características de la comida? b) Escribo ¿Qué ser tiene patas y come la comida? c) Escribo la diferencia entre “patas” de mesa y “patas” de los animales d) Complete el texto			

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
A que llamamos “Nanas”	Llamamos una nana o canción de ritmo suave y relajante para arrullar a un bebe y ayudarle a dormir	En su fondo tiene imagen de goku y actividades a realizar: **Actividad 1**.- Leo las nanas y les pongo música.	Narración de algunas nanas.	Botón Menú	
Qué es un trabalenguas	El trabalenguas son juegos verbales que ayudan a la pronunciación correcta de las palabras. Se forman escribiendo	Su fondo tiene imágenes para trabajar en diferentes actividades: **Actividad 1**.- Leo los trabalenguas y escribo en la respuesta según corresponda. **Actividad 2**.- Completo este trabalenguas con las palabras de la paleta. **Actividad 3**.- Leo las palabras y con ellas continúo la escritura de los trabalenguas.	Sonido corto y rápido	Botón Menú, Botón Comprobar.	
Evaluación	Realizamos la siguiente evaluación	Fondo rosado	Sonidos en los botones de la evaluación	Botón Menú, Botón Ver Puntuación y Botón Reiniciar	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del quinto botón del Intro	**Bloque 5**; Menú: ➢ El cartel ➢ Los adjetivos Género y números ➢ Uso del diminuto ➢ El punto y seguido ➢ Sílaba tónica y Atómico ➢ Evaluación	El fondo tiene imágenes de acuerdo a los temas que vamos a estudiar	Sonido rápido al ingresar al botón del Bloque 5	Botón Salir, Botón Principal, Botón Menú y Botones del Menú.	
Que es el cartel	El cartel tiene por objetivo capturar la atención de una amplia audiencia, que está circulando por la vía pública, de manera espontánea, para informar de un evento,, de un acto o de una situación, además influyen en el comportamiento de las personas, sea con fines educativos o publicitarios, tienen una duración corta y puede ser de muchos tamaños. Las imágenes y el color son muy importantes para llamar la atención.	En su fondo tiene imágenes de animalitos salvajes como una jirafa, una cebra y un pingüino la diferentes imágenes para realizar las diferentes actividades: **Actividad 1**.- Observo el circuito de la comunicación y escribo los nombres de emisor – mensaje – receptor donde corresponda. **Actividad 2**.- Selecciono el significado que creo que tiene la palabra “bacterias”	Sonido corto y rápido	Botón Atrás	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Definiciones del adjetivos, género y número	➢ Los adjetivos son palabras que expresan cualidades de seres, objetos, lugares y emociones que nombran los sustantivos. Por	El fondo está compuesto por imágenes de animalitos como monitos, jirafas, cebras y	El sonido se produce al momento de hacer clic en	Botón Comprobar y Botón Atrás	

	ejemplo: perro negro. ➢ Los adjetivos calificativos pueden ser femeninos o masculinos, de acuerdo con el sustantivo al que acompañan. ➢ El femenino de la mayoría de adjetivos se forman añadiendo “a”. Ejemplo: edificio alto- casa alta. ➢ Los adjetivos son iguales tanto en femenino como en masculino. Ejemplo: el vecino amable – la vecina amable. ➢ Los plurales de los adjetivos se forman añadiendo la letra “s” o “es”. Ejemplo: ala grande – alas grandes; oso gris – osos grises.	un pequeño pingüino y las diferentes actividades de realizar: **Actividad 1**.- Elijo del recuadro un título para cada columna, según la característica que expresan las palabras y lo escrito. **Actividad 2**.- Elijo un recuadro y lo escribo junto a la palabra que le corresponde. Actividad 3.- Escribo los femeninos de los adjetivos. **Actividad 4**.- Escribo en cada fila un sustantivo masculino, al que pueda calificar con el mismo adjetivo que está en negrita. **Actividad 5**.- Completo la oración con un adjetivo que califique a la palabra en negrita.	botón de las diferentes actividades		

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Como utilizo el diminuto	Las palabras pueden expresar disminución de tamaño o cariño si se añade los sufijos “ito”, “ita”, “illo”, “illa”, “cito”, “cita”, “ecito”, “ecita”, “cillo”,	Un fondo llamativo con imágenes ce colares llamativos y divertidos listos para realizar las	Sonidos cortos y rápidos	Botón Atrás y Botón Comprobar	

	“cilla”. Ejemplo: perro – perrito. En los diminutivos de las palabras que terminan en “ca” o “co” cambia la “c” por “qu”. Ejemplo: mosca – mosquita.	actividades: **Actividad 1**.- Escribo los diminutivos de los nombres de los dibujos. **Actividad 2**.- Escribo los diminutivos de los nombres de los dibujos.			
Qué es el punto y seguido	El punto seguido (.) es un signo de puntación que separa enunciados que están desarrollando una misma idea. **Ejemplo:** el perro perdido se llama Sultán. Es un cachorro labrador de color negro. Tiene las orejas paradas y cuatro patas bien fuertes. (los enunciados describen las características del perro. El punto separa las diferentes partes de la misma idea. ➢ Después del punto seguido, se continúa escribiendo en el mismo renglón. ➢ La primera letra después del punto va en mayúscula.	Su fondo es llamativo contiene imágenes animalitos y con actividades para realizar: **Actividad 1**.- Uno las oraciones, eliminando las palabras repetidas y utilizando las palabras “y”, “también”, “además”. Utilizo el punto seguido.	Sonido corto al ingresar a la siguiente pantalla	Botón Atrás y Botón Comprobar	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Cuál es la sílaba tónica y atómica	Las sílabas de una palabra pueden ser tónicas o átonas. La sílaba tónica suena más fuerte que la sílaba átona, porque el acento recae cobre ella.	El fondo tiene imágenes de animalitos y tiene actividades para realizar: **Actividad 1**.- Completo el diagrama. **Actividad2.-** encierro con círculo la sílaba tónica de estas palabras.	Al hacer clic en los botones siguientes se presenta un sonido rápido y corto	Botón Atrás y Botón Comprobar	

Evaluación	A continuación desarrollemos la siguiente evaluación sobre lo aprendido	El fondo contiene imágenes llamativas animadas de autos.	Sonido corto y rápido	Botón Menú, Botón Ver Calificación y Botón Reiniciar	

PANTALLA	TEXTO	IMAGEN	SONIDO	BOTÓN	VIDEOS
Opciones del sexto botón del Intro	**Bloque 6**; Menú: ➢ Los cuentos maravillosos En botón de entrar	Su fondo es llamativo y dinámico con una imagen de un súper héroe.	Sonidos rápidos para ingresar las siguientes pantallas	Botón Salir, Botón Principal, Botón Entrar, Botón Evaluación.	
Los cuentos maravillosos	Los cuentos maravillosos tienen por origen en las narraciones orales de muchísimos países. Presentan algunas características especiales; hacen referencia a los problemas humanos universales: la pobreza, la envidia, el rencor, la exclusión, la injusticia, que son enfrentados y resultados por el héroe con ayuda de objetos mágicos.	Su fondo es de color azul y contiene los botones para ingresar a diferentes videos de cuentos maravillosos. ➢ El Patito Feo ➢ Los tres cerditos ➢ El Pescador. ➢ Hansel y Gretel	Narración de los cuentos.	Botón Atrás, Botón el patito feo, botón los tres cerditos, botón el pescador botón Hansel Gretel y botón regresar.	Videos El patito feo, Los tres cerditos, El pescador y Hansel Gretel.

e. Materiales y métodos

Para la realización de la presente Tesis y la elaboración del software se utilizó distintos métodos y técnicas de investigación de los cuales puedo señalar los siguientes: método Deductivo/Inductivo, Descriptivo, Histórico y Comparativo; así como también se utilizó la recolección Bibliográfica, para entender los diferentes conceptos Lengua y Literatura.

Método Científico.- Este método permitió descifrar y ordenar la información necesaria para la presente tesis, partiendo de interrogantes, así como también de los datos válidos, obtenidos con la aplicación de las técnicas de investigación.

Método Deductivo/Inductivo.- Este método permitió realizar el estudio del problema y sus características, lo que nos a llevó a descubrir que los alumnos necesitan un software educativo, para la asignatura de Lengua y Literatura; y con ésta información posteriormente llegar a establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Método Descriptivo.- Este método se utilizó para el desarrollo de la tesis, para analizar los diferentes aspectos, tanto en forma, en su fondo y particulares que debían estar presentes en el presente trabajo, para desarrollar conceptos, definiciones, contenidos y dar a conocer todas las temática que encierra en ella.

Método Estadístico.- Este método sirvió para la presentación de análisis de datos, y poder representarlos mediante tablas y gráficos estadísticos, partiendo de la información recolectada con la aplicación de las técnicas de investigación, en donde se incluyeron frecuencias y porcentajes que fueron tomados muy en cuenta al momento de la creación de software, que tiene como finalidad mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura

Metodología de desarrollo.- Este método se utilizó durante el desarrollo del Software Educativo, el cual estuvo determinado por fases como:

Investigación y análisis.- Los resultados obtenidos fueron la guía desde el punto de vista de la enseñanza que se reflejó en toda la aplicación. Se definieron los objetivos y alcance de la aplicación, para luego ser presentados al usuario.

Diseño.- Aquí es donde la aplicación tomó forma y se logra obtener como producto final el esquema de la aplicación.

Desarrollo.- Fase destinada al ensamblaje de los recursos de la presentación y visualización de la aplicación.

Implantación, Producción y Entrenamiento.- Aquí se tomó en cuenta todas las recomendaciones y sugerencias de los docentes, se incorporaron y/o corrigieron del prototipo para así lograr obtener un producto final que sea de completa satisfacción para el usuario.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para el desarrollo del software educativo se utilizó los siguientes instrumentos:

La encuesta.- Esta técnica sirvió para obtener los datos, la misma que estuvo dirigida a los docentes del tercer año de Educación Básica, para obtener información sobre aspectos importantes que debía contener el Software Educativo; tales como: necesidades pedagógicas del docente en la asignatura de Lengua y Literatura, parámetros pedagógicos, estrategias didácticas, actividades de ejercitación y evaluación, entre otros.

La observación directa.- Esta técnica se la utilizó, mediante la aplicación de una ficha de observación, la misma que permitió observar y tener un registro detallado del problema directamente desde donde se origina, es decir; desde las aulas de clase del tercer año de Educación Básica.

Recolección Bibliográfica.- Se utilizó para obtener un conocimiento básico antes de comenzar a investigar, proceso en el que se busca, ordena, gestiona y asimila la información disponible.

f. Resultados

RESULTADO DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI" DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE.

PREGUNTA 1

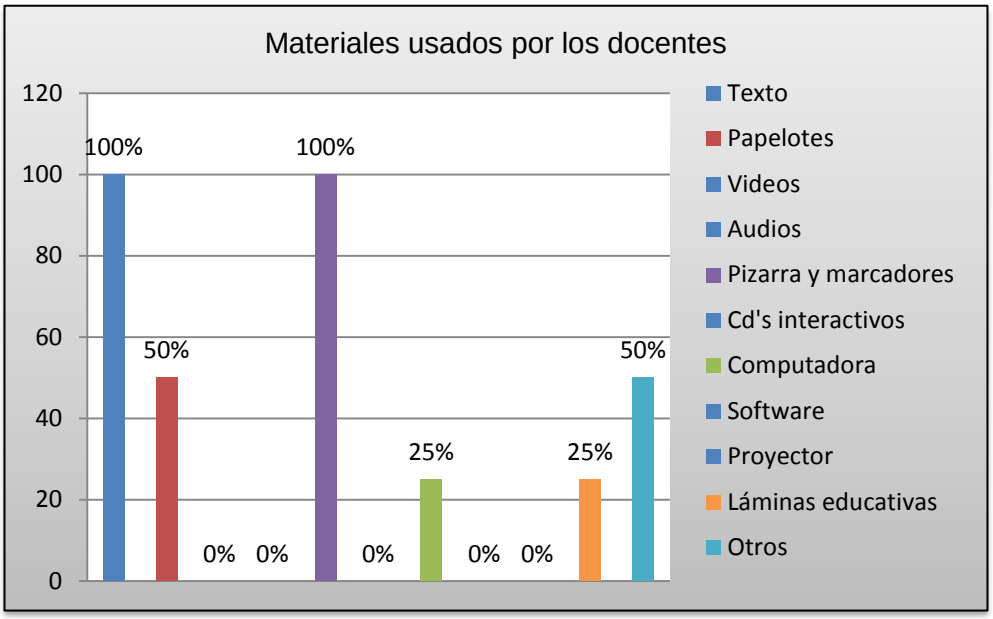
¿Qué tipo de materiales utiliza usted para impartir sus clases de Lengua y Literatura en el aula?

TABLA 1

ALTERNATIVAS	F	%
Texto	4	100%
Papelotes	2	50%
Videos	0	0%
Audios	0	0%
Pizarra y marcadores	4	100%
Cd's interactivos	0	0%
Computadora	1	25%
Software	0	0%
Proyector	0	0%
Láminas educativas	1	25%
Otros(revistas periódicos, carteles, cancioneros)	2	50%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 1



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 1, se puede observar con respecto a la interrogante, que los docentes encuestados responden de la siguiente manera:

- El 100%, de los docentes encuestados manifiesta que el material que utiliza para impartir sus clases es el texto.
- El 50%, responde que utiliza como material didáctico el texto, además de los papelotes.
- El 100%, de los encuestados asevera que utiliza además de los materiales antes mencionados la pizarra y marcadores.
- El 50%, manifiesta que utilizan otros materiales didácticos como periódicos, revistas, cancioneros escolares, etc.
- El 25%, asegura que utiliza la computadora como material didáctico para impartir las clases además de los anteriores.
- El otro 25%, utiliza conjuntamente con los materiales antes mencionados las láminas educativas acorde con el tema de estudio.

Realizadas las encuestas los docentes del Tercer Año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, y conocidas las opciones se resume que:

Los materiales didácticos más utilizados por los docentes, son primeramente el texto y la pizarra con marcadores seguido por los carteles, papelotes, revistas, etc., omitiendo materiales didácticos como los videos, audios, cd´s interactivos entre otros. Siendo los materiales didácticos una herramienta primordial en el transcurso de la enseñanza debido a sinnúmero que existen, pero como nos podemos dar cuenta estos no son utilizados adecuadamente o simplemente se está omitiendo algunos de los más importantes por razones propias del docente; entonces el software educativo a diseñarse será un material didáctico dinámico importantísimo a utilizarse en la asignatura de Lengua y Literatura.

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje. La terminología utilizada para nombrar a los materiales didácticos da lugar a considerarlos, según Cebrián (Citado en Cabero, 2001:290) como “Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad. Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum”.

PREGUNTA 2

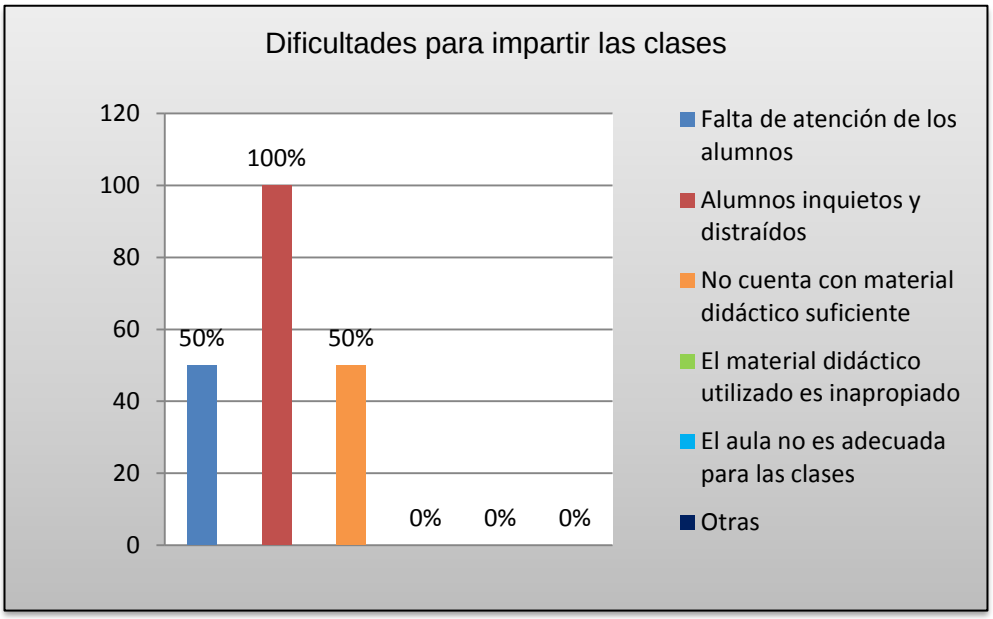
¿Qué tipo de dificultades tiene al impartir las clases de Lengua y Literatura?

TABLA 2

ALTERNATIVAS	F	%
Falta de atención de los alumnos	2	50%
Alumnos inquietos y distraídos	4	100%
No cuenta con material didáctico suficiente	2	50%
El material didáctico utilizado es inapropiado	0	0%
El aula no es adecuada para las clases	0	0%
Otras	0	0%

Fuente: “Docentes del Tercer Año”
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 2



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 2, se puede observar con respecto a la interrogante, que los docentes encuestados responden de la siguiente manera:

- El 50%, de los docentes encuestados responde que entre las dificultades que se tienen para impartir la clase de Lengua y Literatura esta la falta de atención por parte de los alumnos.
- El 50%, manifiesta que no cuentan con el material didáctico suficiente para impartir la clase de Lengua y Literatura.
- El 100%, de los docentes encuestados manifiesta que sus principales dificultades al impartir la clase de Lengua y Literatura se centra en el comportamiento de los alumnos ya que son inquietos y distraídos por la edad en la que se encuentran, lo cual manifiesta es un gran problema porque no captan la clase.

Analizando los resultados obtenidos se puede concluir que la falta de atención de los alumnos al momento de impartir la clase de Lengua y Literatura supone un gran problema para el docente, debido a la falta de material didáctico o la no utilización correcta del material didáctico con el que cuenta la institución, he

aquí la factibilidad de utilizar un software educativo enmarcado en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que un software educativo siempre va a llamar la atención de los alumnos debido a su dinamismo e interactividad, y así mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

La literatura es el arte que utiliza como instrumento la palabra. Por extensión, se refiere también al conjunto de producciones literarias de una nación, de una época o incluso de un género (la literatura griega, la literatura del siglo XVIII, la literatura fantástica, etc.) y al conjunto de obras que versan sobre un arte o una ciencia literatura médica, literatura jurídica, etc. La importancia de la literatura se basa en que nos ayuda a comunicarnos, a expresar nuestros sentimientos y nuestros pensamientos. Como consecuencia debemos saber que la literatura y la lengua castellana nos ayudan en nuestra vida, en nuestro aprendizaje y a comunicarnos con las demás personas.

PREGUNTA 3

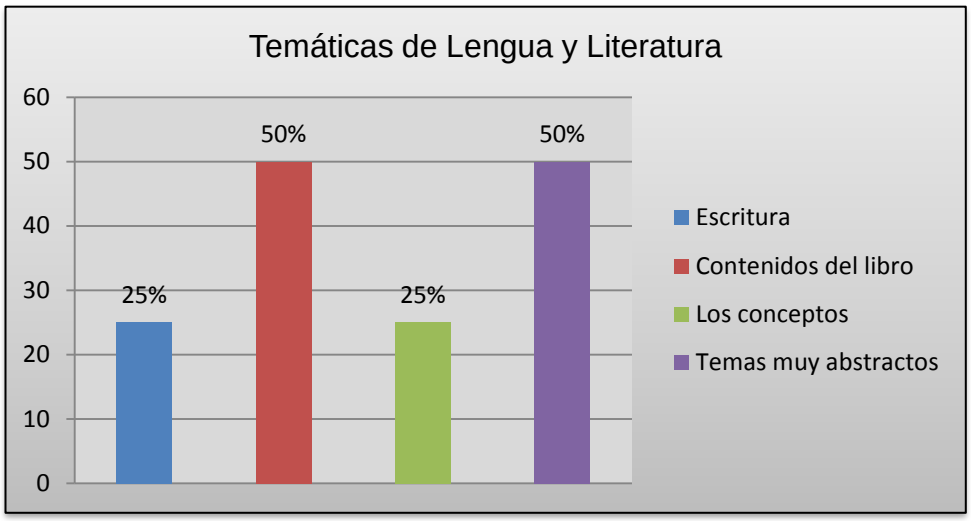
Señale que temáticas son más difíciles de comprender para los alumnos en las clases de Lengua y Literatura.

TABLA 3

TEMÁTICAS	F	%
Escritura	1	25%
Contenidos del libro	2	50%
Los conceptos	1	25%
Temas muy abstractos	2	50%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 3



En la tabla 3, se puede observar con respecto a la interrogante que:

- El 25%, de los docentes encuestados manifiestan que la temática más difícil de compresión para los alumnos es la escritura.
- El 50%, de los docentes responden que las temáticas más difíciles de comprender para los alumnos son los contenidos del libro, por ser muy difíciles de entenderlos en algunos casos porque solo tienen ejemplos y no conceptos.
- El 25%, de los docentes manifiestan que la temática más difícil para los alumnos son los conceptos.
- El 50%, responde que los temas abstractos o sin conceptos, son las temáticas más difíciles para la compresión de los alumnos, encontrando problemas de conocimientos y compresión en estas temáticas.

Para el docente las temáticas de las diferentes asignaturas supone grandes desafíos al momento de cumplir con los objetivos propuestos al dictar una clase, la no captación de la información hace que los alumnos permanezcan con conocimientos ambiguos al no tener los conocimientos necesarios de los contenidos del libro, además de tornar la clase aburrida y monótona, problemas que repercuten en la educación futura del alumno, es por ello que se plantea la creación de un software educativo el cual cubra los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura con conceptos bien definidos, claros y concisos, manejable

y adaptable de fácil comprensión, así mejorar significativamente las falencias de conocimientos de los alumnos.

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

PREGUNTA 4

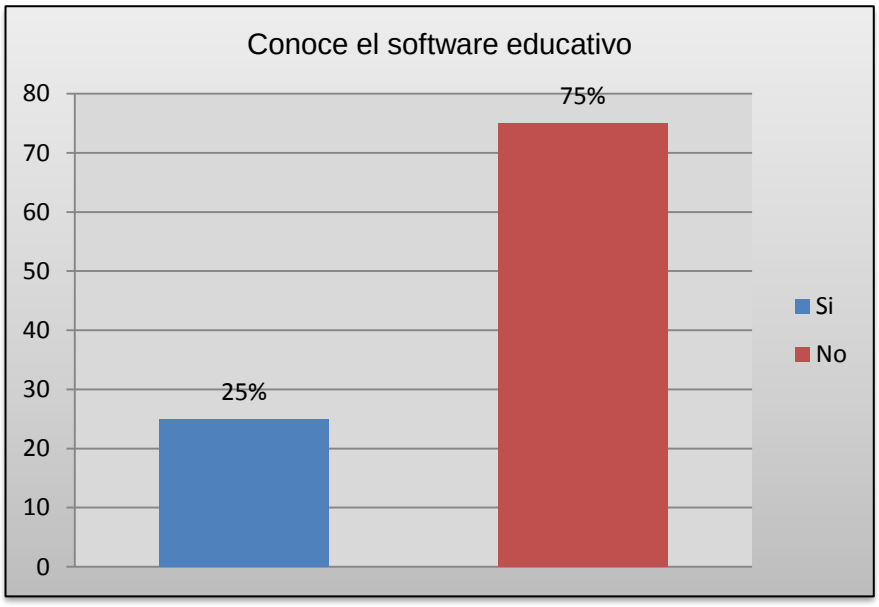
¿Conoce sobre el software educativo?

TABLA 4

ALTERNATIVAS	F	%
Si	1	25%
No	3	75%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 4



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 4, se observa con respecto a la interrogante que:

- El 25%, de los docentes manifiestan que si tiene conocimiento sobre el software educativo.
- El 75%, dicen que no tienen conocimientos sobre el software educativo o herramientas parecidas

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede decir que: la mayor parte de los docentes encuestados nunca no han tenido la posibilidad de utilizar un software educativo o no conocen de su existencia y funcionalidad, u otra de las razones puede ser por los escasos recursos económicos de las instituciones educativas para adquirir dichas herramientas, mientras que el 25% han tenido la posibilidad de utilizar un software educativo en sus actividades de clase, o ya conoce o lo utilizan en sus casas, en el software educativo a desarrollarse, tanto los recursos materiales como económicos serán cubiertos por parte investigadora del proyecto es por ello que se hace factible la aplicación ya que la institución y los docentes únicamente aportarán con la información necesaria para el desarrollo del mismo.

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También generalmente incluye métodos de evaluación automática, utilizando preguntas cerradas

PREGUNTA 5

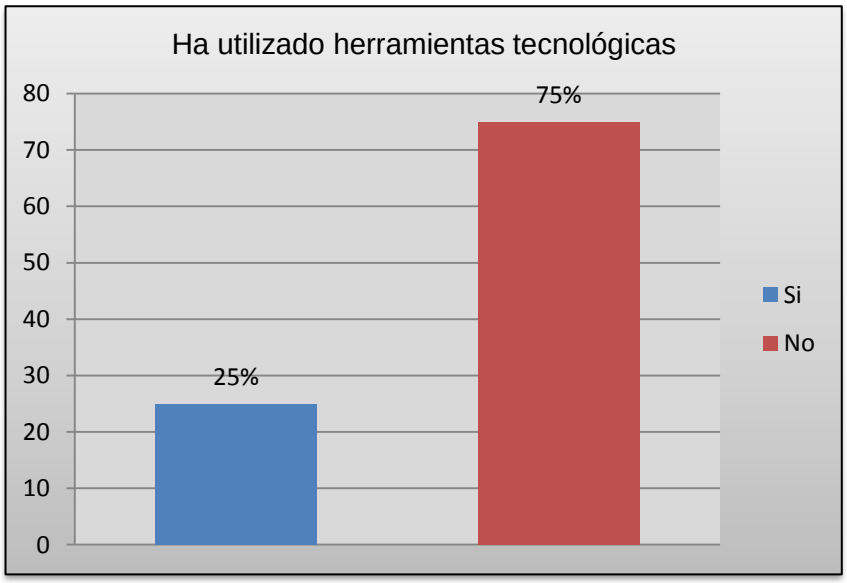
¿Utiliza o ha utilizado alguna herramienta tecnológica para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

TABLA 5

ALTERNATIVAS	F	%
Si	1	25%
No	3	75%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 5



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 5, se observa con respecto a la interrogante que:

- El 25%, de los encuestados manifiesta que si ha utilizado alguna herramienta tecnológica para impartir la clase, entre ellas destaca el uso de la computadora.
- El 75%, de los docentes encuestados expresa que nunca ha utilizado herramienta tecnológica alguna para impartir su clase o fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al analizar los resultados si puede deducir que: el uso de las herramientas tecnológicas no está siendo aún aplicado en la educación de la actualidad en las instituciones educativas, esto debido a la falta de conocimiento por los docentes o la falta de recursos económicos de las instituciones para adquirir herramientas tecnológicas, para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje

de la asignatura de Lengua y Literatura o cualquier otra asignatura supone en la actualidad el uso de herramientas tecnológicas inmersas en la educación debido al avance tecnológico y la facilidad para acceder en la actualidad, razón por la cual se hace la propuesta de crear un software educativo el mismo que incentivará a la institución a la utilización de herramientas tecnológicas acorde a la actualidad, las mismas que sirvan como material de apoyo y por consiguiente mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 4 elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo que pone en contacto a profesores y alumnos. La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales. Según la concepción enciclopedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas, y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo.

PREGUNTA 6

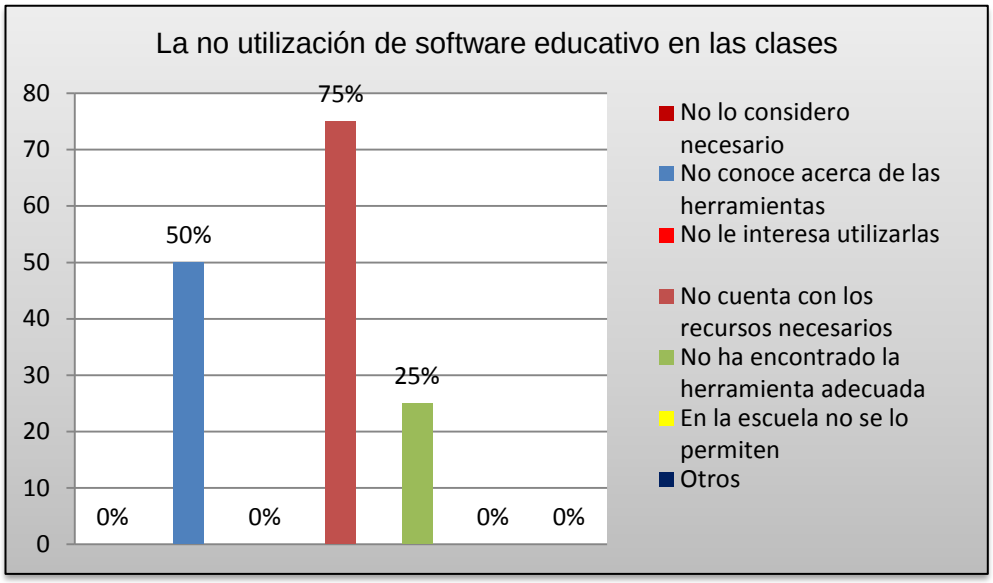
Señale algún motivo por el cual usted no utiliza un software educativo en las clases de Lengua y Literatura.

TABLA 6

ALTERNATIVAS	F	%
No lo considera necesario	0	0%
No conoce acerca de las herramientas	2	50%
No le interesa utilizarlas	0	0%
No cuenta con los recursos necesarios	3	75%
No ha encontrado la herramienta adecuada	1	25%
En la escuela no se lo permiten	0	0%
Otros	0	0%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 6



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 6, se observa con respecto a la interrogante que:

- El 50%, de los encuestados, manifiesta no utilizar el software educativo en las clases de Lengua y Literatura por no conocer acerca de esta herramienta educativa.
- El otro 75%, de los docentes encuestados concluye que no utilizan esta herramienta educativa debido a que no cuenta con los recursos económicos o necesarios para adquirir un software educativo.
- El 25%, afirma que no ha encontrado la herramienta adecuada para utilizar en un software educativo.

Una vez analizado los resultados obtenidos, podemos concluir que existen diferentes razones o motivos por los cuales los docentes no poner en práctica todos sus conocimientos al no contar con todas las facilidades o recursos necesarios ya sea de tipo económico, material o institucional para obtener herramientas didácticas, tecnológicas o software educativo que coadyuven en la educación, como sucede en este caso el mayor porcentaje de docentes no utilizan un software educativo por la falta de recursos económicos para adquirirlo; en otros casos el desconocimiento de esta herramienta educativa

hace que no se la utilice, la misma que permite mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en las actividades de clase, observando las múltiples necesidades se planteó la creación de un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura como apoyo didáctico a los docentes en sus actividades educativas, de tal forma que ellos no se vean perjudicados económicamente.

La educación, (del latín *educere* 'sacar, extraer' o *educare* 'formar, instruir') puede definirse como: El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.

PREGUNTA 7

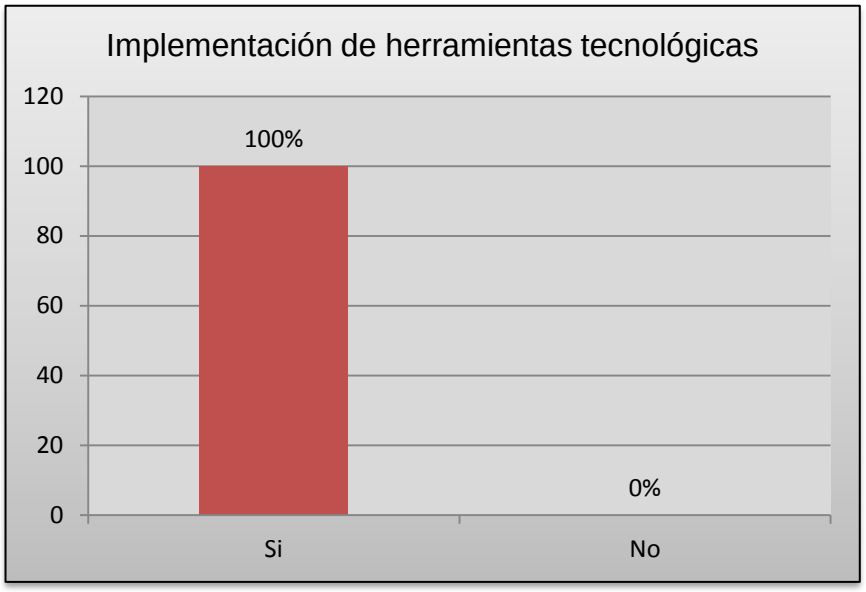
Considera usted importante la implementación de una herramienta tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Literatura

TABLA 7

ALTERNATIVAS	F	%
Si	4	100%
No	0	0%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 7



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 7, se observa con respecto a la interrogante, el 100% de los docentes encuestados manifiestan que: “Al utilizar un software educativo mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura”.

De acuerdo a los resultados obtenidos, a los docentes en su totalidad les llama la atención enseñar por medio de un software educativo que aborde los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que este es más llamativo para los alumnos y aprenden mucho más observando y manipulando los materiales y están acorde con el avance tecnológico de la actualidad además que este mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura y las actividades en clase, lo cual hace factible el desarrollo del software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura y justifica nuestra investigación.

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

PREGUNTA 8

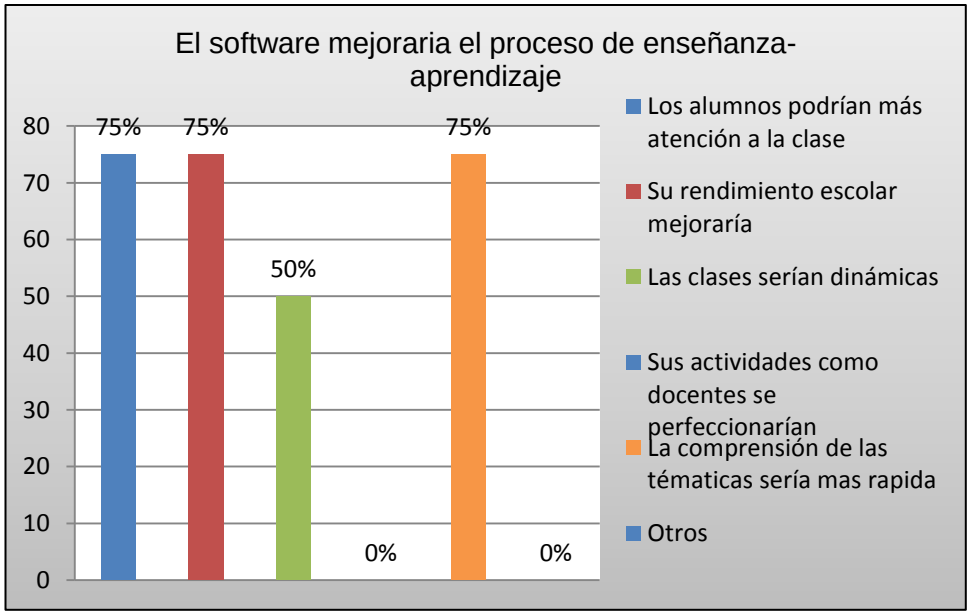
¿Con la utilización de un software educativo cómo cree usted que el mejoraría el proceso enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura?

TABLA 8

ALTERNATIVAS	F	%
Los alumnos pondrían más atención a la clase	3	75%
Su rendimiento escolar mejoraría	3	75%
Las clases serían dinámicas	2	50%
Sus actividades como docentes se perfeccionarían	0	0%
La comprensión de las temáticas sería más rápida	3	75%
Otros	0	0%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 8



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 8, se observa con respecto a la interrogante que:

- El 100%, de los encuestados concluyen que la utilización de un software educativo llamaría la atención de los alumnos en la clase además mejoraría el proceso enseñanza-aprendizaje.
- El 100%, manifiesta que el software educativo mejoraría el rendimiento escolar conjuntamente con el proceso enseñanza aprendizaje.
- El 50%, de los docentes encuestados cree que la utilización de software educativo haría que los alumnos pondrían más atención a la clase además que las clases serían más dinámicas.
- Por último el otro 75%, responde que la comprensión de las temáticas sería más rápida.

Los conocimientos impartidos por el docente a veces no son suficientes para cumplir con el proceso enseñanza-aprendizaje por lo que la utilización de un software educativo mejoraría el rendimiento de los alumnos, las clases serían más dinámicas, la comprensión de las temáticas serían más rápida el cual mejoraría significativamente no solo el proceso enseñanza-aprendizaje, sino que además la comprensión de las temáticas sería más rápida, observaciones que hay que tomar en cuenta en el desarrollo del presente software educativo y cumplir con los objetivos planteados en beneficio de la institución y la comunidad educativa.

La informática es el estudio de métodos, procesos, técnicas, con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. La informática se ha desarrollado rápidamente a partir de la segunda mitad del siglo XX, con la aparición de tecnologías tales como el circuito integrado, Internet y el teléfono móvil.

PREGUNTA 9

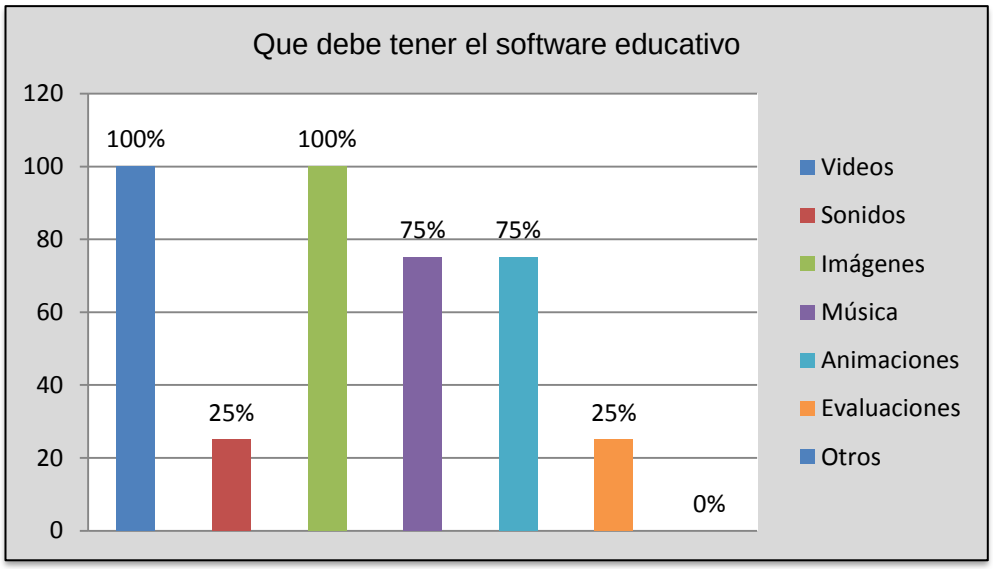
¿Qué le gustaría que tenga el software educativo a utilizarse en Lengua y Literatura?

TABLA 9

ALTERNATIVAS	F	%
Videos	4	100%
Sonidos	1	25%
Imágenes	4	100%
Música	3	75%
Animaciones	3	75%
Evaluaciones	1	25%
Otros	0	0%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 9



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 9, se observa con respecto a la interrogante que:

- Si tomamos en cuenta las características con las que debe cumplir un software educativo, se diría que 100%, de los docentes encuestados coincide que el software educativo debe contener imágenes, videos

- Un 75% coinciden que debe tener música y animaciones
- Un 25% manifiestan que debe contener sonidos y evaluaciones

La diferencia se hace en los gustos o requisitos que cada uno de los docentes desea que tenga un software educativo debido a la homogeneidad de pensamientos que poseemos los seres humanos.

En los resultados obtenidos, se pude evidenciar que casi en su totalidad los docentes están de acuerdo en que el software educativo debe tener imágenes, videos, música, animaciones y evaluaciones, lo que en su mayoría les parece una forma más práctica y fácil de aprender, características que el software educativo debe tener, además nos permite afirmar que es factible la creación del software educativo porque a todos les llama la atención aprender a través de esta herramienta, igualmente que el alumnado estaría a la par con el desarrollo tecnológico de la actualidad .

Tecnología, conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente que permiten conocimientos estructurados a tareas prácticas, tal como la enseñanza; es decir, es la aplicación de conocimientos científicos del aprendizaje humano a las tareas prácticas de enseñar y aprender, como es el campo dedicado al proceso enseñanza y aprendizaje.

PREGUNTA 10

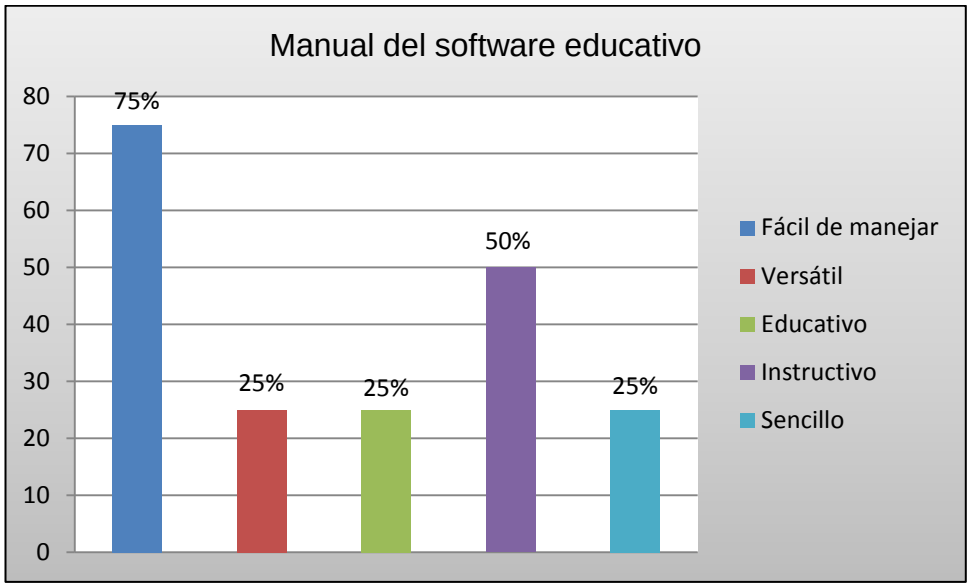
¿Cómo le gustaría que sea el manual de manejo del Software educativo?

TABLA 10

ALTERNATIVAS	F	%
Fácil de manejar	3	75%
Versátil	1	25%
Educativo	1	25%
Instructivo	2	50%
Sencillo	1	25%

Fuente: "Docentes del Tercer Año"
Elaboración: Rosa Jumbo

GRÁFICO 10



PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

En la tabla 10, los docentes encuestados manifiestan que:

- El 75%, de los docentes encuestados manifiesta que el manual de manejo del software educativo debe fácil de manejar; es decir, bien detallado los pasos a seguir en el manejo del software educativo.
- El 25%, de los docentes considera que debe ser versátil el manual del software educativo.
- El 25%, manifiesta que el manual de manejo del software educativo debe ser educativo.
- El 50%, considera que el manual de manejo debe ser instructivo.
- El 25%, de los docentes encuestados considera que debe ser sencillo, para el fácil manejo para los docentes y alumnos para así lograr un mayor y mejor rendimiento, acorde con la realidad educativa del nuevo siglo y la calidad de educación que se trata lograr en las instituciones educativas.

Una vez tabuladas las interrogantes planteadas y analizadas en la última pregunta se puede decir que: La creación de software educativo en la actualidad se está convirtiendo en un pilar fundamental de la educación.

De igual manera ellos consideran que el manual de usuario que manejarán debe ser fácil y detallado en cuanto al manejo del software, lo cual además de facilitar el desarrollo de la clase, facilitará su uso de tal forma que no tengan inconvenientes al momento de utilizarlo, permitiendo también desarrollar sus habilidades motrices, he aquí la factibilidad de crear un software educativo con el firme propósito de mejorar la educación y estar acordes con las tecnologías educativas de hoy, que les servirá en su vida secundaria y universitaria.

Conocimiento es aquel conjunto de saberes, que se da en diferentes niveles, conocimiento sensible, conceptual y holístico, en conocimiento sensible se adquiere a través de la captación de un objeto por medio de los sentidos, el conocimiento conceptual se adquiere a partir de un conjunto de representaciones definidas como visibles, inmateriales, universales y esenciales, el conocimiento holístico o intuitivo hace alusión a la forma de captar los conceptos dentro de un contexto en particular, como elementos que componen una totalidad sin poseer una limitación o estructura clara.

RESULTADO DE FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LAS CLASES DE LENGUA Y LITERATURA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI" DEL CANTÓN YANTZAZA

ANÁLISIS

La institución educativa cuenta con una excelente infraestructura educativa, además de una planta docente de excelencia para lograr los objetivos propuestos en la educación de la actualidad, por lo cual podemos deducir que los docentes cumplen con las actividades propuestas casi en su totalidad; motivando a los alumnos antes de empezar la clase, evocando cada temática a tratarse, tratando de crear en ellos un ambiente adecuado que despierte el interés por aprender, las herramientas didácticas utilizadas están acorde a su edad y a los conocimientos que se desea lograr en las clases, sin dejar de lado el interés que los maestros manifestaron de utilizar herramientas tecnológicas como el software que será diseñado específicamente para las clases de Lengua y Literatura.

El lenguaje científico y didáctico utilizado por los docentes en la mayoría de las clases es entendido por los alumnos, en donde su principal herramienta de trabajo es el texto otorgado por el Ministerio de Educación, pero los docentes han creído conveniente utilizar otros materiales didácticos como complemento al que ya están utilizando para sus clases, tal como podemos señalar los carteles que son los más frecuentes; la técnica empleada por los maestros trata de mantener en su mayor parte activos a los alumnos con actividades que han sido señaladas anteriormente

Los docentes además hacen participar activamente al alumnado en las clases, de algunas maneras, por lo general mediante preguntas ya sean planteadas por el docente y con incógnitas surgidas desde los alumnos, con la práctica de lecturas, trabajos en grupo y haciéndolos desarrollar los cuestionarios que se encuentran en el texto, aunque se sabe que la niñez, por lo general es bastante inquieta por estar en continuo proceso de desarrollo y aprendizaje, lo que además el docente puede tomarlo como una ventaja a su favor; tratando de

aprovechar al máximo estas habilidades motrices que los alumnos tienen a esa edad; para lograr una mayor concentración en los temas que se tratan; lo que será tomado en cuenta al momento de diseñar el software educativo, planteándolo de tal manera que sea bastante interactivo y dinámico y que logre captar la atención de los alumnos despertando su interesen por las clases.

Realizar actividades extra clase o preguntas de cuestionario es una actividad muy importante que se debe realizar al finalizar la clase, ya que además de hacer que los alumnos participen activamente en la clase preparada por el docente, le permite medir los conocimientos individuales y si se está cumpliendo con los objetivos planteados al inicio de la clase, aunque se pudo observar que existen temas bastante teóricos que por más que el docente ponga su empeño por mantener la atención de sus alumnos, esto no se logra en un cien por ciento; por lo mismo que con el software educativo a diseñarse se tomara en cuenta esta gran dificultad con dichos temas, en los cuales los alumnos tienen dificultades de aprendizaje los mismos que también fueron tratados en las encuetas aplicadas a los docentes.

Además se pudo observar que una de las grandes dificultades en las clases de Lengua y Literatura, es que el texto con el cual trabajan los niños en su mayor parte de contenidos está basado en lecturas y cuentos omitiendo en algunos de ellos conceptos de temas que sin conocer su verdadero significado dificulta bastante su comprensión, lo que ha generado que los docentes tengan que recurrir a otras fuentes de información como complemento; por ello en el software educativo se propone dar a conocer dichos conceptos de temáticas bastante importantes que facilitarán al docente la explicación de la clase, así como ya lo damos a conocer en la presentación de análisis de las encuetas.

Sin embargo es importante resaltar que cada docente tiene una técnica distinta de cómo impartir sus clases, de acuerdo a cada circunstancia o dependiendo del tema de clase que se va a tratar, cada uno de ellos opta por la técnica que parezca ser la más adecuada, para cumplir con los objetivos planteados al iniciar la clase, así como también poniendo siempre su mayor esfuerzo con la finalidad de cumplir con su labor educativa.

De acuerdo a lo observado el docente de Tercer Año “A”, utiliza una técnica de enseñanza en la cual, mantiene en constante participación a los alumnos, así como también trata de mantenerlos en actividades educativas, es decir practicando la lectura, escritura y caligrafía, de ser posible en cada clase hacer un recuento de clases anteriores, tomando en consideración que tanto la lectura como escritura son temáticas primordiales en ese año de Educación Básica y para finalizar de ser posible realiza una evaluación ya sea mediante preguntas o desarrollando algún cuestionario en el texto o cuaderno de trabajo.

En el caso de la docente del Tercer Año “B”, las clases son similares a las del docente anterior, utilizando en sus clases los carteles como un material didáctico indispensable, diferenciando que la docente se centra bastante en lo que comprende a la práctica de la lectura y escritura en los niños, y así mismo cuando le es posible realiza una evaluación al final de la clase.

La docente del Tercer Año paralelo “C”, al igual que la del paralelo anterior sus clases se dirigen principalmente a la práctica de la lectura correcta, y la participación en cuanto a un intercambio de ideas entre de los alumnos está un poco limitada, ya que la docente en su mayor parte los hace trabajar en las actividades que se encuentran en el texto, ya sean individuales o grupales

Un caso similar sucede con el docente del Tercer Año “D”, existe un complemento entre la práctica de la lectura y la explicación de la clase que se desarrolla en ese momento dando un espacio para que el alumno participe activamente en la clase aunque no lo hacen en su totalidad.

RESULTADO DE FICHA DE VALIDACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA

1. **Datos informativos**

   Nombre del plantel: Centro de Educación Inicial y Escuela de educación Básica ""GENERAL RUMIÑAHUI"

   Lugar: Yantzaza

   Fecha: 14 de Octubre del 2013 **Hora:** 11H00

   Asignatura: Lengua y Literatura

   Destinatarios: Alumnos y docentes del 3er Año de Educación Básica

2. **Aspectos Generales**

   La socialización del software permitió dar a conocer su funcionamiento y contenidos, que el mismo sea fácil de usar y acceder a los contenidos, que su calidad y relevancia de gráficos, imágenes, animaciones, sonido y texto sean la correctas, promueve el uso de otros materiales, que los hipertextos sean descriptivos y actualizados, y además constatar que tenga una adecuada gramática, redacción correcta, clara, sencilla, pantallas estructuradas y es auto ejecutable; es decir está listo para ser utilizado por los docentes del tercer Año de Educación Básica en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que en cada segmento existen materiales de enlaces o conexiones que pueden ser recorridos voluntaria y fácilmente, lo que facilita la navegación de dicha herramienta tecnológica.

3. **Aspectos Pedagógicos**

   El software educativo en el aspecto pedagógico tiene la capacidad de motivación, es atractivo, y de gran interés, además muestra contexto reconocido por el estudiante, cubre los contenidos de cada bloque, los diseños de pantalla son los adecuados, el mismo además muestra

información fiable que contrasta con los lineamientos educativos previamente establecidos, su estilo de redacción es adecuada a la edad de quienes se beneficiarán de dicho programa, así mismo los botones de navegación, los colores, tamaño y tipo de texto utilizados son adecuados. Lo que amerita la utilización del presente material didáctico, el mismo que tiene el propósito de conseguir que los estudiantes se sientan motivados al momento de recibir las clases y por consiguiente puedan mejorar y reforzar sus conocimientos con la ayuda de estos nuevos recursos didácticos computarizados.

4. Recursos didácticos que utiliza

El software educativo contiene recursos didácticos llamativos como son: gráficos, imágenes, preguntas, ejercicios de aplicación, ejemplos y actividades de autoevaluación, de acuerdo a los requerimientos solicitados por los docentes en las encuestas aplicadas, así como también se tomó en cuenta los contenidos pedagógicos de ese año escolar; recursos que ayudarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

5. Valoración Global

El software educativo de Lengua y Literatura, tiene una buena funcionalidad, utilidad, calidad técnica y una alta potencialidad didáctica, ya que el mismo, al momento de ser socializado llamó la atención de los estudiantes, por lo cual se puede fundamentar que los métodos y técnicas empleadas por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que viene utilizando los podrá complementar fácilmente con el uso del está herramienta tecnológica para trabajar en la asignatura de lengua y literatura con los alumnos del tercer año de educación básica de la escuela “General Rumiñahui”

PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS

De todo lo antes mencionado se deduce que, los docentes del Tercer Año de Educación Básica coinciden en que el software educativo cumple en su mayoría con los requerimientos previamente establecidos por ellos mismos, de

acuerdo a la información pactada en los instrumentos de investigación, es decir cuenta con recursos didácticos adecuados, cuenta con adecuadas imágenes, animaciones, efectos, sonidos, videos, etc., lo cual llama la atención de los alumnos en la clase, permitiendo que las clases sean más dinámicas; así mismo es fácil de manejar tanto para docentes y alumnos, el tamaño, tipo y colores de letra son los adecuados para los alumnos de ese año escolar y en general el software cumple con la función de motivación hacia los estudiantes, además se ajusta a los lineamientos educativos y pedagógicos que exige la educación, con una estructuración adecuada y acorde a las necesidades de quienes lo utilizarán; lo que permitirá complementar y reforzar las clases de Lengua y Literatura a través de la utilización de este recurso didáctico, el mismo que tiene como único propósito mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del Cantón Yantzaza.

g. Discusión

Hoy en día la enseñanza de los docentes hacia los estudiantes debe estar basada en el uso de las nuevas tecnologías; las mismas que permiten no solamente estar acorde al avance de la nueva era tecnológica, sino que además permiten facilitar y complementar su labor educativa.

Para esto al iniciar este presente trabajo investigativo se platearon objetivos, tales como es el objetivo general **"Elaborar un Software Educativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los alumnos del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", del Cantón Yantzaza"**, este objetivo se cumplió al momento de iniciar a crear el software educativo, el mismo que tiene los contenidos de Lengua y Literatura que deben ser abordados por los alumnos de tercer año de educación básica, tal y como constan en el plan curricular señalado por el Ministerio de Educación, el cual será utilizado como un recurso didáctico más para los docentes de dicho año escolar; con los temas en su orden respectivo de acuerdo a cada bloque, teniendo como apoyo principal el texto del Ministerio, así como también tomando en consideración la información que fue recolectada con los instrumentos de investigación.

Así mismo se determinaron los objetivos específicos, como se detallan a continuación:

1er Objetivo Específico.- **"Recolectar la información necesaria para el diseño y creación del Software Educativo"**. Este objetivo se cumplió al momento de aplicar la encuesta a los docentes del tercer año de educación básica y las fichas de observación en las clases de Lengua y Literatura; dicha información una vez analizada e interpretada tal y como se demuestra en la presentación de resultados, permitió determinar parámetros importantes que debían ser tomados muy en cuenta al momento de crear el software; tales como: los temas en los que mayor dificultad de aprendizaje tenían los alumnos, imágenes, gráficos, animaciones, videos, sonidos, entre otros; que debían estar

presentes dentro de la herramienta a diseñarse, así mismo con la ayuda de los docentes se pudo conocer como venían trabajando en la asignatura de Lengua y Literatura y también determinar las temáticas más relevantes que sin duda alguna serían parte de los contenidos del software.

2do.- Objetivo Específico.- **"Diseñar el software educativo tomando en cuenta los elementos y herramientas principales para su creación, así como también contenidos, mallas curriculares y texto de trabajo de los alumnos"**, este objetivo fue cumplido a cabalidad ya que se creó el software siguiendo el modelo de diseño y creación previamente establecido y se utilizó los programas y herramientas necesarias, en este caso Adobe Flash Professional CS6; en el además se incluyeron contenidos basados en el texto del Ministerio que es con el que los alumnos trabajan, tomando muy en cuenta aquellos contenidos en los que mayor dificultad de comprensión tenían los alumnos en la asignatura de Lengua y Literatura, gracias a la información que fue proporcionada por los docentes; como es de conocimiento general la malla curricular que se viene manejando, es tomada directamente desde el Ministerio de Educación, la misma que se refleja en los textos que son proporcionados por ésta entidad es por ello se tomó como base el texto de Lengua y Literatura del 3er Año de Educación Básica.

3er. Objetivo Específico.- **"Implementar el Software Educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui", para los alumnos del Tercer Año de Educación Básica"**, este objetivo se cumplió, ya que una vez concluida la creación del software, se realizó la socialización con docentes y alumnos del Tercer año de Educación Básica, con el propósito de que se conozca los contenidos y funcionamiento de esta nueva herramienta tecnológica a utilizarse en la asignatura de Lengua y Literatura; seguidamente se procedió a dejar a los docentes dicho software para que sea utilizado cuando ellos lo estimen conveniente.

4to.- Objetivo Específico.- **“Validar técnica y pedagógicamente el Software Educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”**, el cumplimiento de este objetivo se logró, ya que al momento de la socialización del software educativo, se realizó también la respectiva explicación del funcionamiento especialmente de los botones principales que van a ser utilizados con mayor frecuencia, así como también la funcionalidad de algunas actividades y evaluaciones que están contempladas dentro de los contenidos pedagógicos que como ya se mencionó anteriormente están basados en el texto del Ministerio; para ello se aplicó un instrumento de validación a los docentes, cuyos resultados se dan a conocer conjuntamente con los resultados de encuestas y fichas de observación.

h. Conclusiones

- El 100%, de los docentes no utilizan la tecnología como material didáctico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, información que fue evidenciada mediante la aplicación de encuestas.

- El 75%, de los docentes no están capacitados en cuanto al uso de las nuevas tecnologías en educación, por lo se les hace un poco complicado usar estas herramientas, de acuerdo a la información recolectada con las técnicas de investigación.

- Se desarrolló el software educativo, tomando en consideración los requerimientos de usuario, en este caso los docentes y alumnos del Tercer Año; para ser implementado como una herramienta tecnológica que les permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

- El 75%, de los materiales didácticos más utilizados por los docentes del tercer año para impartir las clases de Lengua y Literatura son: texto, pizarra y marcadores, seguido de los papelotes, carteles, cancioneros, entre otros; dejando como último recurso el uso de la computadora y software.

- Los alumnos son demasiado inquietos a la hora de atender las clases de Lengua y Literatura, tal y como se pudo evidenciar con la aplicación de las fichas de observación; por lo que resulta necesario utilizar un material didáctico llamativo e interactivo que llame su atención.

- Casi en su totalidad los docentes desconocen los beneficios que tendrían al utilizar un software educativo, ya que por falta de recursos económicos personales y de la institución educativa, se les ha hecho difícil adquirirlo; de acuerdo a la información anteriormente recolectada

i. Recomendaciones

- Es importante utilizar los materiales didácticos tradicionales, tales como: pizarra, marcador, etc; pero también hace falta implementar un material didáctico que sea más dinámica.

- Para que los alumnos se eduquen acorde a las exigencias y avances que la educación de hoy en día exige, se debe utilizar herramientas tecnológicas en las aulas de clase.

- Que los docentes estén capacitándose constantemente en lo que corresponde a las nuevas tecnologías educativas, lo que les facilitará el impartir sus clases.

- Que los docentes revisen detenidamente los contenidos del software, para que se adapten a uso y funcionamiento.

- Que el uso del software educativo se lo haga en el laboratorio de cómputo para facilitar que los alumnos trabajen de mejor manera.

- Usar continuamente el software educativo diseñado, en la asignatura de Lengua y Literatura, con el propósito de lograr que las clases sean más dinámicas y por consiguiente mejorar el rendimiento académico de los alumnos.

- Que el uso del software se lo haga una vez finalizada la revisión de cada temática, tratando de aprovechar el alto grado de actividades de refuerzo y ejercitación que contiene el mismo.

j. Bibliografía

- Enrique m. Alcaraz Fernández, Multimedia. Manual de Referencia, 2002
- Ministerio de Educación del Ecuador, Texto Lengua y Literatura 3er Año de Educación Básica, 2011
- Enciclopedia de Informática y Computación, Ingeniería del Software, edición 1998
- Desarrollo de Software Educativo, enmarcado dentro de la ética profesional, Modulo VI, UNL, 2010
- Taller: Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, Modulo V, UNL, 2010.
- FOLLETO DEL CURSO INFORMÁTICA EDUCATIVA. Instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y Profesional. Mc. Vicenta
- La informática como recurso pedagógico – didáctico en la educación. Carina Buratto, Ana Laura Canaparo, Andrea Laborde, Alejandra Minelli.

Webgrafía

- http://www.slideshare.net/emmapacheco/las-tics-en-el-proceso enseñanza-aprendizaje
- ¿Qué es software educativo?, http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/
- Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo, http://daysoftwareeduc.blogspot.com/2009/10/ventajas-y-desventajas-de-la.html
- Metodología para el Desarrollo de Software Educativo, http://es.scribd.com/doc/19984478/pasos-para-el-diseno-de-software-educativo-
- Curso Básico de Flash 8, http://www.estiloflash.com/curso-basico-de-flash-8-parte-1/209/
- Diccionario de Informática, http://www.alegsa.com.ar/Dic/windows.php

k. Anexos

Anexo 1: Certificación de socialización

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DISTRITO PROVINCIAL DE EDUCACIÒN DE ZAMORA CHINCHIPE
ESCUELA DE EDUCACIÒN BÀSICA "GENERAL RUMIÑAHUI"
Yantzaza – Zamora Chinchipe – Ecuador

Yantzaza, 11 de noviembre del 2013

Lic. Sigifredo González
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI"

A petición verbal por parte interesada:

C E R T I F I C O:

Que la Srta. **Rosa Margarita Jumbo Narváez**, con cédula de identidad Nro. 1900615038, egresada de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, realizó la socialización del software educativo titulado: **"SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013",** el día lunes 14 de Octubre del presente año, con los alumnos y docentes del 3er Año de Educación Básica, a partir de las 11H00, hasta las 12H00.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, y doy facultad a la interesada para que haga uso del presente en lo que estime conveniente.

Atentamente,

Lic. Sigifredo González
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI"

Anexo 2: Fotos de socialización

Foto 1: Iniciando la socialización con la pantalla principal

Foto 2: Dando indicaciones del funcionamiento del software

Anexo 3: Manual de usuario

Manual de usuario

Este manual tiene como finalidad ser una ayuda para el docente, estudiantes y todo aquel que desee aprender acerca manejo de este Software Educativo en el área de Lengua y Literatura; en donde se explicará paso a paso su manejo y funcionamiento.

Aquí la pantalla principal; ésta nos muestra la portada del software Educativo, la misma que consta de dos botones: salir, el mismo que tiene la función de salir de programa y el botón entrar, que le permite entrar a los diferentes bloques del software educativo.

Figura 1: Pantalla principal

Ahora haciendo clic en el botón entrar, llegaremos a la siguiente pantalla, que muestra el menú del Software Educativo de Lengua y Literatura, ésta pantalla contiene los seis botones para poder ingresar a los temas a tratar y también un botón para salir del software, tal como lo muestra la siguiente figura.

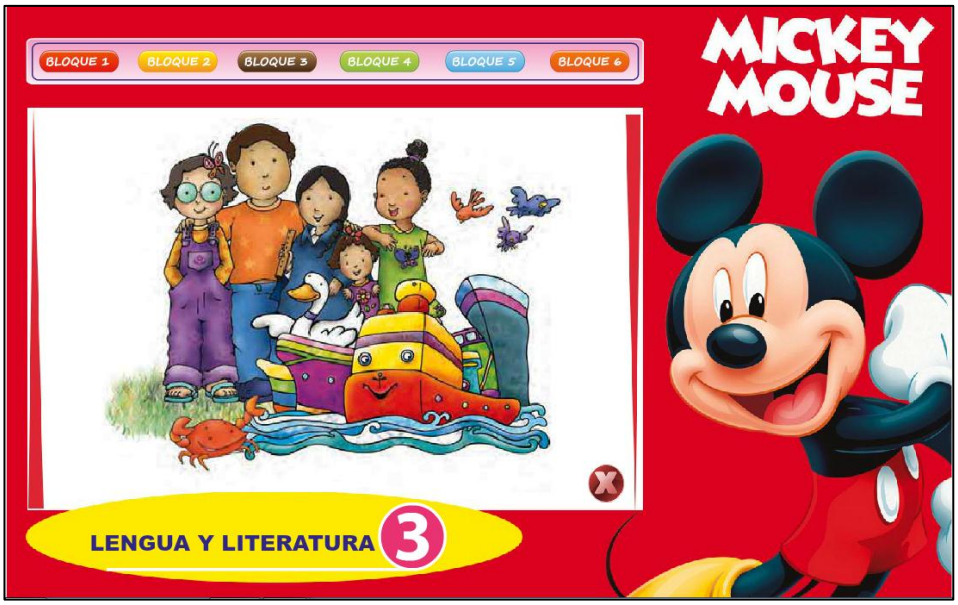


Figura 2: Pantalla de los diferentes bloques.

En la siguiente pantalla se observa el menú del **BLOQUE1**, la misma consta de un botón para regresar a la pantalla principal y un botón para salir.

Figura 3: Pantalla menú Bloque 1

Ahora haciendo clic en el botón **el sustantivo y su género** podrás observar la siguiente pantalla, donde se puede conocer sobre el género y el sustantivo y también comprobar si las respuestas de las actividades están bien o mal así como también se podrá reiniciar la actividad, además consta del botón atrás para regresar a los bloques y también del botón siguiente para continuar en la siguiente pantalla.

Figura 4: El sustantivo y su género

Ahora dando clic en el botón siguiente de la figura 4, continúe con la práctica del sustantivo y su género y si desea regresar a la pantalla anterior presione en el botón atrás.

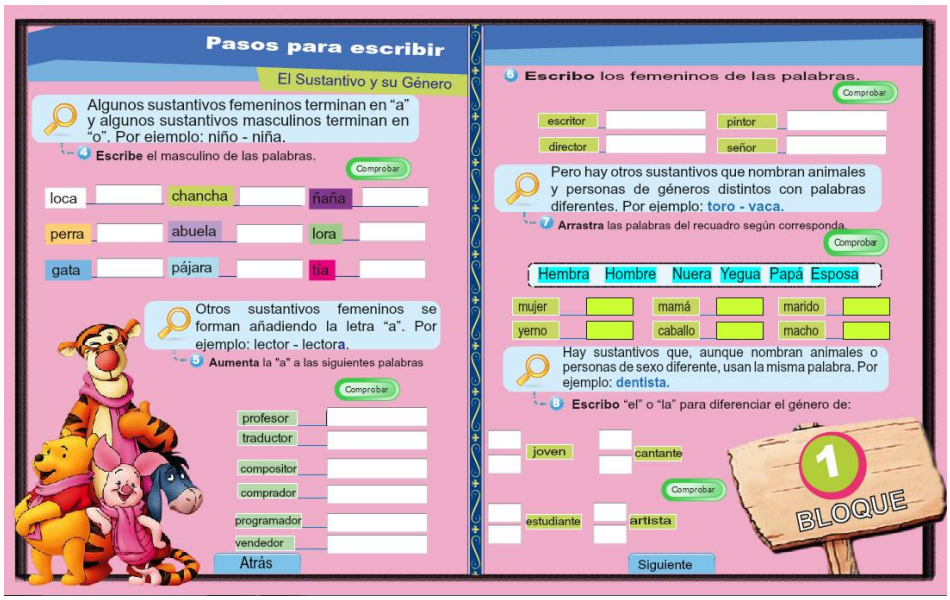


Figura 5: El sustantivo y su género

Ahora clic en el botón siguiente para continuar con la práctica del sustantivo y su género, si desea regresar presione en el botón atrás.

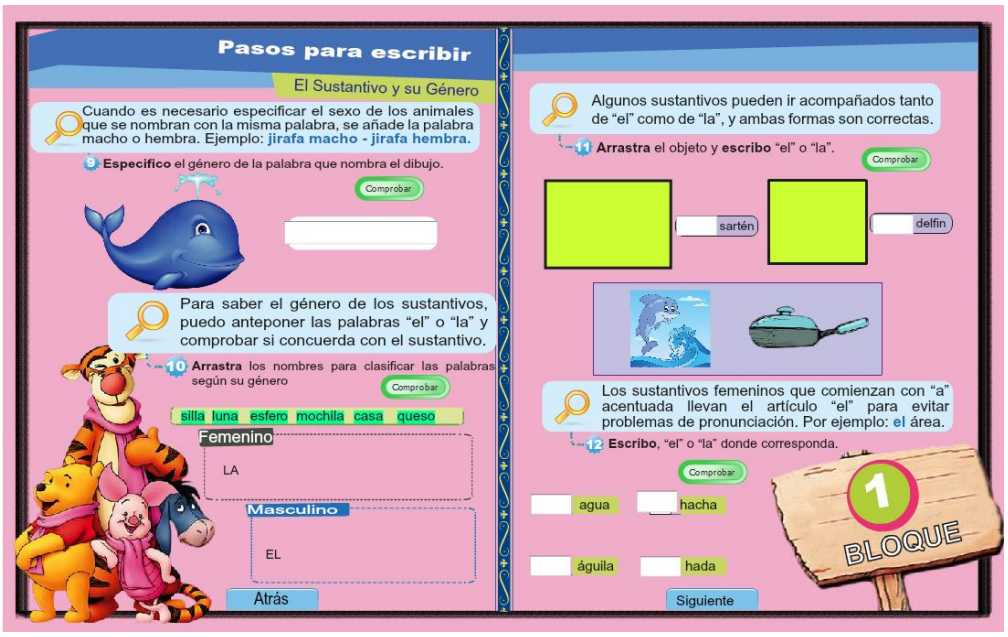


Figura 6: El sustantivo y el género

Haciendo clic en el botón siguiente podrás continuar con la práctica del sustantivo y su género, si desea regresar a la pantalla anterior presione el botón atrás o si desea regresar al menú principal del bloque presione el botón menú.

Figura 7: El sustantivo y su género

Una vez en el menú principal dando clic en el botón **Uso de las mayúsculas** mostrará la siguiente pantalla, aquí explica el uso de las mayúsculas donde también se puede verificar si las respuestas son correctas o incorrectas, además constan del botón atrás y siguiente.

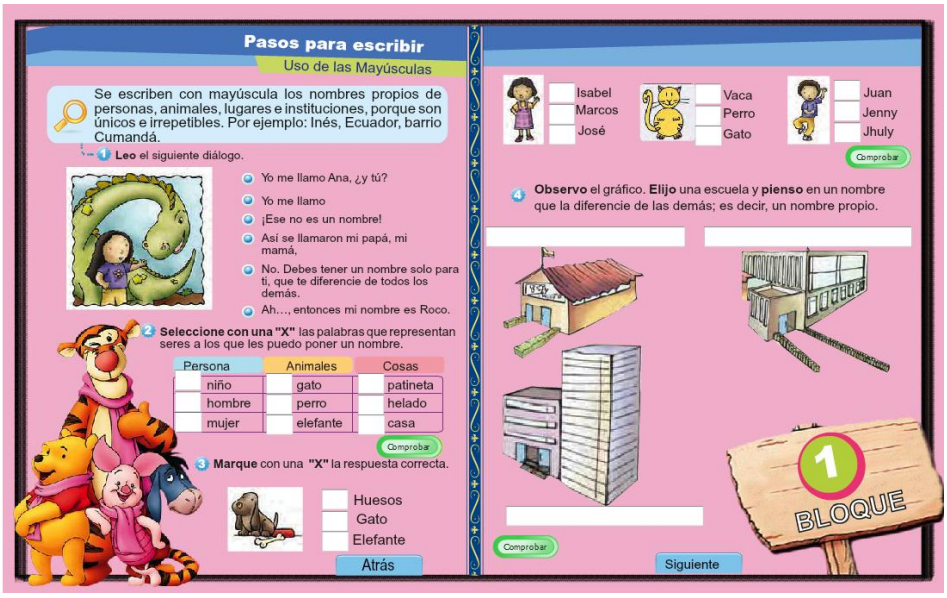


Figura 8: Uso de las mayúsculas

Ahora dando clic en el botón siguiente podrás terminar con la práctica del uso de las mayúsculas, también consta el botón atrás para regresar a la pantalla anterior y el botón menú para regresar al menú principal del bloque

Figura 9: Uso de las mayúsculas

En la pantalla de los menús del bloque uno tienes un botón **video,** el mismo que permite observar el video del uso de las mayúsculas y un botón para salir del video y regresar a la pantalla del bloque 1

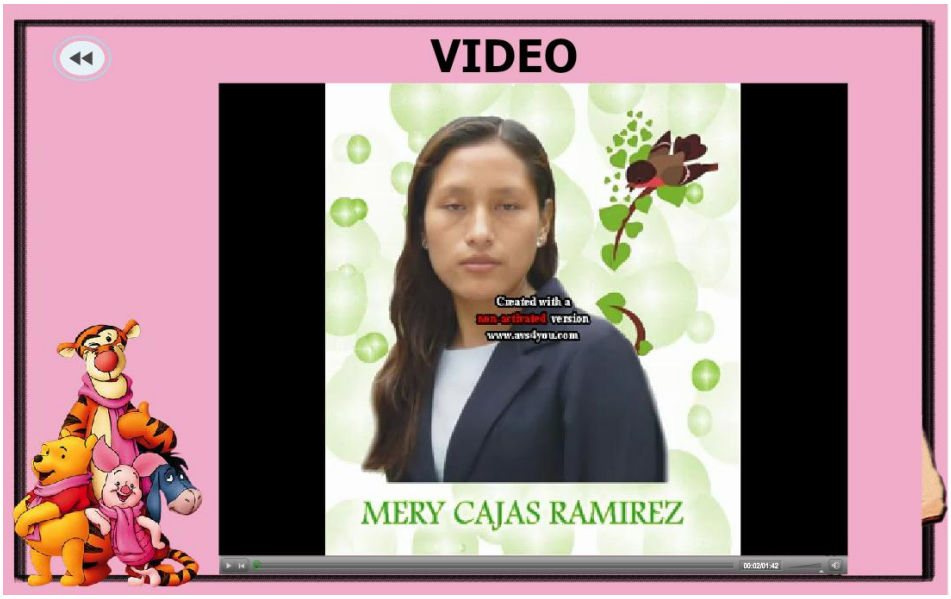


Figura 10: Video.

Dando clic en el botón **el verbo,** te llevará a la siguiente pantalla donde conocerás que es el verbo, además consta del botón menú para regresar al menú principal.

Figura 11: El verbo

Después de haber practicado los temas del bloque 1, puedes empezar poniendo en práctica tus conocimientos para lo cual debes dar clic en el botón **evaluación,** resuelve toda la evaluación, para verificar las respuestas presiona clic en el botón ver puntuación y si deseas regresar presiona el botón menú.

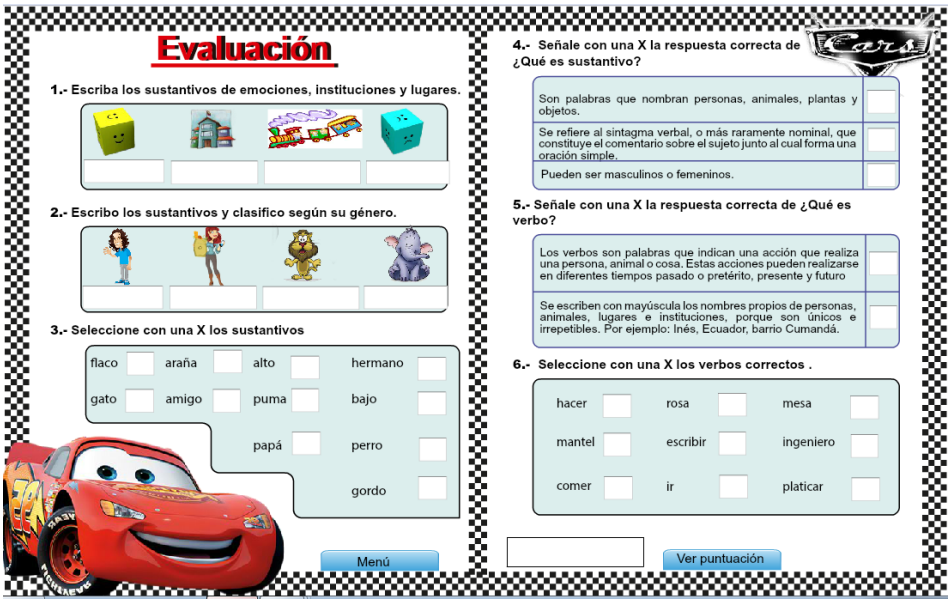


Figura 12: Evaluación.

Ahora en la pantalla principal vamos a ingresar al **Bloque 2,** dando clic sobre el mismo, observaremos la siguiente pantalla, aquí consta de botón cerrar, para salir del software, y el botón principal para regresar a la pantalla de los bloques y el botón del video sobre cuentos de hadas y el botón **Cuentos de hadas.**

Figura 13: Cuentos de hadas.

Ahora dando clic en el botón cuentos de hadas puedes observar la siguiente pantalla y el significado de cuentos, además de un botón el mundo de los cuentos de hadas y la evaluación.

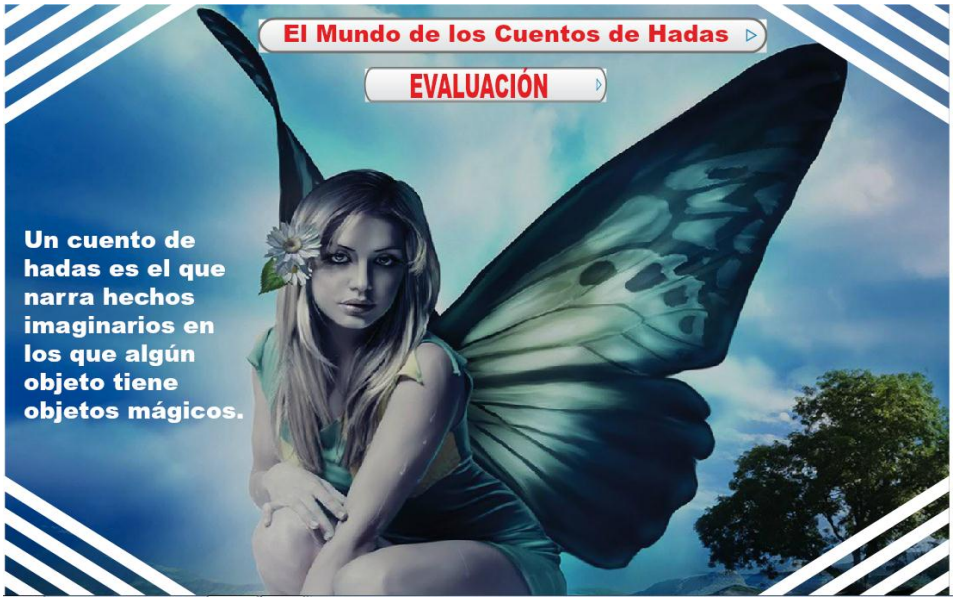


Figura 14: El mundo de los cuentos de hadas.

Haciendo clic en el botón el mundo de los cuentos de hadas, observarás la siguiente pantalla, donde se puede leer el cuento de las habichuelas mágicas, también consta el botón atrás para regresar y el botón siguiente.

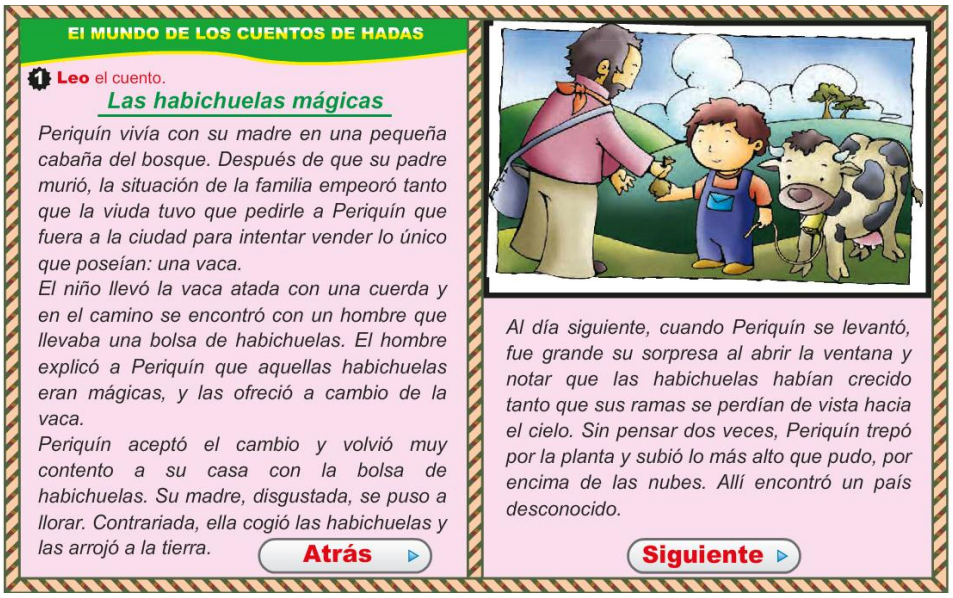


Figura 15: Las habichuelas mágicas.

Haciendo clic en el botón siguiente, podrás continuar con la lectura del cuento y si deseas regresar presiona el botón atrás, también está el botón siguiente para continuar.

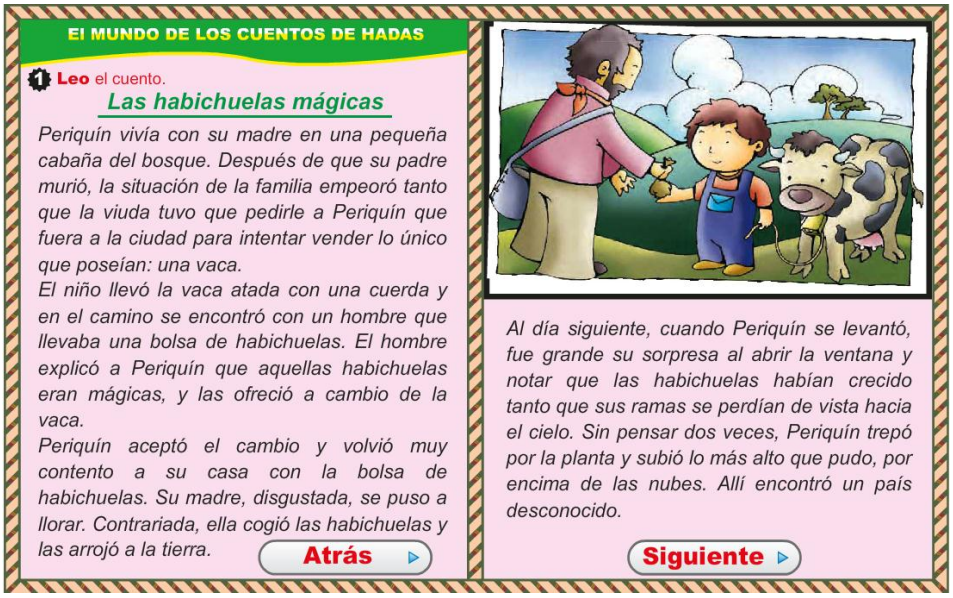


Figura 16: Las habichuelas mágicas.

Ahora puedes hacer clic en el botón siguiente para continuar a la próxima pantalla del cuento o atrás para regresar a la pantalla anterior.

Figura 17: El mundo de los cuentos de hadas.

Para continuar con la lectura presiona en el botón siguiente y si deseas regresar presiona en el botón atrás.

Figura 18: El mundo de los cuentos de hadas.

Clic en el botón siguiente para continuar con la lectura del cuento de hadas, si deseas regresar clic en el botón atrás.

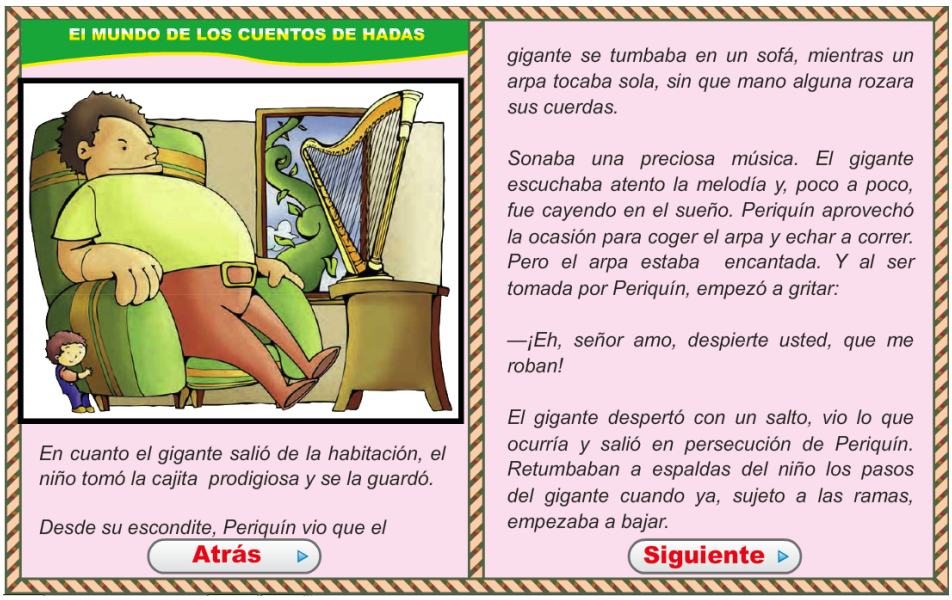


Figura 19: El mundo de los cuentos de hadas.

Ahora presiona clic en el botón siguiente para terminar con la lectura del cuento, y si deseas regresar clic en el botón atrás, o si deseas regresar a la pantalla principal presiona clic en el botón menú.

Figura 20: El mundo de los cuentos de hadas

Ahora ya puedes evaluar tus conocimientos para lo cual en la pantalla principal entra en el botón cuentos de hadas y aquí clic en el botón **evaluación,** una vez resuelta la evaluación clic en ver puntuación o si deseas regresar clic en menú.

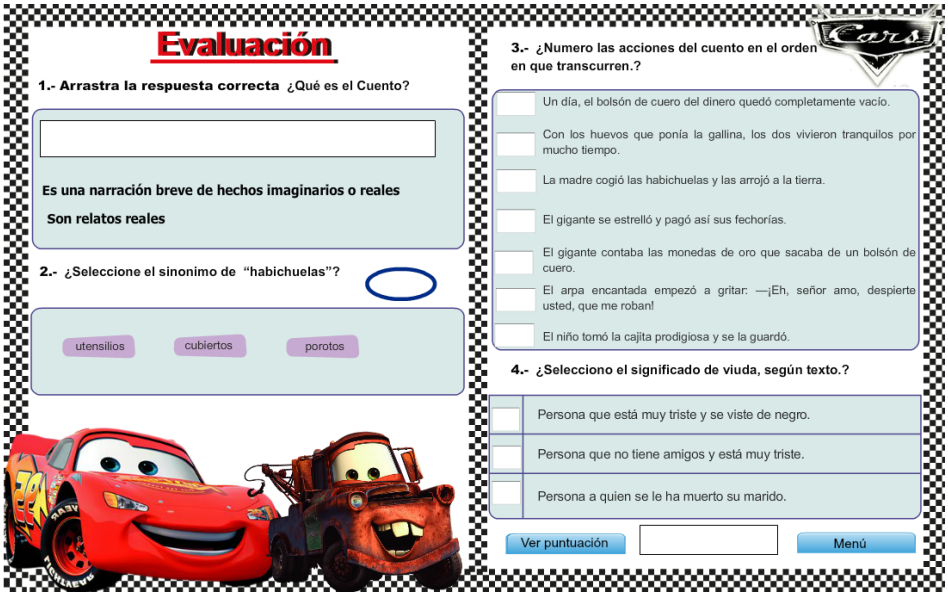


Figura 21: Evaluación

Ahora en la pantalla principal si deseas observar el video puedes dar clic en el botón **video,** y te llevará al mismo el cual trata sobre la lectura y si deseas salir puedes dar clic en el botón regresar.

Figura 22: Video

Continuando con el manejo del software educativo ahora puedes dar clic en el **Bloque 3,** de la pantalla principal la misma que te llevará a la siguiente pantalla con los menús del bloque 3, además del botón principal para regresar a los bloques, el botón de video y el botón cerrar para salir del software.

Figura 23: Menús del bloque 3.

Ahora dando clic en el botón **tarjetas postales,** puedes observar que es una tarjeta postal y como se redacta, pero si deseas regresar presionas en el botón menú.

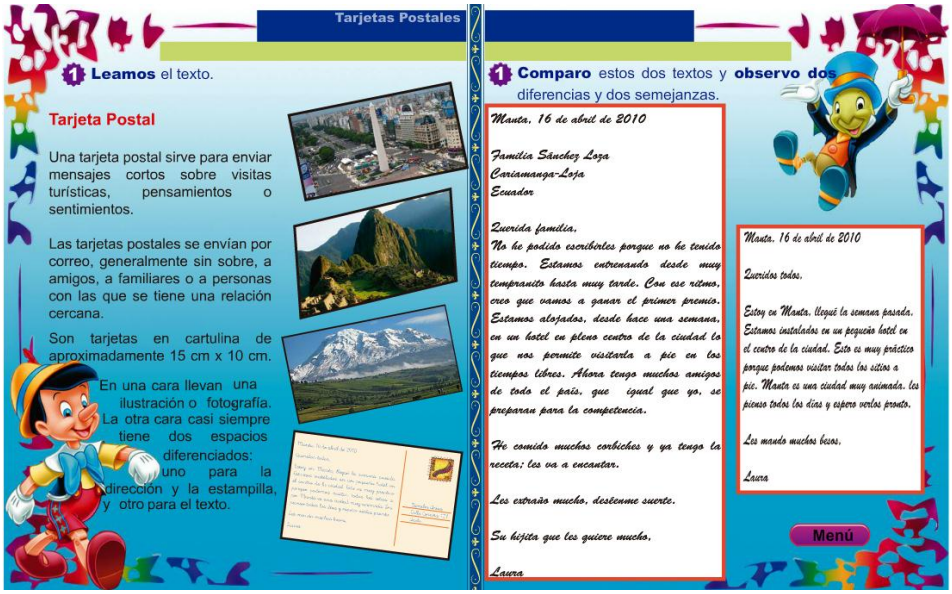


Figura 24: Tarjeta postal.

Ahora dando clic en **número de sustantivo,** podrás observar la siguiente pantalla, la cual consta del significado de sustantivo, la práctica del mismo donde puedes verificar tus respuestas, además del botón atrás para regresar al menú y el botón siguiente.

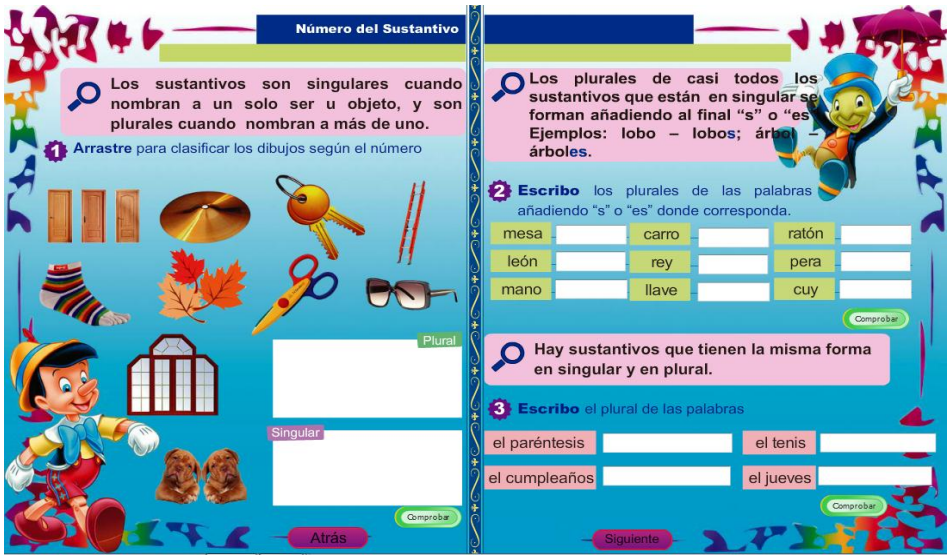


Figura 25: Número del sustantivo.

Ahora haciendo clic en el botón siguiente puedes continuar con la práctica del número del sustantivo en la siguiente pantalla, también consta del botón atrás para regresar a la pantalla anterior y el botón siguiente.

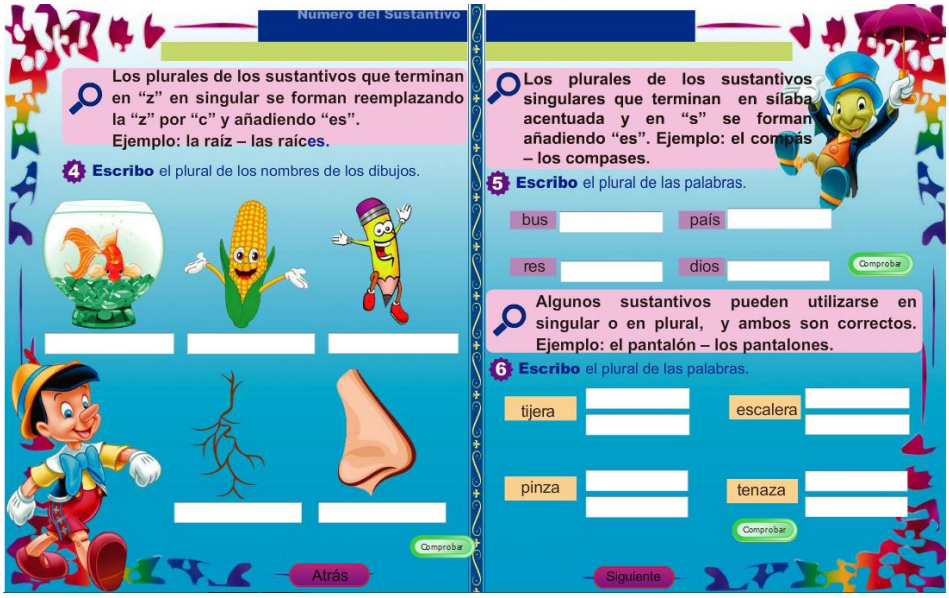


Figura 26: Número del sustantivo.

Ahora haciendo clic en el botón siguiente podrás terminar tu práctica del número del sustantivo, aquí también tienes el botón atrás para regresar a la pantalla anterior y el botón menú para ir a la pantalla de los menús.

Figura 27: Número del sustantivo.

Como ya hemos observado que es el sustantivo ahora puedes observar el video para que tengas una idea más clara de que son los sustantivos, para lo cual haz clic en el botón video, para salir haz clic en el botón regresar.

Figura 28: Video.

Haciendo clic en el botón del **uso de la "r" y "rr",** podrás conocer las reglas del uso de las mismas y si desea regresar a los menús haz clic en el botón menú.

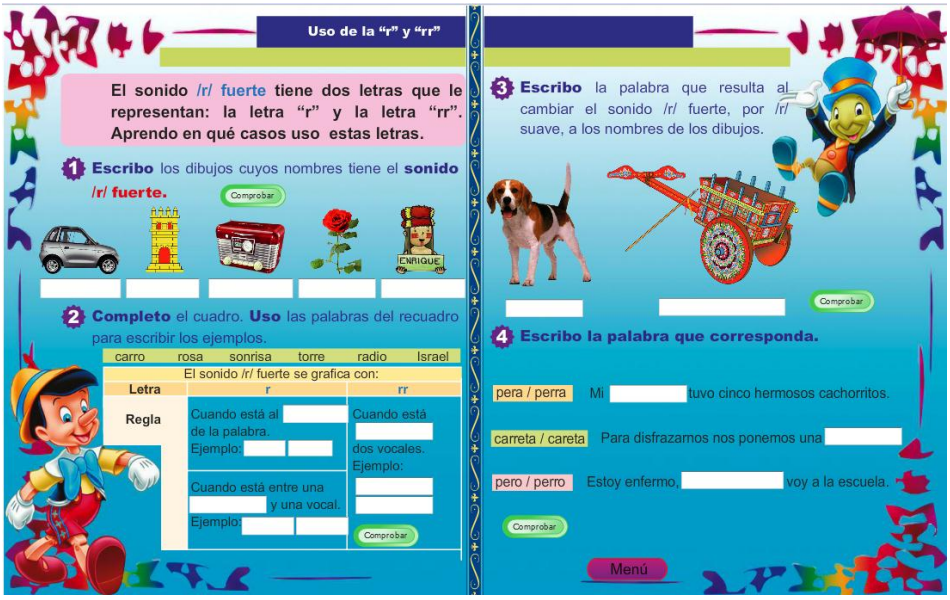


Figura 29: Uso de la "r" y "rr".

Ahora haz clic en el botón **división de las palabras en sílabas,** y podrás conocer cómo se hace la división de las palabras, aquí tienes el botón atrás para regresar al menú y el botón siguiente.

Figura 30: División de las palabras en sílabas.

Ahora haz clic en el botón siguiente para continuar con la práctica, y si deseas regresar haz clic en atrás y si desea volver a la pantalla principal haz clic en menú.

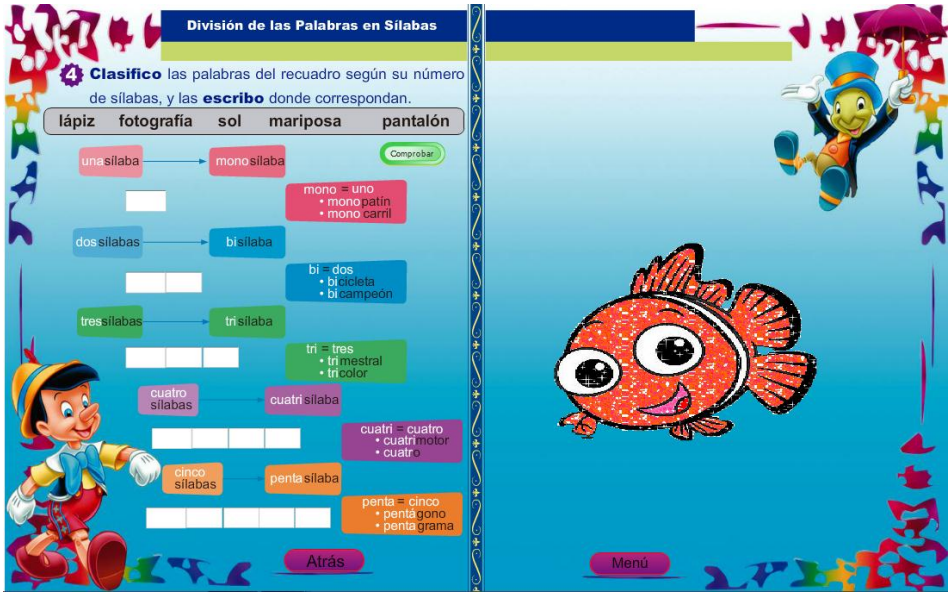


Figura 31: División de las palabras en sílabas.

Haciendo clic en el botón **género y número del artículo,** podrás practicar el mismo comprobando las respuestas, además tienes el botón atrás y menú que te permiten volver al menú principal.

Figura 32: Género y Número del artículo

Ahora haciendo clic en el botón **uso del guión,** podrás observar el significado del mismo y comprobar tus conocimientos con el botón comprobar, y si deseas regresar a la pantalla principal haz clic en el botón menú.

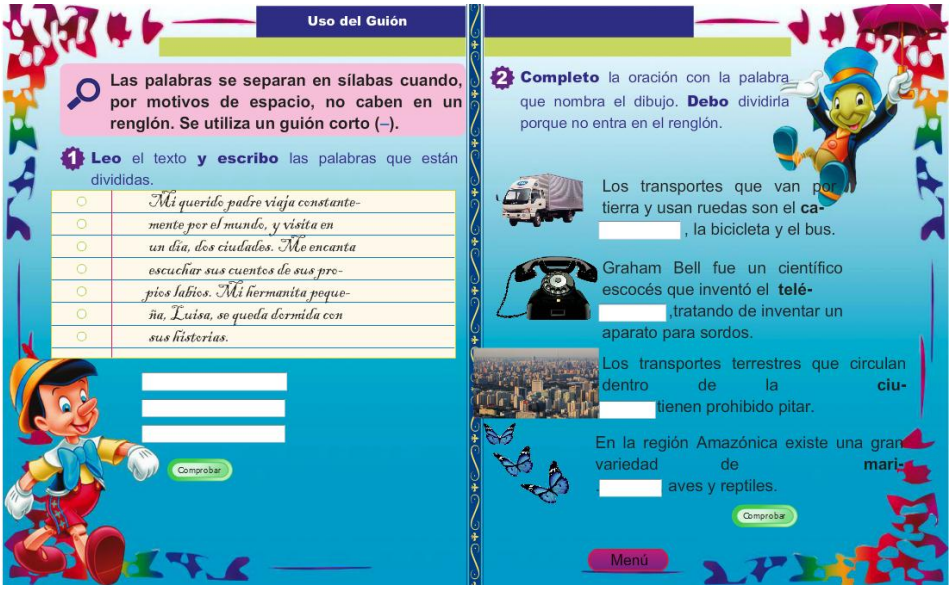


Figura 33: Uso del guión.

En la pantalla de los diferentes menús haciendo clic en el botón **tarjetas de invitación,** puedes aprender cómo se desarrollan las mismas y después poner en práctica tus conocimientos, comprobando tus respuestas en el botón comprobar y para regresar a la pantalla de menús presiona en el botón menú.

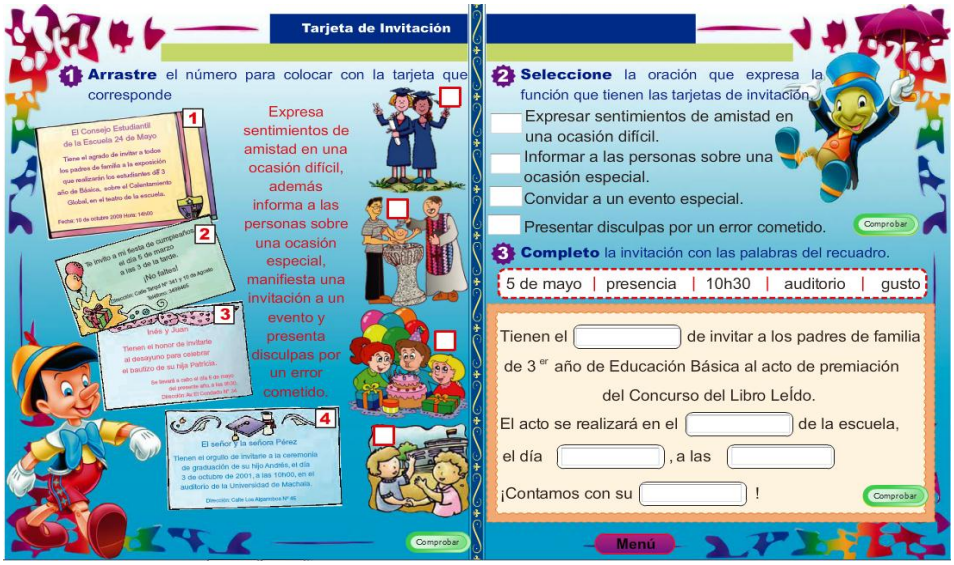


Figura 34: Tarjeta de invitación.

Ahora haciendo clic en el botón **tarjeta de felicitación,** puedes aprender y practicar cómo se desarrollan y comprobando tus respuestas en el botón comprobar, y si deseas volver haz clic en el botón menú.

Figura 35: Tarjetas de felicitación.

Después de haber desarrollado todas las actividades del bloque 3, ya puedes poner en práctica tus conocimientos, para lo cual debes hacer clic en el botón **evaluación,** de la pantalla principal, una vez desarrollada la evaluación haz clic en el botón ver puntuación para comprobar tus respuestas y para salir haz clic en el botón menú.

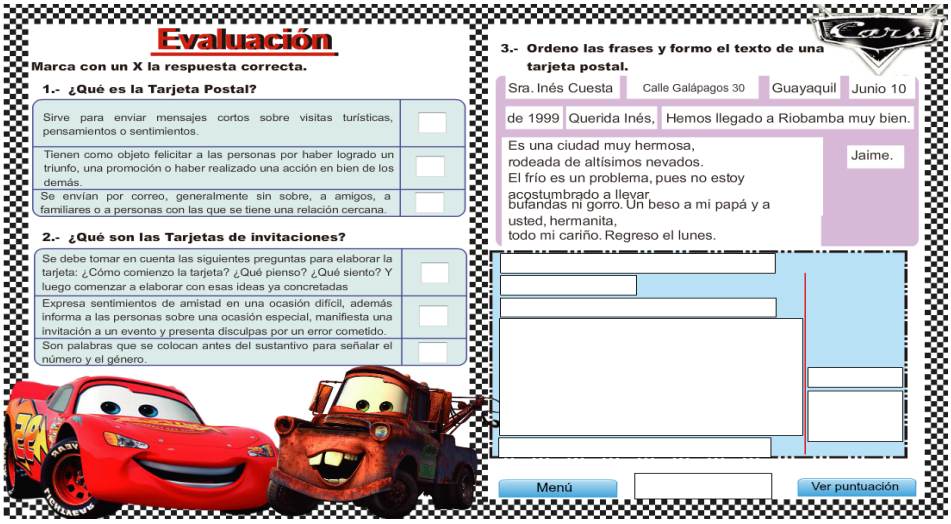


Figura 36: Evaluación.

A continuación vamos a dar clic en el botón **Bloque 4,** el cual mostrará la siguiente pantalla la misma que constan todos los menús de bloque, el botón salir, el botón principal para volver a los bloques además del botón del video del bloque.

Figura 37: Menús del bloque 4

Ahora haciendo clic en el botón **juguemos a la ronda,** podrás conocer en qué consisten estos juegos infantiles muy populares para compartir con todos tus amigos y si deseas salir haz clic en el botón menú.

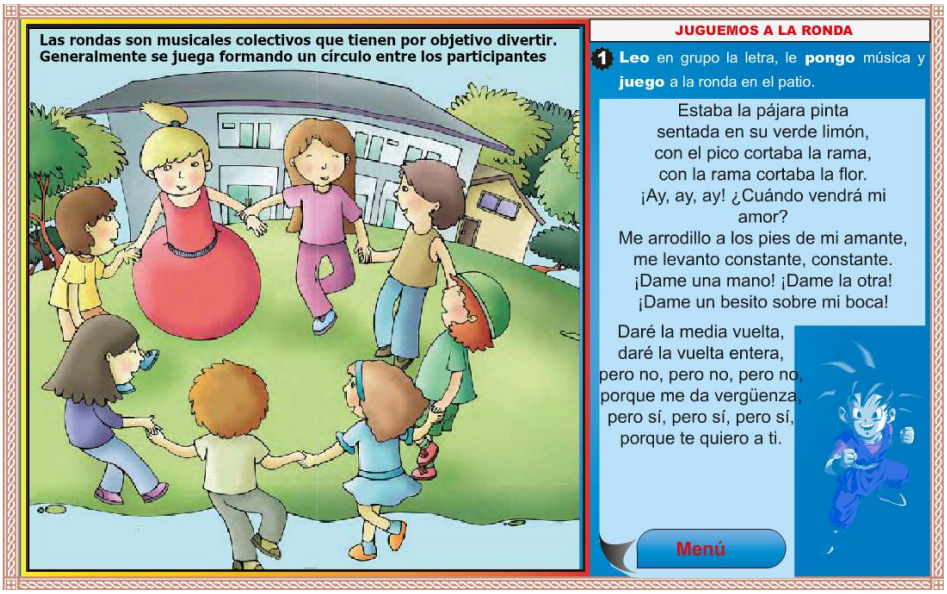


Figura 38: Juguemos a la ronda

Haciendo clic en el botón **narrar y escuchar una retahíla,** puedes aprender a narrar y conocer cómo se hacen las retahílas, si deseas salir haz clic en el botón menú.

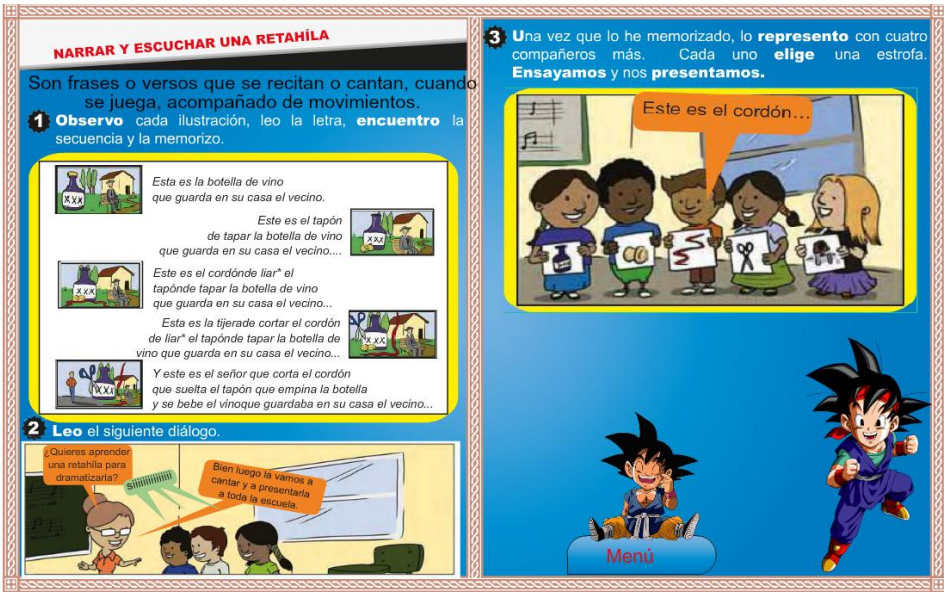


Figura 39: Narrar y escuchar una retahíla.

Haciendo clic en el botón **rimas, consonantes y asonantes,** de la lista de menús podrás conocer que significa cada una, además de poner en práctica tus conocimientos haciendo clic en comprobar.

Figura 40: Rimas, consonantes y asonantes.

Ahora haz clic en el botón siguiente para continuar practicando en la siguiente pantalla las asonantes y consonantes y si deseas regresar puedes hacer clic en el botón atrás y para salir haz clic en el botón menú.

Figura 41: Rimas, consonantes y asonantes.

Ahora vamos a conocer como se escribe una adivinanza, haciendo clic en el botón **las adivinanzas,** de la lista de menús del bloque 4 y si desea regresar haz clic en el botón menú.

Figura 42: Las adivinanzas.

Haciendo clic en el botón siguiente podrás observar la siguiente pantalla donde continúa la práctica de las adivinanzas, para regresar puedes hacer clic en el botón atrás y para volver a la pantalla principal haz clic en menú.

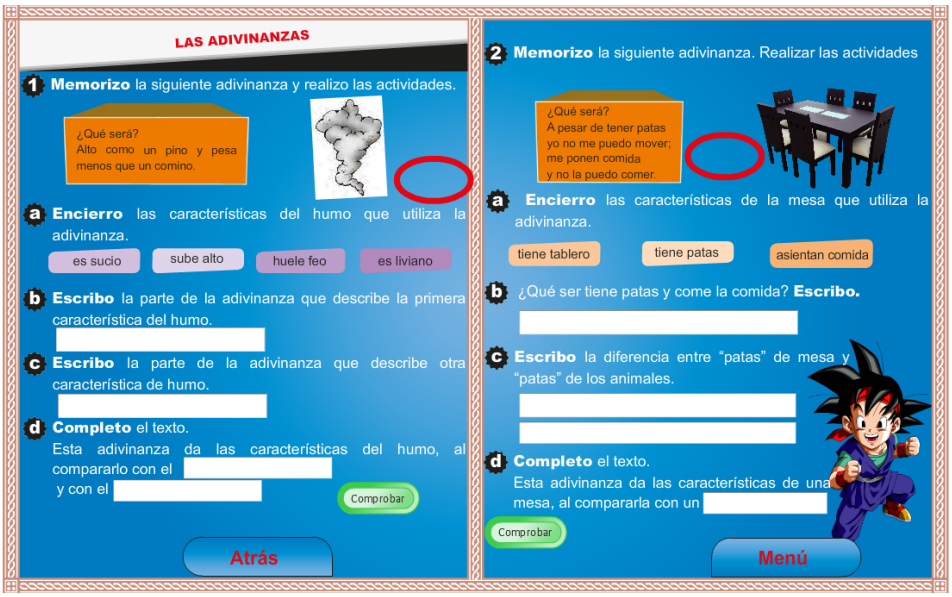


Figura 43: Las adivinanzas.

A continuación haz clic en el botón **video,** para que puedas observar más adivinanzas, y si deseas salir haz clic en el botón regresar.

Figura 44: Video.

Haciendo clic en botón **nanas,** vamos aprender que significa la misma, aquí tiene un botón **Play,** que te permite escuchar cada una de ellas para detener la reproducción haz clic sobre el mismo botón, y si deseas salir haz clic en el botón menú.

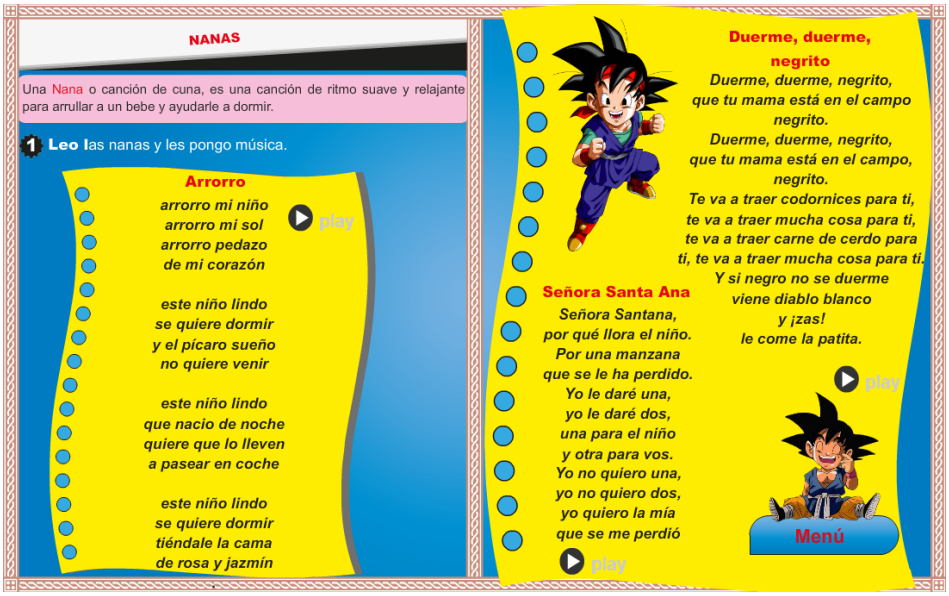


Figura 45: Nanas.

Ahora vamos aprender que es un trabalenguas, para lo cual debes hacer clic en el botón **trabalenguas,** además podrás armar un trabalenguas y comprobar tus conocimientos, para salir haz clic en el botón menú.

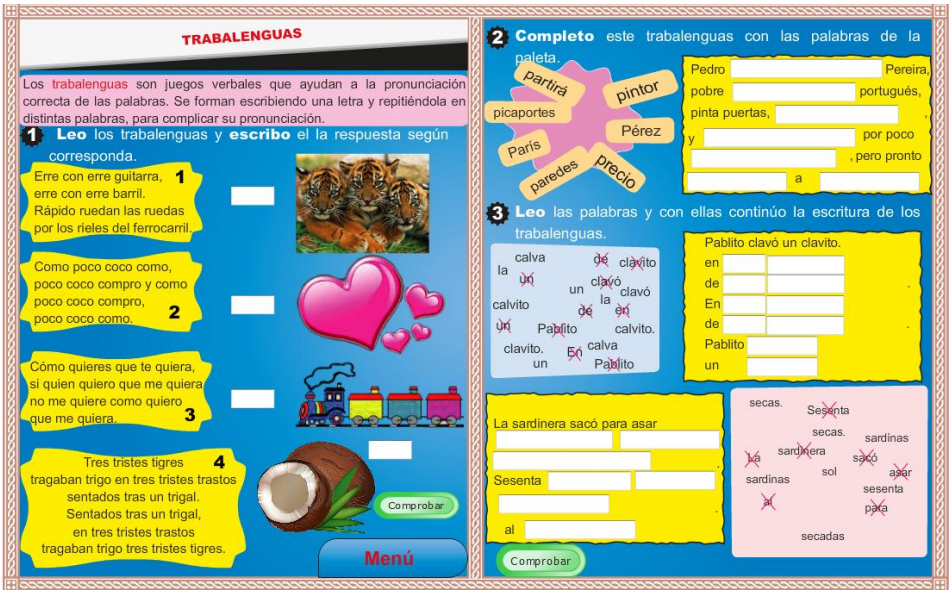


Figura 46: Trabalenguas.

A continuación puedes poner en práctica tus conocimientos, para lo cual haz clic en el botón **Evaluación,** de la lista de menús, desarrolla la evaluación y haz clic en el botón ver puntuación para verificar tus respuestas y para salir haz clic en el botón menú.

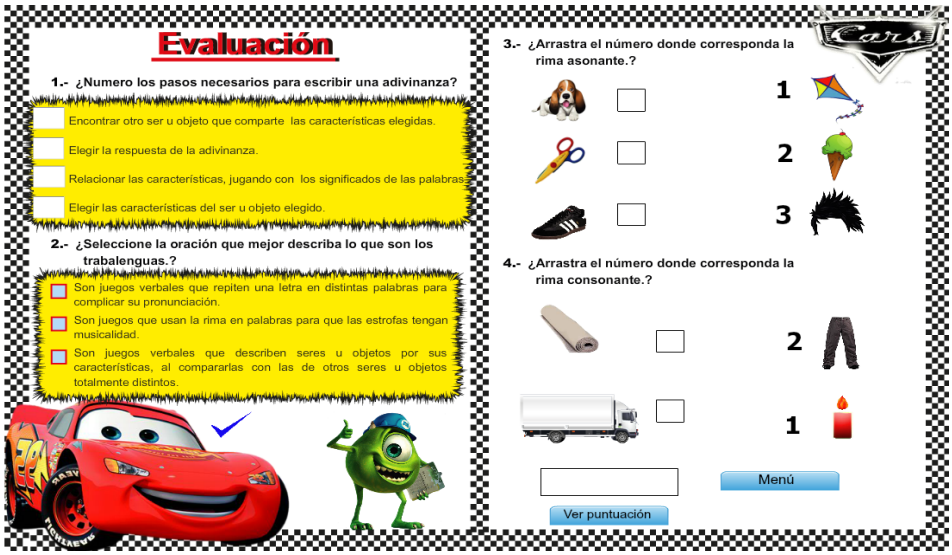


Figura 47: Evaluación.

En la pantalla de los bloques vamos a continuar haciendo clic en el botón **bloque 5,** en esta pantalla observaremos los menús del bloque 5, además del botón para ir a la pantalla principal, el botón cerrar para salir del programa y el botón del video.

Figura 48: Menús bloque 5.

A continuación vamos hacer clic en el botón **el cartel,** para conocer cómo se desarrolla el mismo y para qué sirve, además de poner en práctica tus conocimientos haciendo clic en comprobar y para regresar al menú haz clic en el botón atrás.

Figura 49: El cartel.

Ahora vamos a practicar los adjetivos, género y número, haciendo clic en el botón **los adjetivos, género y número,** de la lista de menús del bloque 5 y poner en práctica tus conocimientos comprobando tus respuestas, para salir haz clic en el botón atrás.

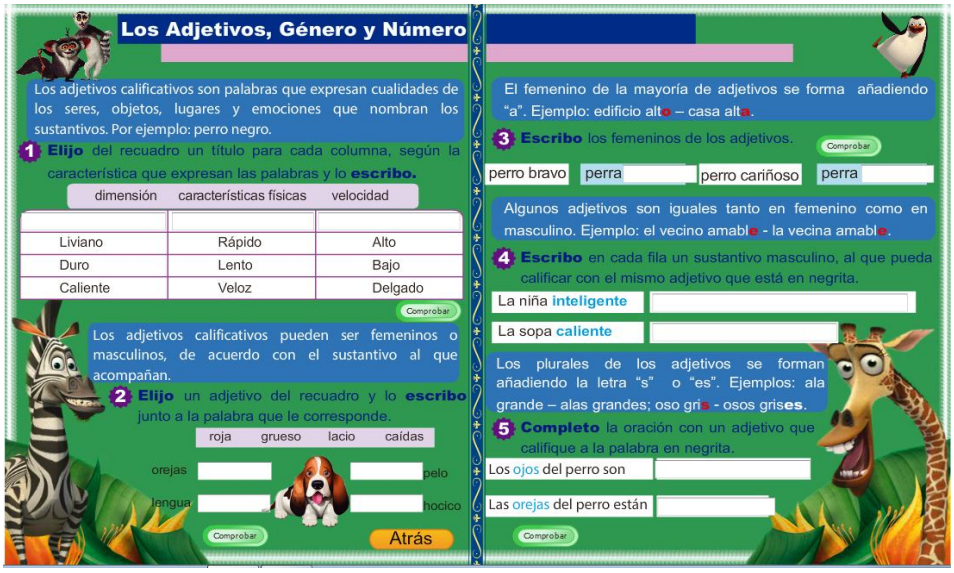


Figura 50: Los adjetivos, género y número.

Ahora en el menú principal vamos hacer clic en el botón **uso del diminutivo,** aquí aprenderemos que significa además de pondrás en práctica tus conocimientos y para salir pulsa en el botón atrás.

Figura 51: Uso del diminutivo.

Al hacer clic en el botón **el punto y seguido,** podrás aprender cómo se utiliza el punto seguido y también poner en práctica tus conocimientos, para salir haz clic en el botón atrás.

Figura 52: El punto y seguido.

Continuando con el bloque 5, ahora vamos dar clic en el botón **sílaba tónica y atónica,** para aprender su significado y también poner en práctica los conocimientos, para salir haz clic en el botón atrás.

Figura 53: Sílaba tónica y atónica.

A continuación haz clic en el botón **video,** para observar cómo se pronuncia la sílaba tónica, para salir haz clic en el botón regresar.

Figura 54: Video.

Ahora pone en práctica tus conocimientos, haz clic en el botón **evaluación,** llena todas las preguntas, para verificar tus respuestas haz clic en el botón ver puntuación, para salir puedes hacer clic en el botón menú.

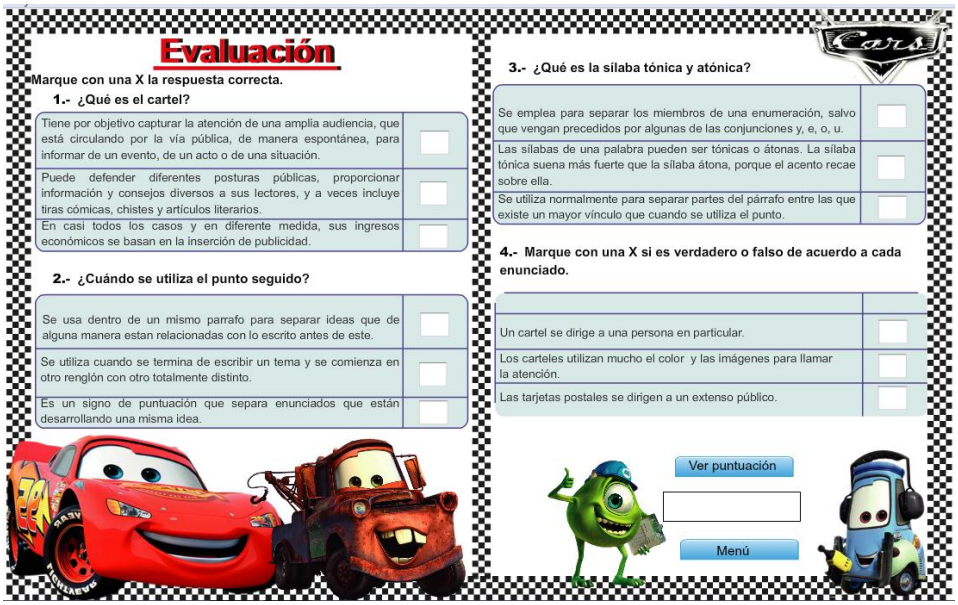


Figura 55: Evaluación.

En la pantalla principal de los bloques, vamos a dar clic en el **Bloque 6,** aquí observaras una pantalla que consta de el botón salir que permite salir del software, el botón principal para regresar a la pantalla principal, el botón entrar para conocer el significado de cuentos maravillosos y el botón evaluación.

Figura 56: Los cuentos maravillosos.

Haciendo clic en el botón entrar podrás observar el significado de cuentos maravillosos, aquí constan varios videos sobre los cuentos, para salir haz clic en el botón atrás.

Figura 57: Los cuentos maravillosos.

Ahora vamos a observar un video de cuentos maravillosos para lo cual debes dar clic en el botón **el patito feo,** para salir haz clic en el botón regresar.

Figura 58: Video el patito feo.

Para continuar con otro video ahora vamos hacer clic en el botón **el pescador,** si deseas salir haz clic en el botón regresar.

Figura 59: Video el pescador.

Vamos a continuar observando el siguiente video ahora haz clic en el botón **Los tres chanchitos,** para salir debes hacer clic en el botón regresar.

Figura 60: Video los tres cerditos.

Continuamos con el último video, para lo cual haz clic en el botón **Hansel y Gretel,** para salir puedes hacer clic en el botón regresar.

Figura 61: Video Hansel y Gretel.

Ahora puedes poner en práctica tus conocimientos para lo cual en la pantalla principal de bloque 6 debes hacer clic en el botón **Evaluación,** llena las preguntas, para verificar tus respuestas haz clic en el botón ver puntuación, para salir haz clic en el botón menú.

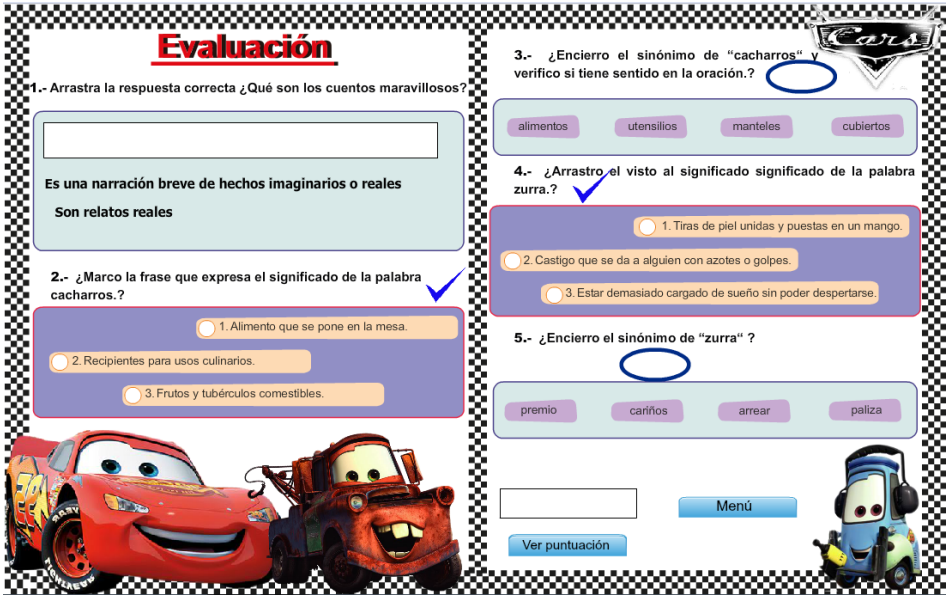


Figura 62: Evaluación.

Anexo 4: Proyecto de tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORA: Rosa M. Jumbo Narváez

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012 – 2013.

b. PROBLEMÁTICA

Con la revolución de las comunicaciones y tecnologías se ha dado una serie de cambios en diferentes campos de desarrollo, siendo la educación uno de ellos. Ahora en el siglo XXI necesitamos de alumnos(as) dotados de capacidades, valores y aptitudes acordes a este tiempo y espacio. El desarrollo infantil es un proceso integral que consiste en logros progresivos a nivel social y emocional, que se va perfeccionando en etapas cada vez más complejas en cada niño; en tal sentido, la educación de hoy procura encontrar a través de los medios tecnológicos, el camino para hacer más accesible el conocimiento. El uso de las tecnologías de información favorece el desarrollo de forma continua, creando entornos virtuales de aprendizaje, lo que ayuda a aumentar el interés por las asignaturas de estudio, la confianza del alumno y el estímulo de la creatividad. Cada vez más centros escolares, se interesan por las tecnologías y en muchas instituciones educativas han sustituido los libros por bibliotecas virtuales u otras herramientas (software educativo), empleados como instrumentos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de estas herramientas didácticas se ha dado en la mayoría de asignaturas de estudio, permitiendo complementar satisfactoriamente su aprendizaje, especialmente en asignaturas como por ejemplo Lengua y Literatura, en donde la mayoría de contenidos científicos están basados en largas y tediosas teorías, haciendo que las clases sean aburridas, poco dinámicas y difíciles de comprender; ya que a pesar del tiempo en algunos centros educativos, los maestros se rigen a los métodos de enseñanza tradicionales, por la falta de herramientas informáticas que les permitan fortalecer sus labores educativas.

Actualmente en el mercado informático como un gran impulso de las comunicaciones, se ha incrementado notablemente el desarrollo de sistemas multimedia, dirigidos tanto a maestros como alumnos, así como

también la gran aceptación de estos recursos informáticas en la sociedad; lo que ha permitido ofertar instrumentos interactivos como herramientas de apoyo a los procesos de enseñanza–aprendizaje.

Sin embargo la aplicación de estas herramientas didácticas, en el ámbito educativo requiere de muchos aspectos, en especial de recursos económicos, ya que se necesita de implementos informáticos, capacitación a quienes serán parte de dicha innovación educativa, etc. Por lo mismo que muchas instituciones educativas no cuentan con los recursos suficientes para implementar estas nuevas tecnologías educativas.

A pesar de que en nuestro país actualmente el Ministerio de Educación conjuntamente con el gobierno y otros organismos, ha venido promoviendo una serie de acciones dirigidas a la dotación de equipos y materiales tecnológicos en los centros educativos a nivel nacional, no se ha podido lograr que esto cubra en su totalidad todas las instituciones educativas, lo que dificulta que ciertas entidades educativas no puedan beneficiarse de estos recursos gratuitamente; provocando una desigualdad en cuanto a la calidad educativa entre los estudiantes de centros educativos que utilizan herramientas tecnológicas y aquellos que no las utilizan.

En el Cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, se encuentra el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, el misma que viene desarrollando sus actividades educativas desde hace algunos años atrás; en la actualidad cuenta con un laboratorio de computo, pero esto no ha sido suficiente para que la Institución cuente con herramientas tecnológicas acorde a la actualidad y Educación que se plantea en todo el país en este siglo XXI, debido a la falta de recursos que han sido el principal limitante para que dichas innovaciones tecnológicas lleguen a esta entidad Educativa, así mismo en algunos de los casos los docentes desconocen acerca de las grandes ventajas que estos instrumentos proporcionan al momento de ejercer sus actividades

pedagógicas; dadas las circunstancias la mayoría de docentes utilizan el método de enseñanza tradicional en casi todas las asignaturas, es decir el texto, la pizarra y el cuaderno como principal herramienta de enseñanza.

En el caso del Tercer Año de Educación Básica, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura, se ha podido verificar que los alumnos adquieren conocimientos ambiguos y entre las dificultades que tiene el docente para impartir las clases, es la falta de herramientas tecnológicas para trabajar con los estudiantes, lo que ha generado problemas en los alumnos tales como: falta de atención, poco interés a las temáticas que se tratan en la clase, poco interés al momento de realizar las tareas, adquisición de conocimientos poco precisos, entre otros; tomando en cuenta que los contenidos de aprendizaje correspondientes a ese año de educación básica, en su mayor parte son teóricos, y los docentes actualmente no cuentan con herramientas tecnológicas adecuadas para ese tipo de asignaturas que faciliten sus actividades en el aula y que permitan reforzar los materiales didácticos que ya están utilizando.

Además el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el tercer año de educación básica, representa como base para los años posteriores, tomando en consideración que el número de horas dictadas en ese año escolar son mayores a los siguientes años de Educación Básica; por lo tanto si ellos no tienen buenas bases en dicha asignatura difícilmente podrán aprender las temáticas que abordaran en el año siguiente, en este caso el cuarto año.

En consecuencia, esta serie de dificultades influye de forma negativa sobre la formación académica y por ende profesional de los alumnos, ocasionado primeramente bajo rendimiento escolar, pérdida del año y en algunos de los casos deserción escolar a consecuencia del temor a no alcanzar los puntajes requeridos. Siendo estas unas de las principales causas de que la educación no sea completamente de calidad, dando como resultado

profesionales poco competitivos frente a los retos que exige actualmente la sociedad con pocas posibilidades de incursionarse fácilmente en los campos laborales

Por ello en el presente proyecto se propone el diseño y creación de un: "**SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI", DEL CANTÓN YANTZAZA. PERIODO 2012–2013**, como una alternativa de solución a la problemática que se viene desarrollando en dicha institución educativa.

c. JUSTIFICACIÓN

Es indispensable el diseño y utilización de un Software Educativo, para facilitar la eficiencia en la práctica docente y facilitar el aprendizaje para los alumnos, utilizando aplicaciones multimedia donde se muestre toda la información referente a un tema específico y concreto, será una herramienta para el maestro, que le permitirá mostrar al alumno, todos los pasos, variables y características de la materia o tema que se estudia, y todo en un mismo software, que resolverá las dudas que el alumno puede encontrar, dejando en claro los procedimientos que debe utilizar.

Antes de comenzar la escolarización, los niños y niñas están habitualmente relacionados con imágenes gráficas y sonidos que interpretan y tratan de reconocer, intentando buscar significados y características; en esa búsqueda establecen relaciones entre imagen, sonido y texto; y se ha concluido en estudios sobre enseñanza, que en la misma, debe haber una asociación imagen, texto y sonido, que no deben abandonarse o sustituirse por situaciones en las que prevalece una excesiva verbalización, sobre determinados temas en cualquier asignatura.

La importancia de esta investigación radica en que representa un antecedente a futuras investigaciones que puedan elaborarse al respecto; la misma que se la realizará en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, concretamente en el Tercer Año de Educación básica.

Esta propuesta surge con la finalidad de atender las necesidades pedagógicas del alumnado y docentes del tercer año de educación básica, de la institución educativa antes mencionada, así como también se propone dejar una clara demostración de lo importante y necesario que representa hoy en día utilizar este tipo de herramientas multimedia en la educación, orientándose a la formación de profesionales competitivos a las demandas

que actualmente exige la sociedad no solo en el medio donde se desenvuelven sino en todo el mundo, mediante la utilización de estrategias y herramientas innovadoras que facilitarán el desarrollo de las actividades educativas; brindando de esta manera una educación de calidad.

En lo académico los niños y docente se van a beneficiar con el desarrollo de esta herramienta educativa, por cuanto; el diseño del Software Educativo se justifica, primeramente porque constituye la cristalización de la función universitaria de la UNL, permitiendo mostrar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Además dicha herramienta beneficiará a los alumnos del tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, de tal forma que mediante su utilización, las clases serán más dinámicas, llamativas e interesantes para ellos; así mismo al docente, se le facilitará el impartir las clases de Lengua y Literatura, ya que logrará captar la mayor atención de los niños, agilitándose de esa manera la comprensión de las temáticas tratadas en las clases.

Desde el punto de vista económico el presente trabajo de investigación se justifica puesto que servirá como ayuda tanto al docente y a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, además; tomando en cuenta que la institución cuenta con un laboratorio de cómputo, lo que facilitará que una vez diseñado el software este se pueda implementar y socializar en dicho laboratorio; al mismo tiempo dicha herramienta reducirá costos en cuanto a la adquisición de material didáctico en la asignatura de Lengua y Literatura, tanto como para docentes y alumnos, considerando que no tendrán la necesidad de adquirirlo a precios que quizá no estén al alcance de su economía.

Por todo lo antes mencionado es necesario el diseño de un Software Educativo que promueva el mejorarlas actividades educativas tanto para el docente como para los alumnos, en el cual se abordará los diferentes

temas que se tratan en la asignatura de Lengua y Literatura, a través de contenidos interactivos e ilustraciones, con el cual el docente tendrá la oportunidad de impartir los contenidos de forma agradable, llamativa y ajustada a las nuevas tecnologías de educación.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

Elaborar un Software Educativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los alumnos del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza.

Objetivos Específicos

- ✓ Recolectar la información necesaria para el diseño y creación del Software Educativo.

- ✓ Diseñar el software educativo tomando en cuenta los elementos y herramientas principales para su creación, así como también contenidos, mallas curriculares y texto de trabajo de los alumnos.

- ✓ Implementar el Software Educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, para los alumnos del Tercer Año de Educación Básica.

- ✓ Validar técnica y pedagógicamente el Software Educativo en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”

e. MARCO TEORICO

ESQUEMA DE CONTENIDOS

1. EL SOFTWARE EDUCATIVO

1.1. Concepto

1.2. Funciones del software educativo

1.3. El software educativo como medio de enseñanza

1.4. Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje

2. EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

2.1. Algunos Conceptos

2.2. Funciones de la enseñanza

2.3. Didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje

3. LENGUA Y LITERATURA EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

BLOQUE # 1

3.1. Instrucciones orales y escritas

3.1.1. El sustantivo y su género

3.1.2. Uso de las mayúsculas

3.1.3. El verbo

3.1.4. Evaluación

BLOQUE # 2

3.2. Cuentos de hadas

3.2.1. El mundo de los cuentos de hadas

3.2.2. Evaluación

BLOQUE # 3

3.3. Mensajes, postales, invitaciones, tarjetas de felicitación

3.3.1 Tarjetas Postales

3.3.2 Número del sustantivo

3.3.3. Uso de la “r” “rr”

3.3.4. División de las palabras en sílabas

3.3.5. Uso del guión
3.3.6. Género y número del artículo
3.3.7. Tarjeta de invitación
3.3.8. Tarjeta de felicitación
3.3.9. Evaluación

BLOQUE # 4

3.4. Juegos de lenguaje: retahílas, rondas, nanas

3.4.1. Juguemos a la ronda
3.4.2. Narrar y escuchar una retahíla
3.4.3. Rimas consonantes y asonantes
3.4.5. Las adivinanzas
3.4.6. Nanas
3.4.7. Trabalenguas
3.4.8. Evaluación

BLOQUE # 5

3.5. Carteleras: afiches, cartelera de cine

3.5.1. El cartel
3.5.2. Los adjetivos género y número
3.5.3. Uso del diminutivo
3.5.4. El punto y seguido
3.5.5. El punto y aparte
3.5.6. Sílaba tónica y atónica
3.5.7. Evaluación

BLOQUE # 6

3.6. Los cuentos maravillosos

3.6.1. Evaluación

4. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO

4.1. Macromedia Flash Professional 8
4.2. Instrumento para el Análisis y Evaluación del Software Educativo

1. EL SOFTWARE EDUCATIVO

1.1. Concepto

Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo puede tratar las diferentes materias, de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- ✓ Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- ✓ Facilita las representaciones animadas.
- ✓ Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- ✓ Permite simular procesos complejos.
- ✓ Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- ✓ Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.[1]

1.2. Funciones del software educativo

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

[1] Disponible en:http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/

y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Función informativa.- La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Los programas tutoriales y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

Función instructiva.- Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Con todo, si bien el computador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

Función motivadora.- Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Función evaluadora.-La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

Función investigadora.-Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micromundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

Función expresiva.-Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Función metalingüística.-Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

Función lúdica.-Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Función innovadora.-Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.[2]

1.3. El software educativo como medio de enseñanza

El software educativo como medio de enseñanza resulta eficiente auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y el alumno. En la docencia proporcionan beneficios pedagógicos pues liberan a los alumnos para acometer tareas conceptuales importantes, estimulan a los estudiantes promedios a

[2]disponible en: http://proton.ucting.udg.mx/materias/robotica/r166/r151/r151.htm

dominar el pensamiento abstracto, permite la interactividad retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, desarrolla habilidades, simula procesos complejos, facilita el trabajo independiente e introduce al estudiante en el uso de las técnicas más avanzadas, por lo que el uso de estos novedosos medios de enseñanza se hacen hoy prácticamente imprescindibles. Ambientes de enseñanza asistida por computadora:

- ✓ Priorizan la instrucción, a través del uso de los medios, en el ámbito de experiencias construidas por el profesor, para el alumno.
- ✓ Utilizan un enfoque algorítmico, con el fin de transmitir modelos de pensamiento.
- ✓ Son cerrados, en el sentido de que los contenidos no pueden ser modificados por los usuarios finales.
- ✓ Ambientes de aprendizaje apoyados por computadora.
- ✓ Priorizan la construcción del conocimiento, en el ámbito de experiencias construidas por el que aprende, con ayuda de los recursos computacionales.
- ✓ Utilizan un enfoque heurístico, propiciando el desarrollo de enfoques novedosos y creativos.
- ✓ Son actualizables, permitiendo que los usuarios enriquezcan y reorganicen los contenidos.[3]

1.4. Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Es importante aclarar que los software por sí solos no van a solucionar el problema de la enseñanza-aprendizaje, es por ello que cada vez se pone más énfasis en mejorar la calidad pedagógica de los mismos. Como toda herramienta novedosa, sus beneficios dependerán del uso que haga de

[3] Disponible en: Mayra Pascual Fernández , Vol 2, N° 21 (noviembre 2010)

ellos. La utilización de software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas:

- ✓ Exigen de un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
- ✓ Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
- ✓ Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los alumnos.
- ✓ Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y lugar, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.
- ✓ Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
- ✓ Reducen el tiempo que se dedica al desarrollo de algunas habilidades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse más profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver ejercicios.
- ✓ Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos.

Desventajas:

- ✓ Pueden remplazar una buena enseñanza por mala, por lo que es preciso usarlas con prudencia.
- ✓ Puede que no logren los objetivos para el cual han sido diseñados, ya que el propio atractivo del software desvíe la atención del alumno.

- ✓ Pueden provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
- ✓ Pueden favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos se confían ciegamente en las capacidades del software.
- ✓ Pueden provocar en los alumnos una idea distorsionada en el proceso de enseñanza aprendizaje.[4]

2. EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

2.1. Algunos Conceptos

El aprendizaje es un proceso que lleva a cabo el sujeto que aprende cuando interactúa con el objeto y lo relaciona con sus experiencias previas, aprovechando su capacidad de conocer para reestructurar sus esquemas mentales, enriqueciéndolos con la incorporación de un nuevo material que pasa a formar parte del sujeto que conoce. El objeto es aprendido de modo diferente por cada sujeto, porque las experiencias y las capacidades de cada individuo presentan características únicas.

El aprendizaje no se agota en el proceso mental, pues abarca también la adquisición de destrezas, hábitos y habilidades, así como actitudes y valoraciones que acompañan el proceso y que ocurren en los tres ámbitos: el personal, el educativo formal y el social. El personal abarca el lenguaje, la reflexión y el pensamiento, que hacen del individuo un ser distinto a los demás, el educativo formal se relaciona con los contenidos programáticos de los planes de estudio; y el aprendizaje social al conjunto de normas, reglas, valores y formas de relación entre los individuos de un grupo.

El aprendizaje en estos tres ámbitos sólo puede separarse para fines de estudio, pues se mezclan continuamente en la vida cotidiana. El aprendizaje que puede enriquecer a la persona es el que establece una

[4]Disponible en, http://daysoftwareeduc.blogspot.com/2009/10/ventajas-y-desventajas-de-la.html

relación entre el nuevo material susceptible de ser aprendido y los conocimientos previos del sujeto. Cuando se cumple esta condición, el sujeto le encuentra sentido a lo que estudia, lo entiende y puede lograr entonces un aprendizaje significativo. Debe tener, por parte del objeto, una organización lógica que lo haga comprensible y, por parte del sujeto, elementos y antecedentes que le permitan aprenderlo. Además, el sujeto debe saber aplicar lo aprendido cuando las circunstancias así lo exijan, es decir, el aprendizaje debe ser funcional.

El aprendizaje significativo se logra mediante actividades que el estudiante pueda realizar y que le brinden cierta satisfacción cuando las realice, pero sobre todo, que se relacionen con lo que aprende y con su propia experiencia, de modo que integren experiencias de aprendizaje. El aprendizaje que educa exige actividad del sujeto, él es quien debe realizar el proceso de relacionar con sus experiencias previas el objeto, el nuevo material, para incorporarlo a sus estructuras mentales, a sus hábitos, habilidades, actitudes y valores, y debe tener razones para hacerlo.

Cuando lo que es necesario aprender se relaciona con los intereses y las necesidades del sujeto, éste va a establecer las relaciones entre sus experiencias previas y el objeto, y el proceso de aprendizaje se completará adecuadamente.[5]

2.2. Funciones de la enseñanza

Para que pueda tener lugar el aprendizaje, la enseñanza debe realizar 10 funciones:

- ✓ Estimular la atención y motivar.
- ✓ Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje.

[5] disponible en: http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaj

- ✓ Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes, relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar.
- ✓ Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje (preparar el contexto, organizarlo).
- ✓ Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los materiales, compañeros, y provocar sus respuestas.
- ✓ Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes.
- ✓ Facilitar el recuerdo.
- ✓ Evaluar los aprendizajes realizados[6]

2.3. Didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje

El docente debe adquirir y poner en práctica, estrategias, técnicas que faciliten el proceso enseñanza-aprendizaje entre el docente y el estudiante, sin olvidar que en ese proceso intervienen los siguientes elementos o factores: profesor, estudiante, entorno socio-cultural–económico, factores psicológico, biológicos y currículo o conocimiento que desea impartir. Estos factores tienen gran peso a la hora de iniciar el proceso educativo, debido a que está íntimamente relacionado uno del otro, debe tener presente que cada estudiante es un caso en particular, se debe buscar las estrategias metodológicas que facilite el proceso de aprendizaje significativo. El docente se vale se la didáctica como instrumento de pedagogía que se encarga de organizar sistemáticamente las estrategias de acción que debe seguir el proceso educativo y que permita al estudiante apropiarse del conocimiento, haciendo-aprendiendo, teoría-practica, comparando con el mundo real lo que ha aprendido. Es aquí donde radica la importancia de emplear la didáctica como proceso de enseñanza aprendizaje y es donde

[6] Funciones de la enseñanza, Gagné

surge la siguiente interrogante. ¿Cómo interviene la didáctica en ese proceso enseñanza-aprendizaje?

La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de conseguir la formación intelectual del estudiante. Toda ciencia persigue un objeto, en este caso la didáctica persigue dos objetos: uno material y otro formal. El objeto materia, es el estudio del proceso enseñanza-aprendizaje y el objeto formal, consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Enseñar es hacer que el alumno aprenda, es dirigir el proceso aprendizaje, es organizar las experiencias de aprendizajes de los estudiantes.

3. LENGUA Y LITERATURA EN EL TERCER. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

BLOQUE # 1

3.1. Instrucciones orales y escritas

3.1.1. El sustantivo y su género

Los sustantivos son palabras que nombran personas, animales, plantas, objetos, emociones, instituciones y lugares, pueden ser: masculinos o femeninos, algunos sustantivos femeninos terminan en “a”, y algunos sustantivos masculinos terminan en “o”; y otros femeninos se forman añadiendo la letra “a”; también otros que nombran animales y personas de géneros distintos con palabras diferentes. Hay sustantivos que, aunque nombran animales o personas de sexo diferente, usan la misma palabra: algunos pueden ir acompañados tanto de “el” como de “la”, y ambas formas son correctas. Los sustantivos femeninos que comienzan con “a” acentuada llevan el artículo “el” para evitar problemas de pronunciación.

3.1.2. Uso de las mayúsculas

Se escriben con mayúscula los nombres propios de personas, animales, lugares e instituciones, porque son únicos e irrepetibles.

3.1.3. El verbo

Los verbos son palabras que indican una acción que realiza una persona, animal o cosa. Estas acciones pueden realizarse en diferentes tiempos pasado o pretérito, presente y futuro

3.1.4. Evaluación.

- Escribir sustantivos de emociones, instituciones y lugares.
- Escribir sustantivos masculinos y femeninos.
- Escribir sustantivos femeninos añadiendo la letra **A.**
- ¿Qué es sustantivo?
- ¿Qué es verbo?
- Escriba ejemplos de verbos.

BLOQUE # 2

3.2. Cuentos de hadas

3.2.1. El mundo de los cuentos de hadas

Un cuento de hadas es el que narra hechos imaginarios en los que algún objeto tiene objetos mágicos.

Ejemplo:

Las habichuelas mágicas

Juan vivía con su madre en el campo. Un día, mientras Juan paseaba, encontró un paquete debajo de un árbol. Miro dentro del paquete y encontró unas pequeñas semillas redondas. Entonces, Juan se guardó las semillas en el bolsillo y se fue contento a su casa.

Juan planto las semillas en su jardín y se fue a la cama porque estaba cansado. A la mañana siguiente, Juan descubrió que de las semillas

habían salido raicé y tallos tan largos que se perdían en las nubes. Juan trepo por uno de los tallos y, al llegar arriba, vio un castillo.

Juan se acercó al castillo y entro con mucho cuidado. Dentro del castillo, sentado en un sillón vio a un gigante que rondaba sin parar, con un montón de monedas de oro a sus pies.

Juan corrió hasta el tallo de habichuelas y se llenó los bolsillos de monedas. Pero, de pronto, el gigante despertó y, dando un rugido, intento atrapara a Juan.

Juan corrió hasta el tallo de las habichuelas mágicas, descendió por la planta y, cuando llego al suelo, con un hacha corto el tallo para que el gigante no pudiera bajar.

Juan y su madre vivieron felices, desde entonces, con las monedas de oro del gigante.

3.2.2. Evaluación

- ¿Qué es el cuento?
- Escriba un cuento de hadas.
- ¿Qué partes debe tener el cuento?
- ¿Qué es lo que más le gusto del cuento “Las Habichuelas Mágicas”?
- ¿Cuáles son los personajes del cuento “Las Habichuelas Mágicas”?

BLOQUE # 3

3.3. Mensajes, postales, invitaciones, tarjetas de felicitación

3.3.1 Tarjetas Postales

Sirve para enviar mensajes cortos sobre visitas turísticas, pensamientos o sentimientos, se envían por correo, generalmente sin sobre a amigos o familiares o a personas. Miden aproximadamente 15x10cm. En una cara llevan una ilustración o fotografía. La otra siempre tiene dos espacios uno para la dirección y la estampilla, y otro para el texto.

3.3.2 Número del sustantivo

Los sustantivos son singulares cuando nombran a un solo ser u objeto, y son plurales cuando nombran a más de uno. Los plurales de casi todos los sustantivos están en singular se forman añadiendo al final “s” o “es”; hay sustantivos que tienen la misma forma en singular y plural. Los plurales de los sustantivos que terminan en “z” en singular se forman reemplazando la “z” por “c” y añadiendo “es”. Los plurales de los sustantivos que terminan en sílaba acentuada y en “s” se forman añadiendo “es”; algunos sustantivos pueden utilizarse en singular o en plural y ambos son correctos; y algunos nombran al conjunto de seres u objetos de una misma clase, pero se escribe en singular; y finalmente algunos solo se usan en singular y otros solo en plural.

3.3.3. Uso de la “r” “rr”

El sonido “r” fuerte se gráfica cuando está al inicio de la palabra, ejemplo rosa; o a su vez cuando está entre una consonante y una vocal, ejemplo sonrisa. Y el sonido “rr” fuerte cuando esta entre dos vocales, ejemplo torre

3.3.4. División de las palabras en sílabas

Las palabras reciben un nombre según el número de silabas que tienen, tenemos: monosílabas, bisílabas, trisílabas, cuatrisílabas y pentasílabas.

3.3.5. Uso del guión

Las palabras se separan en sílabas cuando, por motivos de espacio, no caben en un renglón. Se utiliza un guión corto (–)

3.3.6. Género y número del artículo

Los artículos son palabras que se colocan antes del sustantivo para señalar el número y el género. También sirven para indicar si un sustantivo es determinado o indeterminado.

3.3.7. Tarjeta de invitación

Expresa sentimientos de amistad en una ocasión difícil, además informa a las personas sobre una ocasión especial, manifiesta una invitación a un evento y presenta disculpas por un error cometido.

3.3.8. Tarjeta de felicitación

Tienen como objeto felicitar a las personas por haber logrado un triunfo, una promoción o haber realizado una acción en bien de los demás. Se debe tomar en cuenta las siguientes preguntas para elaborar la tarjeta: ¿Cómo comienzo la tarjeta? ¿Qué pienso? ¿Qué siento? Y luego comenzar a elaborar con esas ideas ya concretadas.

3.3.9. Evaluación

- Escribir una tarjeta de felicitación.
- ¿Qué es la tarjeta postal?
- ¿Qué son las invitaciones?
- ¿Qué función cumplen las tarjetas de invitación?
- Escriba una tarjeta postal.
- ¿Cuándo se utiliza el guión (-)?

BLOQUE # 4

3.4. Juegos de lenguaje: retahílas, rondas, nanas

3.4.1. Juguemos a la ronda

Las rondas son musicales colectivos que tienen por objetivo divertir. Generalmente se juega formando un círculo entre los participantes. Los textos de las canciones pertenecen a la cultura popular y están organizados en estrofas formadas por versos que ritma. Algunas rondas invitan a mover partes del cuerpo.

Ejemplo:

La pajarita pinta

Estaba una pajarita pinta
Sentada en su verde limón,
Con el pico cortaba la rama,
Con la rama cortaba la flor.

¡Ay, Ay, Ay! ¿Cuándo vendrá mi amor?
Me arrodillo a los pies de mi amante,
Me levanto constante, constante.

¡Dame la mano! ¡Dame la mano!
¡Dame un besito sobre mi boca!
Daré la media vuelta,
Daré la vuelta entera,

Pero no, pero no, pero no,
Porque me da vergüenza,
Pero si, pero sí, pero si,
Porque te quiero a ti.

3.4.2. Narrar y escuchar una retahíla

Son frases o versos que se recitan o cantan, cuando se juega, acompañado de movimientos.

Ejemplo

Retahíla.

Esta es la botella de vino
Que guarda en su casa el vecino

Este es el tapón
De tapar la botella de vino
Que guarda en su casa el vecino….

Este es el cordón
De liar* el tapón
De tapar la botella de vino

Que guarda en su casa el vecino….

Esta es la tijera
De cortar el cordón
De liar * el tapón
De tapar la botella de vino
Que guarda en su casa el vecino…

Y este es el señor
Que corta el cordón
Que suelta el tapón
Que empina la botella
Y se bebe el vino
Que guarda en su casa el vecino….

3.4.3. Rimas consonantes y asonantes

Rima consonante.- Cuando, desde la vocal acentuada, las vocales y consonantes son iguales.

Ejemplo: Pl**ancha –** m**ancha,** v**ela –** t**ela.**

Rima asonante.- Cuando desde la vocal acentuada, solo la secuencia de vocales es igual.

Ejemplo: p**err****o –** p**el****o,** c**ar****a.**

3.4.5. Las adivinanzas

Una adivinanza describe cualquier cosa o persona, comparando sus características con las de otros seres u objetos a manera de un enigma.

Juega con el significado de las palabras y tiene como meta desarrollar el ingenio y divertir.

3.4.6. Nanas

Una nana o canción de cuna, es una canción de ritmo suave y relajante para arrullar a un bebe y ayudarle a dormir.

Ejemplo:

Duérmete niño

Duérmete, mi niño,
Que tengo que hacer,
Lavarte la ropa,
Ponerme a coser,
A la nana, nana, nana,
A la nanita de aquel
Que llevo el caballo al agua
Y lo dejo sin beber.

3.4.7. Trabalenguas

Los trabalenguas son juegos verbales que ayudan a la pronunciación correcta de las palabras. Se forman escribiendo una letra y repitiéndola en distintas palabras, para complicar su pronunciación.

Ejemplo:

Erre con erre guitarra,
Erre con erre barril.
Rápido rueda las ruedas
Por los rieles del ferrocarril.

3.4.8. Evaluación

- ¿Qué es una ronda?
- Escriba un ejemplo de ronda popular que usted haya escuchado.
- Escriba una retahíla.
- ¿Cuál es la diferencia entre rima asonante y rima consonante?
- Escriba ejemplos de rima consonante y rima asonante.
- ¿Defina que es la adivinanza? Escriba un ejemplo.
- ¿Qué son las nanas? Escriba un ejemplo.
- ¿Defina que son los trabalenguas? Escriba un ejemplo.

BLOQUE # 5

3.5. Carteleras: afiches, cartelera de cine

3.5.1. El cartel

El cartel tiene por objetivo capturar la atención de una amplia audiencia, que está circulando por la vía pública, de manera espontánea, para informar de un evento, de un acto o de una situación, además influyen en el comportamiento de las personas, sea con fines educativos o publicitarios, tienen una duración corta y puede ser de muchos tamaños. Las imágenes y el color son muy importantes para llamar la atención.

3.5.2. Los adjetivos género y número

Los adjetivos calificativos son palabras que expresan cualidades de los seres, objetos, lugares y emociones que nombran los sustantivos, pueden ser masculinos o femeninos de acuerdo al sustantivo. El femenino de la mayoría de adjetivos se forma añadiendo “a”, algunos adjetivos son iguales tanto en femenino como en masculino, los plurales de los adjetivos se forman añadiendo la letra “s” o “es”; los plurales de adjetivos que terminan en “z” se forman cambiando la “z” por “c” y añadiendo “es”**.**

3.5.3. Uso del diminutivo

Las palabras pueden expresar disminución de tamaño o cariño si se les añade los sufijos “ito”, “ita”, “illo”, “illa”, “cito”, “cita”, “ecito”, “ecita”, “cillo”, “cilla”, en los diminutivos de las palabras que terminan en “ca” o “co”, cambia la “c” por “qu”.

3.5.4. El punto y seguido

El punto seguido es un signo de puntuación que separa enunciados que están desarrollando una misma idea; después del punto seguido, se continúa escribiendo en el mismo renglón, la primera letra después del punto va con mayúscula, el punto y aparte es un signo de puntuación que separa dos ideas independientes; el punto y aparte separa las diferentes

ideas independientes. Después del punto y aparte, se cambia de renglón, conviene dejar un renglón en blanco.

3.5.5. El punto y aparte

El punto y aparte (.) es un signo de puntuación que separa dos ideas independientes. Después del punto y aparte, se cambia de renglón. Conviene dejar un renglón en blanco.

3.5.6. Sílaba tónica y atónica

Las sílabas de una palabra pueden ser tónicas o átonas. La silaba tónica suena más fuerte que la silaba átona, porque el acento recae sobre ella.[7]

3.5.7. Evaluación

- Escribir un ejemplo de texto de un cartel cuyo objetivo sea influenciar en el comportamiento de una persona.
- ¿Qué es el cartel?
- ¿A quién van dirigidos los carteles?
- ¿Cuál es la intención del cartel?
- ¿Cuándo se utiliza el punto seguido?
- ¿Qué es la sílaba tónica y atónica?

BLOQUE # 6

3.6. Los cuentos maravillosos.

Los cuentos maravillosos tienen por origen en las narraciones orales de muchísimos países. Presentan algunas características especiales; hacen referencia a los problemas humanos universales: la pobreza, la envidia, el rencor, la exclusión, la injusticia, que son enfrentados y resueltos por el héroe con ayuda de objetos mágicos.

Ejemplo:

[7] Texto Ministerio de Educación, 3er Año de Educación Básica

El sapito que no quería serlo

En la charca donde vivía no tenía nada que hacer, solo estar croando día y noche. Así pasaba todos los días aquel sapito, triste, desolado, solo. Lo habían dejado sus familiares, porque no podía saltar.

-“Ya no quiero ser sapo”- se decía.

Pero nada le podía conceder ese deseo, ya que así había nacido y así seguiría hasta el fin de su existencia.

Un día, paseando por ahí andaba una cigarra, la cual al verlo muy triste le llamó la atención y se acercó a él. -“¿Qué te pasa sapito?”

-“Estoy muy triste, no tengo nada que hacer, ni a quien importarle”. Contestó el sapito.

-“Pero, ¿por qué dices eso? Mira, date cuenta, a tu alrededor todos disfrutan de tu canto, sin ti, este lugar se sentiría solo, porque eres el único de tu especie que anda por aquí.

-Es verdad- dijo un conejo que andaba cerca bebiendo agua del charco.

A mí me encanta tu sonido, porque le das música al bosque.

-A mí también- dijo una serpiente. –Normalmente me como a los sapos y a las ranas, pero tú me inspiras mucha paz, me encanta lo que haces, por eso nunca he intentado comerte.

- Eres maravilloso sapito- dijo un gorrión que estaba parado en un árbol. – me encanta como cantas.

- ¿Ves? – dijo la cigarra – todos te quieren, lo que pasa es que no te lo habían dicho para no interrumpir en tu canto. Pero para todos eres importante.

-Muchas gracias a todos, por esto, me hacen sentir muy feliz, pensé que a nadie le importaba pero a partir de este momento les cantaré gustoso.

A veces nos sentimos tan solos, que pensamos que nadie nos quiere, pero hay muchos alrededor que nos aman, solo que en ocasiones necesitamos saberlo.

3.6.1. Evaluación.

- ¿Qué son los cuentos maravillosos?
- Escriba un ejemplo de cuentos maravillosos.

4. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO.

4.1. Macromedia Flash Professional 8.

Macromedia Flash Professional 8, le proporciona todas las herramientas necesarias para crear y publicar diseños y animaciones en la web en forma profesional. Con Flash puedes llegar a crear desde aplicaciones básicas de animación hasta complejas aplicaciones con contenido Web. Macromedia Flash Professional 8, es un programa esencialmente para hacer animaciones vectoriales, sin embargo, también se pueden crear aplicaciones de Flash con una amplia variedad de contenido multimedia que incluye imágenes, sonido, vídeo y efectos especiales. Si solo son incluidas animaciones vectoriales, puedes utilizar las herramientas de Flash como son (línea, óvalo, rectángulo polígono, etc.), si son utilizadas este tipo de herramientas vectoriales el peso (kbs) del archivo será más ligero a la hora de que este sea publicarlo en la web, sin embargo, si son incluidas animaciones con imágenes las cuales tengan extensión jpg, gif, png, mapa de bits, etc. el peso (kbs) de los archivos resultara ser más pesado y por lo tanto tardara más tiempo en ser visualizado en la web. Flash 8, es una poderosa herramienta con la que podrás diseñar y desarrollar grandes presentaciones; los proyectos de Flash pueden abarcar desde simples animaciones hasta contenido de vídeo.[8]

En cuanto al lenguaje que se utiliza en este caso es **Actión Script**, es un lenguaje que amplía las funcionalidades de flash 8.0, ya que con esta herramienta se pueden agregar efectos con mucho más contenido interactivo.

Para desarrollar este software educativo se emplea la herramienta de programación Macromedia Flash 8 que es una herramienta que permite

[8] Disponible en: Tutoriales, Curso básico de Flash 8 (capitulo 1), http://www.estiloflash.com/curso-basico-de-flash-8-parte-1/209/

crear animaciones interactivas dirigidas a las páginas web o a otros proyectos multimedia. Estas herramientas dejan modificar o corregir el software en el evento de encontrar algunas fallas o inconsistencias ya sean de tipo técnico o estructural desde el punto de vista de los contenidos del programa elaborado.

A través de las diferentes aplicaciones y herramientas que ofrece flash, se integraran diferentes componentes multimedia como imágenes, sonidos, animaciones, clips de película, gráficos, organizados en diferentes escenas, logrando un software que brinde al estudiante un buen nivel de motivación a la hora de aprender.

Programación.

Para realizar el Software Educativo, es indispensable que la implementación del programa sea efectuado con la programación modular, además selección de las herramientas para la edición de imágenes, sonido, video y narración.

- ✓ **Adobe Flash Professional cs5.-**Flash Professional CS5 es una potente herramienta desarrollada por Adobe que ha superado las mejores expectativas de sus creadores; fue creado con el objeto de realizar animaciones y diseños vistosos para la web, y gráficos interactivos. Los motivos que han convertido a Flash en el programa elegido por la mayoría de los diseñadores web profesionales y aficionados son varios. Las posibilidades de Flash son extraordinarias, con cada nueva versión se han mejorado y simplificado las herramientas, y cada vez es posible lograr mejores efectos con menos trabajo.[9]

- ✓ **Xara 3D.-** Es un programa informático de fácil manejo para la producción de animaciones 3D de gran calidad. Permite la creación

[9] Disponible en: Enciclopedia de Informática y Computación, Ingeniería de Software

de títulos, logos, y botones, tanto animados como estáticos, puede convertir cualquier texto o archivo de imagen en 3D. Permite modificar las propiedades de cualquier texto, incluyendo fuente, tamaño, alineamiento y espacio de línea. Contiene 27 tipos de biselado y 8 tipos de animación (rotar, pivotar, pulsar, ondular, degrade, pasar, máquina de escribir, y pulso). Las animaciones pueden ser guardadas en formato GIF (GraphicsInterchangeFormat), AVI (Audio Video Interleave), SWF (ShockWave Flash). También se pueden crear salvapantallas en base a las animaciones.[10]

- ✓ **Nero.**- Nero no es un programa sino un conjunto de aplicaciones multimedia enfocadas a imagen, sonido y grabación. Al usar Nero StartSmart es posible que no sepamos cuál es la aplicación que Nero está empleando.

  Si lo que queremos es grabar archivos sin que se modifiquen en el proceso, se empleará el Nero Burning ROM, que no es más que el programa de grabación. Es posible que antes se abra Nero Express, que es el asistente del Nero Burning ROM. Hay excepciones a lo que acabamos de decir. Por ejemplo cuando se marca la opción CD de audio con el Nero Burning ROM, el programa transforma los archivos MP3 en archivos WAV. Pero como norma general, el Nero Burning ROM es un programa de grabación que no sirve tanto para transformar archivos de un tipo a otro como para grabarlos tal cual en nuestro CD o DVD.

  Si tenemos archivos de vídeo AVI o MPG y queremos conseguir un DVD compatible con cualquier lector y con menús de acceso, se abrirá el Nero Vision. Este programa es un todo en uno. Transforma

[10] Xara 3D, disponible en, http://es.wikipedia.org/wiki/Xara_3D

los AVI a MPEG-2 y hace la autoría del DVD. El resultado final es una autoría de DVD con la estructura en archivos VOB, IFO y BUP.[11]

- ✓ **Windows Media Player.-** Es un reproductor multimedia creado por Microsoft para la ejecución de audio, video e imágenes en computadoras con el sistema Windows como también en Pocket PC y dispositivos basados en Windows Mobile.

  Windows Media Player reemplazó al clásico Media Player, que todavía puede encontrarse en Windows XP. Windows Media Player se inició directamente en la versión 6.1 en junio de 1998 en Windows 95. Este programa tiene las siguientes características:

  - Sus formatos de archivo estándares son el WMA, WMV y el ASF.
  - Permite ejecutar diversos formatos digitales como Audio CD, DVD-Video, DVD-Audio, AVI, MPG, siempre y cuando se dispongan de los códecs apropiados instalados.
  - Permite utilizar un servicio de administración de derechos digitales (DRM). Aquellos videos con DRM sólo pueden ejecutarse si se tiene la licencia correspondiente (generalmente se compra).
  - Permite también rippear audio de un CD al disco duro y viceversa.
  - También busca en internet información sobre la música que se está escuchando, descargando la carátula y el álbum correspondiente, permitiendo comprarlo también.
  - Permite crear listas de reproducción, etiquetado avanzado, uso de skins, etc.
  - Permite sincronizar y compartir datos con dispositivos de mano y consolas de videojuego.[12]

[11] disponible en, http://www.mundodivx.com/tips.php?p=2

- ✓ **Photoshop CS5.-**Es un programa utilizado para armar, editar, componer, retocar y transformar imágenes. Su gran facilidad para crear y manejar distintas capas superpuestas, nos permite combinar distintos objetos y efectos sin necesidad de modificar la imagen original como una superposición de transparencia, podemos corregir la imagen completa o solo una parte de ella, por ejemplo: subir el brillo de un rostro que aparece oscuro.

  Con Photoshop se conseguirá, entre otras muchas cosas:

  - ➢ Corregir un mal enfoque o desenfocar una imagen para lograr un efecto
  - ➢ Trabajar una imagen en capas, variando una o varias de ellas, sin modificar el resto
  - ➢ Restaurar una imagen deteriorada
  - ➢ Convertir una foto en un dibujo
  - ➢ Añadir texto a cualquier imagen, creando composiciones publicitarias
  - ➢ Recortar una imagen mal encuadrada
  - ➢ Cambiar el tamaño y resolución de las imágenes
  - ➢ Aplicar filtros para modificar las imágenes otorgándoles movimiento o creando otros efectos.
  - ➢ Perder o ganar colores, pasar de blanco y negro a color y viceversa.
  - ➢ Crear botones con diseños creativos para Internet

- ✓ **Microsoft Picture Manager.-** Es una aplicación útil y flexible para la edición básica de imágenes que nos permite administrar, editar y compartir imágenes de una manera sencilla, viene con el instalador del paquete de Microsoft Office a partir de la versión 2003. Es común

[12]Disponible en: Diccionario de informática, definición de Windows media player

encontrarlo en los computadores que tengan sistema operativo Windows XP o posterior.

Entre las ventajas está:

- Viene instalado con del paquete Microsoft Office para Windows.
- Facilidad de uso.
- Da la opción de cambiar simultáneamente a un grupo de fotografías alguna característica de manera sencilla y rápida. Ahorra así tiempo.
- Permite personalizar las imágenes según las necesidades, siendo buen complemento para optimizar imágenes editadas o trabajadas en programas como Paint y otros.
- Permite complementar actividades académicas, dado que en muchas ocasiones se necesita de la edición básica de imágenes.
- Es un apoyo importante para la edición de recursos gráficos para la construcción de material educativo.

Como desventaja se puede mencionar:

- Sólo puede usarse en computadores con sistema operativo Windows que tengan instalado un paquete de Microsoft Office 2003 o superior, aunque en otros sistemas operativos, como Linux, es posible instalarlo mediante el uso de programas emuladores de Windows.[13]

- ✓ ***Adobe audition 3.0.***- Este programa se utilizara para editar voz, es decir; con voz de mujer sensual, robot, niño, eco, distorsionada etc. **Adobe Audition** (anteriormente **Cool Edit Pro**) es una aplicación en forma de estudio de sonido destinado para la edición de audio digital

[13] Manual, Universidad del Cauca, Computadoras para educar

de Adobe Systems Incorporated que permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipista no-destructivo como uno destructivo, por lo que se le ha llamado la "navaja suiza" del audio digital por su versatilidad. No es DAW, sino un editor de sonido.

4.2. INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

El software multimedia es una herramienta de apoyo que permite hacer presentaciones que incluyen elementos como texto, sonido, video e imágenes, las cuales contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo, el aprendizaje significativo y la comunicación interactiva. En las instituciones que poseen la Carrear de Educación o Formación Docente, se debe proporcionar diferentes estrategias de aprendizaje para que pueda acceder a información sobre la nueva dinámica educativa centrada en el aprendizaje, a fines de que pueda asimilarla, aplicarla y obtener el mayor provecho en su futura acción didáctica. En este sentido el docente de hoy, en su práctica educativa, tiene que elaborar materiales usando sistemas multimedia que le permitan mediar efectiva y eficientemente los contenidos de su especialidad de manera creativa, clara, precisa y concreta a una audiencia específica y en este caso los estudiantes por audiencia específica.

Elaboración de software multimedia

Elaborar un Software Educativo requiere que metodológicamente se sigan ciertas fases. Aquí se hace referencia a las de planificación, diseño y producción, las cuales fueron consideradas en la producción del Proyecto Educativo.

Fase de planificación

- Análisis y toma de decisiones
- Tema.
- Título del Programa.
- Finalidades.
- Audiencia.
- Recursos.
- Requerimientos del software.

- Duración: de las fases de diseño didáctico, técnico y de producción.
- Control de recursos.

Fase de diseño

- ***Análisis:*** Se estudia la situación educativa para identificar necesidades y proponer soluciones específicas a los problemas detectados.

- ***Determinación de requerimientos***: Se establece el tipo de material a desarrollar y los requerimientos de equipos, materiales y recursos disponibles.

- ***Diseño pedagógico:*****(a)** Se determina el tema a tratar y la extensión de su alcance, **(b)** se hace la selección del título a utilizar, **(c)** se plantean los objetivos, **(d)** se seleccionan los contenidos de acuerdo con el alcance, **(e)** se determinan las secuencias de aprendizaje, **(f)** se clasifican y organizan los contenidos.

- **Diseño multimedia:(a)** El diseño de la información comprende el bosquejo de la estructura y la elaboración de un mapa de navegación; **(b)** el diseño de la comunicación se refiere al esbozo de la interfaz, la determinación de los controles de navegación (botones, opciones de menú, zonas activas de pantalla o hipertexto), el establecimiento de los tipos de acción, y el croquis de los tipos de pantalla.

- **Diseño computacional: (a)** Se elaboran los guiones; **(b)** se determina el equipo necesario para llevar a cabo el desarrollo; **(c)** se selecciona el software y el tipo de archivos que será necesario utilizar.

Fase de producción

Todo software debe ser sometido a una prueba y por lo tanto está sujeto a cambios dependientes de la validación lo que será realizado, delineamos a continuación los pasos a seguir:

- Elaboración del Producto.
- Guión:
  - ✓ Registro.
  - ✓ Creación.
  - ✓ Imagen.
  - ✓ Sonido.
- Ensayo del Producto.
- Prueba Piloto.
- Evaluación Diagnóstica.
- Guía Didáctica.
- Orientaciones al Usuario.
- Uso Pedagógico.
- Implantación por el usuario.
- Evaluación.
- Evaluación antes del uso.
- Evaluación luego del uso.

En orden a lo anterior en la siguiente sección se presenta un instrumento dirigido a los docentes, de cualquier nivel educativo, con la finalidad de ayudarles a analizar y evaluar Software Educativo, elaborados para apoyar sus actividades didácticas.

El Instrumento de evaluación del software educativo

El instrumento de evaluación del software educativo consta de tres apartados principales claramente definidos: el que evalúa los aspectos generales del programa, el que evalúa los aspectos técnicos y el que

evalúa los aspectos pedagógicos. (Gómez del Castillo, 1997; Barroso y otros, 1997; Marqués, 2001; Soto y Gómez, 2002). Al final del instrumento se encuentra un apartado donde se pueden anotar aquellas observaciones y recomendaciones que se estimen pertinentes o relevantes para mejorar el software educativo (Aguilar, 1999). **(Ver anexo 3).**

f. METODOLOGIA

Para la presente investigación se utilizará los métodos, técnicas e instrumentos necesarios para el desarrollo de la misma.

Método Científico.- Este es uno de los métodos más útiles que será empleado para descifrar y ordenar la información de la presente investigación, partiendo de interrogantes, así como también de los datos válidos obtenidos, con la ayuda de los instrumentos y técnicas confiables de investigación, aplicados a los docentes y alumnos, del tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

Método Inductivo.- Este método permitirá partir de la información obtenida mediante las técnicas e instrumentos de información aplicadas tanto a alumnos como docentes, establecer las características del problema en general para después llegar a establecer las conclusiones o llegar a la deducción del mismo.

Método Deductivo.- La utilización de este método permitirá verificar como repercute en los alumnos del tercer año de educación básica de la escuela “General Rumiñahui”, la falta de un software educativo, en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Método Estadístico.- Se utilizará este método ya que permite la presentación de análisis de los datos, para luego representar mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido de la información recolectada con los instrumentos de investigación; para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones del presente proyecto.

Método Descriptivo.- Este método será muy útil, en el transcurso de toda la investigación, ya que permitirá seguir y detallar de una forma lógica y

clara los procesos que se efectúan para el desarrollo de todo proyecto de investigación, es decir describir como se desarrollará el proyecto.

Metodología de desarrollo.- Se la utilizará durante el desarrollo del Software Educativo, la cual estará determinada por fases como son:

- ***Investigación y Análisis.-*** Los resultados obtenidos serán la guía desde el punto de vista de la enseñanza que se reflejará en toda la aplicación. Aquí se definen los objetivos y el alcance de la aplicación, para presentarlos al usuario.

- ***Diseño.-*** Aquí es donde la aplicación toma forma y se logra obtener como producto final el esquema de la aplicación. La cual se divide en. **Diseño Lógico** (proceso durante el cual se definen las características didácticas de la aplicación), **Diseño Funcional** (proceso durante la cual se define la función instructiva y pedagógica) y **Diseño Físico** (son las características físicas de la aplicación).

- ***Desarrollo.-*** Fase destinada al ensamblaje de los recursos de presentación y visualización de la aplicación (herramientas de desarrollo, incorporación de multimedios, documentación técnica de la aplicación y la documentación de material de apoyo para la aplicación).

- ***Implantación, Producción y Entrenamiento.-*** Se tomará en cuenta todas las recomendaciones y sugerencias del grupo, se incorporaran y/o se corrigen en el prototipo para lograr un producto final que sea satisfactorio para el usuario.

- ***Herramientas Multimedia.-***Macromedia Flash Professional 8, Nero, Windows Media Player, Photoshop CS5, Microsoft Picture Manager entre otras herramientas, permiten el desarrollo de aplicaciones multimedia, para cualquiera de las áreas de educación, serán en este caso el eje en el que se sustentará el desarrollo de la aplicación; la implementación de audio, video, imágenes y animación inherentes en

la multimedia se convertirán en el aspecto interactivo para lograr mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del tercer año, en la asignatura de Lengua y Literatura; tratando de lograr que el aprendizaje de la asignatura sea dinámico, interesante, llamativo, y despierte el interés por aprender en los niños; esto se logrará reuniendo para el desarrollo del software educativo, los objetivos, contenidos teóricos, recursos didácticos, mediante la aplicación de las técnicas de investigación (encuesta, observación), descripción, experimentación, inducción, deducción y análisis de la información; es decir para que los recursos existentes en la multimedia, cumplan con los objetivos de diseño. Además la elaboración de manuales de usuario y programador, serán el material con el que los docentes tendrán una guía en cuanto al manejo y estructura de la aplicación; además permitirá que el programador ejecute algún tipo de cambio o actualización a futuro, en sí dicha aplicación facilitará aprovechar el tiempo y los recursos ya existentes en bien del proceso enseñanza - aprendizaje.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúa el método. Si el método es el camino, la técnica proporciona las herramientas para recorrer ese camino; la técnica propone las normas para ordenar las etapas del proceso de investigación; proporciona instrumentos de recolección, clasificación, medición, correlación y análisis de datos y busca aportar a la ciencia todos los medios para aplicar el método.

La encuesta.- Esta técnica, será aplicada mediante un cuestionario de preguntas, la misma que estará dirigida, a los docentes del tercer año de Educación Básica, para obtener información sobre aspectos importantes que debe contener el Software Educativo que se va a diseñar y crear; tales como: necesidades pedagógicas del docente en la asignatura de Lengua y

Literatura, parámetros pedagógicos, estrategias didácticas, actividades de ejercitación y evaluación, entre otros.

La observación directa.- También se utilizará esta técnica, mediante la aplicación de una ficha de observación, previo a la elaboración del software educativo, la misma que permitirá observar y tener un registro detallado del problema directamente desde donde se origina, es decir desde las aulas de clase del Tercer Año de Educación Básica, observando conjuntamente a todos quienes están involucrados en el mismo; alumnos, maestros y desarrollo de la clase, lo que permitirá detallar sus características y posibles causas; así mismo la información recogida mediante la aplicación de la ficha, será utilizada para tener una idea más clara de lo que tanto docentes y alumnos necesitan que el software realice, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Con la finalidad de recolectar la mayor información posible y que sean datos confiable, la ficha de observación se aplicará cinco horas clase por cada paralelo (4 paralelos), es decir un total de 20 horas clases; la cual permitirá estar en la clase dictada para así constatar las diferentes problemáticas y verificar todo el material, documentación y recursos utilizados para el proceso enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.

Recolección Bibliográfica.- Se utilizará para obtener un conocimiento básico antes de comenzar a investigar, proceso en el que se busca, ordena, gestiona y asimila la información disponible, además de identificar las fuentes de información especializada, primaria y secundaria que nos permita obtener información veraz y oportuna del proceso enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura y su aplicación en el sistema educativo.

POBLACION Y MUESTRA

El presente trabajo se lo realizará en el Cantón Yantzaza, en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, en donde se trabajará con el total de la población existente, es decir con el total alumnos a más de los docentes de tercer año de educación básica, como se detalla a continuación:

POBLACIÓN DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

POBLACIÓN	NÚMERO
Alumnos	113
Maestros	4
Total	**117**

Se trabajará con el total de alumnos que son 113, así como también con el total de maestros que son 4, ya que existen 4 paralelos, dando un total de 117 de toda la población.

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	AÑO 2013																																							
	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del proyecto																																											
Presentación del proyecto																																											
Corrección del proyecto																																											
Aprobación de los Organismos Pertinentes																																											
Investigación de campo																																											
Análisis de los resultados																																											
Diseño y elaboración del Software Educativo																																											
Socialización y Validación																																											
Revisión y corrección del informe de tesis																																											
Redacción final del informe																																											
Sustentación de la tesis																																											

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos Institucionales
➢ Universidad Nacional de Loja ➢ Carrera de Informática Educativa ➢ Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”

Recursos Humanos
➢ Alumnos de 3er Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” ➢ Docentes de 3er Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” ➢ Director de Tesis ➢ Tesista

Recursos Tecnológicos: Recursos Mínimos de Hardware			
DESCRIPCIÓN	***CANT.***	***C/U***	***COSTO TOTAL***
Computadora	1	800.00	800.00
Internet	30	1.00	30.00
Cámara Digital	1	200.00	200.00
Flash Memory	1	15.00	15.00
Celular	1	200.00	200.00
TOTAL			**1245,00**

Recursos Materiales			
Resmas de papel	6	5.00	30.00
CD-RW	5	1.50	7.50
CD-R	6	0.60	3.60
Cartuchos de tinta negra	2	25.00	50.00

Cartuchos de tinta a colores	2	35.00	70.00
Copias	600	0.05	30.00
Encuadernación y anillado	10	10.00	100.00
Suministros de oficina (lápiz, borrador, etc.)			10.00
Viáticos y otros			60.00
Software de desarrollo			200.00
TOTAL			**561.10**

RESUMEN DEL PRESUPUESTO

Presupuesto	Costo Total
Recursos Institucionales	000.00
Recursos Humanos	000.00
Recursos Tecnológicos	1.245,00
Recursos Materiales	561,10
SUBTOTAL	1.806,10
Imprevistos 10 %	180,61
TOTAL	**1.986,71**

El financiamiento para el desarrollo del presente proyecto, será asumido en su totalidad por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFIA

- ✓ ENRIQUE M. ALCARAZ FERNÁNDEZ, Multimedia. Manual de Referencia, 2002
- ✓ Ministerio de Educación del Ecuador, Texto Lengua y Literatura 3er Año de Educación Básica, 2011
- ✓ Enciclopedia de Informática y Computación, Ingeniería del Software, edición 1998
- ✓ Desarrollo de Software Educativo, enmarcado dentro de la ética profesional, Modulo VI, UNL, 2010
- ✓ Taller: Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, Modulo V, UNL, 2010

WEBGRAFIA

- ➢ ¿Qué es software educativo?, http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/ (Consultado: 10 – 01 – 2013)
- ➢ Ventajas y desventajas de la utilización de los software educativo, http://daysoftwareeduc.blogspot.com/2009/10/ventajas-y-desventajas-de-la.html(Consultado: 12 - 01 – 2013)
- ➢ Metodología para el Desarrollo de Software Educativo, http://es.scribd.com/doc/19984478/pasos-para-el-diseno-de-software-educativo-(Consultado: 14 – 01 – 2013)
- ➢ Curso Básico de Flash 8, http://www.estiloflash.com/curso-basico-de-flash-8-parte-1/209/ (Consultado 16 – 01 – 2013)
- ➢ Diccionario de Informática,http: //www.alegsa.com.ar/Dic/windows.php(Consultado: 17 – 01 – 2013)

j. ANEXOS

Anexo 1

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

Encuesta dirigida a los Docentes del Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica "General Rumiñahui".

Fecha de encuesta……..

Estimado Docente, en calidad de egresada de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, de la manera más comedida solicito a usted se digne contestar la siguiente encuesta; dicha información será utilizada para el desarrollo de mi tesis de grado.

1. ¿Qué tipo de materiales utiliza usted para impartir sus clases de Lengua y Literatura en el aula?

Texto	( )	CDS interactivos	( )
Papelotes	( )	Computadora	( )
Videos	( )	Software	( )
Audios	( )	Proyector	( )
Pizarra y marcadores	( )	Láminas educativas	( )
Otros	( )		

Especifique cuáles……...

……

2. ¿Qué tipo de dificultades tiene al impartir las clases de Lengua y Literatura?

Falta de atención de los alumnos	( )
Alumnos inquietos y distraídos	( )
No cuenta con material didáctico suficiente	( )

El material didáctico utilizado es inapropiado ( )

El aula no es adecuada para las clases ( )

Otras ( )

¿Cuáles?…….

……

3. Señale que temáticas son más difíciles de comprender para los alumnos en las clases de Lengua y Literatura

…….

…….

4. ¿Conoce sobre el software educativo?

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?……..

…….

5. ¿Utiliza o ha utilizado alguna herramienta tecnológica para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

SI ( ) NO ( )

6. Señale algún motivo por el cual usted no utiliza un software educativo en las clases de Lengua y Literatura

No lo considera necesario ( )

No conoce acerca de las herramientas ( )

No le interesa utilizarlas ( )

No cuenta con los recursos necesarios ( )

No ha encontrado la herramientas adecuada ( )

En la escuela no se lo permiten ( )

Otros ( )

Especifique cuáles……...

…….

7. Considera usted importante la implementación de una herramienta tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?.....

……

8. ¿Con la utilización de un software educativo cómo cree usted que se mejoraría el proceso de enseñanza–aprendizaje en Lengua y Literatura?

Los alumnos pondrían más atención a la clase	( )
Su rendimiento escolar mejoraría	( )
Las clases serían más dinámicas	( )
Sus actividades como docente se perfeccionarían	( )
Las comprensión de las temáticas sería más rápida	( )
Otros	( )

¿Cuáles?…….....

……..

9. ¿Qué le gustaría que contenga el software educativo a utilizarse en Lengua y Literatura?

Videos	( )
Sonidos	( )
Imágenes	( )
Música	( )
Animaciones	( )
Evaluaciones	( )
Otros	( )

¿Cuáles?…….....

……..

10. ¿Cómo le gustaría que sea el manual de manejo del software educativo?

……..

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 2

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

Ficha de observación de las clases de Lengua y Literatura del 3er Año de Educación Básica

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre del plantel Educativo: _____.

Lugar: _____.

Fecha: _____Hora:_____.

Asignatura: _____.

Tema de la clase: _____.

Curso: _____Orientador: _____.

2. OBJETIVO DE LA CLASE

_____

_____

_____

3. Actividades en la clase

ACTIVIDADES	SI	NO	OBSERVACIONES
El aula presta las condiciones necesarias para las clases			
El maestro realizó alguna motivación antes de comenzar la clase			
El maestro da a conocer el tema de clase			
El alumno se sienten interesado por el tema de clase			
Utiliza algún otro tipo de material didáctico aparte del texto			
Utiliza un lenguaje científico y didáctico acorde al tema			
La clase es dinámica y didáctica hacia los			

alumnos			
Los materiales didácticos utilizados en la clase llaman la atención de los alumnos			
La técnica utilizada por el maestro logra captar la atención de los alumnos			
El maestro hace participar a los alumnos en el transcurso de la clase			
El maestro realiza prácticas de lectura y escritura en la clase			
Los alumnos realizan preguntas referente al tema que se está tratando en la clase			
Los alumnos están inquietos durante el desarrollo de la clase			
Los alumnos participan y responden activamente al desarrollo de la clase			
Los alumnos muestran señales de comprensión de lo que el maestro explica			
El maestro verifica la comprensión de la clase a los alumnos			
El maestro utiliza ejemplos, ejercicios o casos para explicar la clase			
Realiza actividades extra para complementar la clase			
Se realiza una evaluación al concluir la clase			

4. **Observaciones:**_____
   _____
   _____
   _____
   _____
   _____

_____

Observadora

Anexo 3

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

INSTRUMENTO DE VALIDACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA

Estimado docente sírvase contestar el siguiente cuestionario, marcando con una "X", en el casillero correspondiente, dicha información servirá para validar la funcionalidad y los contenidos implementados dentro del software educativo

I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa: .....
Tipo de programa: .....
Objetivos:.....
.....
Contenidos que aborda:.....
.....
Destinatarios:.....

II.- ASPECTOS TÉCNICOS

ELEMENTOS	SI	NO
Fácil de usar y acceder a los contenidos		
Calidad y relevancia de gráficos, imágenes, animaciones, sonido y texto		
Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada		
Promueve el uso de otros materiales		
Hipertextos descriptivos y actualizados		
Existe una adecuada gramática		
Presenta redacción correcta, clara y sencilla		
Es auto ejecutable		
Contiene pantallas estructuradas		

III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ELEMENTOS	Muy Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado
Capacidad de motivación, atractivo y de interés			
Muestra contexto reconocidas por el estudiante o el docente al que se dirige			

Cubre los contenidos de cada bloque			
Los diseños de pantalla son adecuados			
Muestra información fiable o contrasta según los lineamientos educativos			
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario			
Fomenta el autoaprendizaje			
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios			
Posibilita el trabajo cooperativo			
Contiene evaluaciones			
Los colores, tipo, tamaño de texto son los adecuados			
El diseño de botones de navegación es el adecuado			

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Gráficos			
Imágenes			
Preguntas			
Ejercicios de Aplicación			
Ejemplos			
Actividades de Autoevaluación			
VALORACION GLOBAL	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Funcionalidad, utilidad			
Calidad técnica			
Potencialidad didáctica			

IV OBSERVACIONES.....

……

……

Gracias por su colaboración