



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

PLAN DE CONTINGENCIA

**CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TITULO

**CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE
LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA
ESCUELA GENERAL BÁSICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL
CANTÓN MORONA**

Tesis de Grado previa a obtener el Título
de Licenciado en Ciencias de la Educación
mención Informática Educativa

AUTOR:

Jaime Bladimir Uzhca Jara

DIRECTOR DE TESIS:

Lcdo. Oscar Neptalí Rubio Gómez., Mg. Sc.

Zamora - Ecuador

2015

CERTIFICACIÓN

Lcdo. Oscar Neptalí Rubio Gómez., Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA DEL PLAN DE CONTINGENCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, SEDE ZAMORA.

CERTIFICA

En calidad de Director del Trabajo de Titulación denominado: “**CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BÁSICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA**”, desarrollado por el señor Jaime Bladimir Uzhca Jara, ha sido elaborado bajo mi dirección y cumple con los requisitos de fondo y de forma que exigen los respectivos reglamentos e instructivos. Por ello autorizo su presentación y sustentación.

Zamora, 14 de Septiembre del 2015



Lcdo. Oscar Neptalí Rubio Gómez., Mg. Sc.

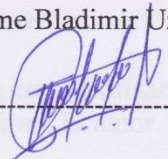
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **JAIME BLADIMIR UZHCA JARA**, declaro ser autor del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de Titulación en el repositorio institucional-biblioteca Virtual.

AUTOR: Jaime Bladimir Uzhca Jara

FIRMA: -----

CÉDULA: 1400533574

FECHA: Loja, octubre del 2015

CÉDULA: 1400533574

DIRECCION: Morona Santiago-Macar Calle Luisa Jaramillo y Ernesto Lara.

CORREO ELECTRÓNICO: msagowlady@hotmail.com

TELÉFONO: // 2706025 - **CELULAR:** 0986062636

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

Yo, **Jaime Bladimir Uzhca Jara**, declaro ser autor de la tesis titulada “**CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BÁSICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA**”, como requisito para optar el grado de: **LICENCIADO 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 Repositorio Digital Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenios 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 08 días del mes de octubre del 2015 firma El autor.

AUTOR: Jaime Bladimir Uzhca Jara

FIRMA: -----


CÉDULA: 1400533574

DIRECCIÓN: Morona Santiago-Macas Calle Luisa Jaramillo y Ernesto Lara.

CORREO ELECTRÓNICO: magowlady@hotmail.com

TELÉFONO: 072306025 **CELULAR:** 0986062636

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Lcdo. Oscar Neptalí Rubio Gómez., Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Ing. Jorge Fabián Yánez Palacios., Mg. Sc. (Presidente)

Lic. Diego Patricio Chiriboga Coca., Mg. Sc. (Miembro)

Ing. Lorena Pilar Yánez Palacios., Mg. Sc. (Miembro)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi esposa por su paciencia y comprensión, preferiste sacrificar tu tiempo para que yo pudiera cumplir con el mío. Por tu bondad y sacrificio me inspiraste a ser mejor para ti, ahora puedo decir que esta tesis lleva mucho de ti, gracias por estar siempre a mi lado, Judy.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. A mi padre, a pesar de nuestra distancia física, siempre me está apoyando.

Gracias a todos los que me brindaron su apoyo en el desarrollo de mi tesis.

Jaime Bladimir Uzhca Jara

AGRADECIMIENTO

En primer lugar doy infinitamente gracias a Dios, por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida. A la UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA por darme la oportunidad de terminar mis estudios y ser un profesional.

A mi director de tesis, Lcdo. Oscar Neptalí Rubio Gómez., Mg. Sc. por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha conseguido que pueda terminar mis estudios con éxito.

También me gustaría agradecer a mis docentes durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación, y en especial a mis docentes el Ing. Jorge Yáñez P., Mg. Sc, Ing. Martha Duarte e Ing. Ítalo Lara por sus consejos, su enseñanza y más que todo por su aprecio.

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento, Papá y Mamá.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

Jaime Bladimir Uzhca Jara

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE MAPAS	xv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
A. TÍTULO	1
B. RESUMEN.....	2
C. INTRODUCCIÓN	4
D. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
4.1. Juegos didácticos multimedia.....	6
4.1.1. Acerca del texto.....	6
4.1.2. Sobre el contenido	7
4.1.3. Sobre el formato:.....	7
4.2. La enseñanza aprendizaje.....	7
4.2.1. La enseñanza como un arte o una ciencia.	8
4.2.2. Los juegos en el aprendizaje	8
4.2.3. El aprendizaje del niño y niña	9

4.3.	La tecnología y la enseñanza.....	11
4.3.1.	Los recursos tecnológicos	11
4.3.2.	La tecnología aplicada a la enseñanza.....	12
4.3.3.	Ventajas y desventajas de la enseñanza empleando tecnología	13
4.4.	Enseñanza de la lengua y literatura	15
4.4.1.	Lenguaje y enseñanza.....	15
4.5.	Funciones del lenguaje.	15
4.6.	Materiales didácticos	17
4.6.1.	Beneficios de los materiales didácticos.....	17
4.6.2.	Clasificación de los materiales didácticos.....	18
4.7.	Multimedia	19
4.7.1.	¿Qué denominamos Multimedia?.....	19
4.7.2.	Definición de multimedia.....	20
4.7.2.1.	Equipo requerido.....	21
4.7.3.	Beneficios.....	23
4.7.4.	Usuarios de multimedia.....	23
4.7.5.	El Impacto de Multimedia en la vida.	24
4.7.6.	Perjuicios.....	24
4.7.7.	Recomendaciones.....	25
4.8.	Juegos educativos multimedios	25
4.8.1.	Programas educativos multimedia	25
4.8.2.	Programa de Juegos Educativos	26
4.8.3.	Programas Educativos de Ejercitación.....	26
4.8.4.	Programas Educativos Tutoriales.....	27
4.8.5.	Programas Educativos de Simulación	27
4.8.6.	Programas Educativos Edutainments	28
4.9.	Materiales multimedios.....	30

4.9.1. Medios y recursos tecnológicos	31
4.9.2. Textos	33
4.9.3. Sonidos	34
4.9.4. Imágenes.....	35
4.9.5. Videos.....	36
4.9.6. Animación	36
4.10. Internet	37
4.11. Docente.....	39
4.11.1. Función del docente	39
4.11.2. Papel del docente.....	40
4.12. Marco Legal	42
4.12.1. Constitución de la República de Ecuador	42
4.12.2. Ley de propiedad intelectual	43
4.13. Marco contextual.....	45
E. MATERIALES Y MÉTODOS	46
5.1. MATERIALES.....	46
5.1.2. Software.	46
5.1.3. Talento humano.....	47
5.2. MÉTODOS.....	47
5.2.1. Ubicación del Área de Estudio.....	47
5.2.2. Ubicación política del área de estudio.....	48
5.2.3. Ubicación geográfica del área de estudio.....	49
5.3. Tipo de investigación	50
5.4. Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.	52
5.4.1. Gestión Institucional	52

5.4.2.	Inspección del área de estudio.....	52
5.4.3.	Instrumentos aplicados	52
5.5.	Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	53
5.6.	Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	54
F.	RESULTADOS	55
6.1.	Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.	55
6.2.	Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	63
6.3.	Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	72
G.	DISCUSIÓN	80
7.1.	Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.	80

7.2.	Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	81
7.3.	Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.....	81
H.	CONCLUSIONES	83
I.	RECOMENDACIONES	84
J.	BIBLIOGRAFIA	85
K.	ANEXOS	87
	MANUAL DE USUARIO	98

ÍNDICE DE CUADROS

N°	Contenido	Pág.
Cuadro 1:	Clasificación de los materiales didácticos	18
Cuadro 2:	Ficha técnica de observación directa de los juegos didácticos	56
Cuadro 3:	Ficha técnica de los materiales didácticos utilizados en el aula	70

ÍNDICE DE TABLAS

N°	Contenido	Pág.
Tabla 1:	Lengua y Literatura te resulta interesante.....	57
Tabla 2:	Utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza.....	58
Tabla 3:	Tu docente utiliza juegos multimedia.....	59
Tabla 4:	Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos.	60
Tabla 5:	Con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tu aprendizaje. ...	61
Tabla 6:	Herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro.....	62
Tabla 7:	Con que regularidad emplea, recursos educativos multimedias.	63
Tabla 8:	Un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza.....	64
Tabla 9:	Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia.	65
Tabla 10:	Un software educativo multimedia le servirá de apoyo.....	66
Tabla 11:	Qué recurso pedagógico utiliza.....	67
Tabla 12:	Las Tics se deben emplear en el proceso de enseñanza.....	68
Tabla 13:	Se debe hacer un software educativo multimedia.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

N°	Contenido	Pág.
Gráfico 1:	Lengua y Literatura te resulta interesante.....	57
Gráfico 2:	Utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza.....	58
Gráfico 3:	Tu docente utiliza juegos multimedia.....	59
Gráfico 4:	Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos.	60
Gráfico 5:	Con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tu aprendizaje. 61	
Gráfico 6:	Herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro.	62
Gráfico 7:	Con que regularidad emplea, recursos educativos multimedias.....	63
Gráfico 8:	Un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza.....	64
Gráfico 9:	Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia. ..	65
Gráfico 10:	Un software educativo multimedia le servirá de apoyo.....	66
Gráfico 11:	Qué recurso pedagógico utiliza.	67
Gráfico 12:	Las Tics se deben emplear en el proceso de enseñanza.....	68
Gráfico 13:	Se debe hacer un software educativo multimedia.	69

ÍNDICE DE MAPAS

N°	Contenido	Pág.
Mapa 1:	Mapa político del Cantón Morona	48
Mapa 2:	Mapa de la ubicación geográfica del cantón Morona	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Nº	Contenido	Pág.
Figura 1:	Icono de acceso a la aplicación	72
Figura 2:	Pantalla de presentación	72
Figura 3:	Menú principal de la aplicación	73
Figura 4:	Figuras geométricas	73
Figura 5:	Reconoce los números.....	74
Figura 6:	Pulsa y Escucha.....	74
Figura 7:	Adivina la palabra	75
Figura 8:	Completa la palabra.....	75
Figura 9:	Arma la frase	76
Figura 10:	Cuenta los objetos	76
Figura 11:	Completa el abecedario	77
Figura 12:	Rompe cabezas	77
Figura 13:	Arma la palabra	78
Figura 14:	Completa el crucigrama	78
Figura 15:	Coloca el objeto.....	79
Figura 16:	Adivina el color.....	79
Figura 17:	El escritorio	99
Figura 18:	Ventana de acceso a la Unidad de DVD RW.....	100
Figura 19:	Icono de la aplicación.....	100
Figura 20:	Pantalla de presentación	101
Figura 21:	Menú principal	101
Figura 22:	Aplicaciones	102
Figura 23:	Juegos	102

ÍNDICE DE ANEXOS

N°	Contenido	Pág.
Anexo 1:	Solicitud dirigida al Director de la Escuela Eloy Alfaro	87
Anexo 2:	Respuesta de autorización del director de la Escuela Eloy Alfaro	88
Anexo 3:	Oficio, entrega de la Planificación de trabajo	89
Anexo 4:	Plan general de trabajo para la creación del Cd.....	90
Anexo 5:	Encuesta aplicadas a los estudiantes	92
Anexo 6:	Encuesta aplicada a los docentes	93
Anexo 7:	Socialización con los estudiantes y docentes de la escuela	94
Anexo 8:	Socializando con los estudiantes del Paralelo “A”	94
Anexo 9:	Socializando con los estudiantes del Paralelo “B”	95
Anexo 10:	El estudiante participando en juego del Cd.....	95
Anexo 11:	Socializando con los estudiantes del Paralelo “C”	96
Anexo 12:	Los estudiantes participando en el juego completa la palabra.....	96
Anexo 13:	Ficha técnica de observación directa de los juegos didácticos	97
Anexo 14:	Ficha técnica de los materiales didácticos utilizados en el aula	97

A. TÍTULO

CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BÁSICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA.

B. RESUMEN

La investigación titulada “Creación de un CD multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona”, se realizó esta investigación porque existen muchas estrategias metodológicas a través de la utilización de las tecnologías de la información y comunicación y los establecimientos no hacen uso de las mismas a pesar de tener una infinidad de recursos. Con la implementación y desarrollo de esta propuesta se pretende desarrollar el gusto por la lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación inicial, mediante el uso de las TIC utilizando herramientas y métodos innovadores que motiven y lleven al estudiante a convertirse en un sujeto artífice de su propio aprendizaje, lo cual en nada favorece sus destrezas y habilidades ni el desarrollo de las competencias comunicativas, interpretativas, argumentativas. Se cumplió plenamente el objetivo para lo que fue planteado, se creó el CD multimedia, se estableció la influencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura, se determinó si los docentes aplican o utilizan materiales interactivos en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes y se identificaron los materiales didácticos utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura.

Palabras claves: CD multimedia, juegos didácticos, proceso de enseñanza aprendizaje, Lengua y Literatura, TIC.

ABSTRACT

The research entitled "Creating a multimedia CD with educational games to enhance the process of learning of the language and literature of the sophomores initial basic education of higher basic general school Eloy Alfaro Canton Morona subject" was held because currently there are many methodological through the use of information technologies and communication strategies and many establishments do not use them despite having infinite resources. With the implementation and development of this proposal is to develop a taste for language arts students in the second year of initial education, using ICT using innovative tools and methods that motivate and lead the student to become a subject architect of their own learning, which in no way promotes their skills and abilities and the development of communication, interpretive, argumentative skills. The purpose for which it was raised was fully accomplished, multimedia CD was created, the influence of the educational games are set in the process of learning of the subject language and literature, was determined if teachers apply or use interactive materials in their pedagogical processes in the learning of the subject Language Arts students and instructional materials used by teachers in the process of learning of the subject language and literature were identified.

Keywords: multimedia CD, educationalgames, teaching-learningprocess, language and literature, TIC.

C. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se origina en la convivencia del aula y el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura, puesto que existen en la actualidad muchos recursos informáticos para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la utilización de las tecnologías de la información y comunicación. En el establecimiento y en el grado no se las está utilizando, primero porque no se cuentan con recursos para el desarrollo de estas metodologías y luego por que los docentes no están capacitados para utilizarlos.

La creación de un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura tiene el propósito de establecer la influencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona. También se pretende determinar si los docentes aplican u utilizan materiales interactivos y finalmente identificar los materiales didácticos utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este tema es importante porque los docentes de Lengua y Literatura deben utilizar las tecnologías de la información y comunicación, tan imprescindibles en el quehacer educativo para conseguir mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación se realizó a través de la construcción del marco teórico el mismo que fue planteado revisando la literatura pertinente, formulando y planteando el tema problema, realizando las preguntas directrices, consultando los antecedentes de la investigación.

Para realizar la metodología de la investigación se revisaron los objetivos, los mismos que fueron receptados datos a través de una encuesta, que se procedieron a tabular, analizar y obtener conclusiones y recomendaciones parciales para llegar a las conclusiones generales de la investigación.

La investigación tiene una utilidad práctica y académica porque se puede utilizar en nuevas o futuras investigaciones sobre el tema y tener esta como soporte científico para afianzar, comparar o tomar conceptualizaciones de la investigación.

Con la finalidad de dar cumplimiento a la investigación se planteó, y desarrollo los siguientes objetivos específicos:

Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona

Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

D. REVISIÓN DE LITERATURA

4.1. Juegos didácticos multimedia

Hablar de diseño de materiales TIC requiere previamente aclarar una serie de conceptos. Así pues, seguiremos un orden lógico comenzando por el concepto de material multimedia(Jaume, 2004).

Cualquier material diseñado para un uso concreto, que utiliza conjunta, simultáneamente y de modo coordinado diversos medios (texto, imágenes estáticas y movimiento, sonidos y voces (SÁNCHEZ J. , 2003).

Aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo.

4.1.1. Acerca del texto

Como indica,(Vega, 2013, pág. 3)Forma el hilo conductor de la historia y comunica las ideas principales. Su formato define la estructura y jerarquía del contenido. Cambia según la estrategia ideada para lograr lo que se propone; en un caso, el texto sirve de base para presentar la idea, en otro, es un organizador de ideas, un apuntador de claves de observación, o un simple elemento de control de flujo. Cualquiera que sea el caso, la disposición de los elementos textuales debe hacerse en la forma más estética y efectiva.

Investigaciones sobre aspectos o variables de la pantalla del computador y su impacto en el aprendizaje, han demostrado algunas regularidades que resultan oportunas tener en cuenta, ellas se manifiestan:

4.1.2. Sobre el contenido

Lograr la brevedad del mismo. No debe exceder de 1/3 del área total. Si usa flechas, no exceder de 6 por pantalla de 1 o 2 líneas como máximo. Utilizar hipertexto para relacionar contenido. Emplear términos familiares. Revisar cuidadosamente (en pantalla y en papel).

4.1.3. Sobre el formato:

Utilizar fuentes legibles (sin serif como Arial). No mezclar muchas fuentes (1 o 2). Utilizar el puntaje y el estilo para indicar jerarquía. Evitar colores y estilos difíciles de leer (itálica, colores azul o verde). Tener en cuenta el interlineado, se ha comprobado que hay mayor velocidad y precisión en lo leído a espaciado mayor que el espacio sencillo.

“El movimiento continuado del texto hacia arriba (scrolling) no favorece la velocidad y precisión de lectura. Los usuarios manifiestan preferencia por la pantalla estática y de velocidad controlada por ellos. “En la utilización de mayúsculas y minúsculas se ha podido demostrar que las primeras se leen menos rápido. Aunque no hay grandes diferencias en tiempo o rendimiento resulta recomendable una combinación normal de las mismas. “Control de tiempo entre párrafos. Cuando el usuario debe procesar más de un párrafo en la pantalla, es conveniente no desplegar el siguiente párrafo en tanto no transcurra un tiempo que permita leer el anterior, conviene que el usuario asuma el control del ritmo, dándole la oportunidad de indicar con una tecla que está listo, sea para continuar, devolverse o abandonar.

4.2. La enseñanza aprendizaje

El aprendizaje surge de la conjunción, del intercambio... de la actuación de docente y estudiante en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. “La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje “. (Zabalza, 2002).

Es necesario definir adecuadamente los términos enseñanza y aprendizaje, para (Betoret, 2013): [...]. Aprender es adquirir conocimientos, no solo de tipo informativo sino también formativo. [...]. Enseñar es favorecer la construcción de conocimientos de tipo informativo y formativo a los estudiantes.

4.2.1. La enseñanza como un arte o una ciencia.

Discutir si la enseñanza es un arte o una ciencia ha sido uno de los deportes favoritos de los educadores durante años. Si es un arte, entonces la enseñanza exige inspiración, intuición, talento y creatividad. Sin embargo, si es una ciencia, la enseñanza exige conocimiento y destrezas que por supuesto pueden ser aprendidas. Sin embargo la mayoría está de acuerdo en que la enseñanza tiene tanto elementos artísticos como científicos.

En la enseñanza el docente debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los estudiantes; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada estudiante y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los estudiantes desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional.

Ante las exigencias educativas actuales, la labor docente se reorientará hacia una actitud tutorial, semejante a la de coordinar, asesorar y facilitar experiencias educativas en las que el estudiante logre aprender. Asimismo, en las aulas se privilegiará un clima de libre expresión y las experiencias educativas serán iniciadas por el uso planeado, intencional y significativo de la pregunta cómo activadora de procesos integradores.

4.2.2. Los juegos en el aprendizaje

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus

sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga, por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad.

4.2.3. El aprendizaje del niño y niña

No hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que éstos aprendan y se desarrollen tan velozmente como en la primera infancia. La atención y el cuidado que reciben los niños y niñas durante los primeros ocho años de vida –y especialmente en los tres años iniciales– tienen una importancia fundamental e influyen en el resto de sus vidas. El aprendizaje no se limita a los niños y niñas de determinada edad ni depende de la existencia de un ámbito escolar estructurado. De hecho, los bebés aprenden rápidamente desde su nacimiento. Crecen y aprenden más cuando reciben afecto, atención y estímulos además de una buena alimentación y atención de la salud adecuada. Las inversiones en el desarrollo de los niños mediante actividades de aprendizaje en la primera infancia y de preparación para la escuela, así como en las actividades relacionadas con su salud y alimentación, aumentan las probabilidades de que terminen la escuela primaria.

Cuando se alienta a los niños a que jueguen e investiguen se les ayuda a que aprendan y avancen en su desarrollo social como emocional, físico e intelectual. No se debe subestimar la importancia que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. El juego cumple una función primordial con respecto al

aprendizaje de los niños y niñas, independientemente de su contenido real. El proceso del juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética. El juego infantil implica la exploración, la experimentación con el lenguaje, el conocimiento y el desarrollo de las aptitudes sociales.

Los niños aprenden a comportarse imitando la conducta de quienes les rodean. Por eso los padres, maestros y otras personas que les cuidan deben contar con los conocimientos y las aptitudes necesarias para brindarles en la primera infancia los mejores ámbitos de aprendizaje y de interacción. Tanto los padres como otras personas que tienen niños a su cargo deberían ser capaces de reconocer los síntomas y señales que indican deficiencias en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas.

Los padres, los maestros y las personas a cargo del cuidado de los niños determinan el nivel de desarrollo de los lactantes y niños y niñas de corta edad basándose en la manera en que se relacionan y juegan. Su participación resulta fundamental para el proceso de aprendizaje en la primera infancia y para sentar las bases del aprendizaje escolar futuro de los menores. El objetivo más amplio del aprendizaje en la primera infancia consiste en garantizar que los niños en situación de desventaja inicien su educación escolar a tiempo y estén preparados para ir a la escuela desde el punto de vista cognoscitivo, social y emocional.

Las oportunidades de desarrollo intelectual que se presentan en concordancia con el medio en el que el niño y la niña se desenvuelven, también originan condiciones de aprendizaje que dependen de la orientación que se les proporcione y del afecto que debe existir entre el que enseña y el que aprende o sea, el educador y el educando. El entorno ambiental en el cual los niños y niñas tienen contacto físico y afectivo de convivencia agradable y positiva con los miembros de la familia y además, gozan de condiciones y cuidados saludables, será propicio para un desarrollo educativo de mejores características, que un ambiente cargado de desventajas que limite las oportunidades de experiencias apropiadas. (REYES, 2012).

4.3. La tecnología y la enseñanza

4.3.1. Los recursos tecnológicos

En primer lugar, cabe señalar que los expertos diferencian la tecnología que se diseña y se produce especialmente para utilizar en la escuela de la que se aplica en el aula pero que fue producida fuera de ella. A la primera se la denomina tecnología de la educación y a la otra, tecnología en la educación. (CALDERÓN, 2014)

El uso de los recursos incorporados a las buenas prácticas de enseñanza, puede tener un buen potencial para mejorar la comprensión de conceptos; para desarrollar capacidades y habilidades.

La integración de recursos tecnológicos al currículo escolar es un proceso gradual que se vincula con varios factores:

Los recursos tecnológicos propiamente dichos; la disponibilidad y correcta utilización de los contenidos digitales apropiados; la propuesta pedagógica; la competencia tecnológica de los educadores; el apoyo administrativo y técnico que ofrece la institución educativa; Los recursos tecnológicos en la enseñanza por sí mismos no garantizan el mejoramiento del aprendizaje; sólo mediante prácticas pedagógicas adecuadas contribuyen a promover en los chicos la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades y habilidades y la construcción de conocimiento. (CALDERÓN, 2014)

Existen varios criterios de clasificación, en esta se proponen las siguientes categorías:

Los pequeños medios audiovisuales (aquí se incluyen los tecnológicos como retroproyector y los no tecnológicos, por ejemplo, las láminas y el pizarrón entre otros); Los materiales impresos; La radio, la TV abierta como videodiscos, videograbaciones, películas; La computadora, sitios de Internet, CD-ROM, programas de computación, etcétera.

Los recursos son facilitadores de la comunicación en relación con el aprendizaje. Inciden en este proceso y pueden afectarlo positiva o negativamente. Suponer que el uso de este tipo de recursos mejora la calidad de los aprendizajes implica una visión tecnocrática de la educación; todo dependerá del criterio utilizado tanto en la selección de los recursos como en su uso. (CALDERÓN, 2014)

Algunas de las funciones específicas de los recursos tecnológicos son: Dinamizar la enseñanza. Poner al estudiante en contacto con realidades y producciones lejanas en tiempo y espacio. Mostrar diferentes formas de representar la realidad. Vincular a los estudiantes con diversos lenguajes expresivos y comunicativos que circulan socialmente. Favorecer el acceso a distintos grados de información estructurada. Propiciar diferentes herramientas para la indagación, producción y sistematización de la información. (CALDERÓN, 2014)

En cuanto a los recursos tecnológicos audiovisuales, de más reciente incorporación en la escuela, se reconocen las siguientes funciones: Motivadora, porque generalmente capta el interés de los estudiantes. Catalizadora, en tanto permite investigar y construir la realidad partiendo de una experiencia didáctica. Informativa, porque presenta un discurso específico sobre conceptos, procedimientos y destrezas. Redundante, en la medida en que ilustra un contenido expresado con otro medio. De comprobación, porque permite verificar una idea, un proceso u operación. Sugestiva, por el impacto visual que produce. (LITWIN, 1997)

4.3.2. La tecnología aplicada a la enseñanza

Las TIC dentro del contexto pedagógico aproximan a los estudiantes a la realidad de lo que quieren aprender, ofreciéndoles una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados. Facilitan la percepción y la comprensión de procedimientos y conceptos. Concretan e ilustran lo que se acostumbra a exponer verbalmente. Economizan esfuerzos para facilitar a los estudiantes la comprensión de procedimientos y conceptos. Brindan oportunidad para que se manifiesten las

actitudes y el desarrollo de habilidades específicas. Permiten cultivar el poder de observación, de expresión creadora y de comunicación. (CORRANINI, 2014)

Los estudiantes requieren de la TIC para desempeñarse en la sociedad actual y futura que sirven como oportunidad para el logro de nuevas competencias que el docente planifica, organiza, facilita y evalúa en las diversas etapas del aprendizaje de sus estudiantes. Desde este punto de vista las TIC apoyan el desarrollo de competencias, capacidades y contenidos con tres funciones específicas: Motivación, Adquisición y Evaluación. (GIRÓN, 2014)

Las TIC facilitan la construcción y dominio de conocimientos, destrezas y actitudes al presentar la nueva información de manera variada y atractiva, organizar los contenidos en forma dosificada y comprensible para los estudiantes presentando diapositivas, utiliza diversidad de recursos como ejemplos, casos, situaciones, modelos, cuadros, gráficos, resúmenes u otros para orientar la labor de análisis y síntesis de la información como la hoja de cálculo. Posibilita la comunicación de los estudiantes y docentes en comunidades interconectadas como el chat, listas de interés, e-mail y videoconferencia.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices. Del mismo modo, la tecnología es utilizada tanto para acercar al (aprendiz) al mundo, como el mundo al aprendiz. (ALCIVAR, 2015)

4.3.3. Ventajas y desventajas de la enseñanza empleando tecnología

Las TIC se han convertido en un recurso nuevo para la educación, por lo que, para poder beneficiarnos de todo su potencial en el proceso de aprendizaje, es necesario reflexionar acerca de cómo aprovecharlo de la mejor manera. Es un error pensar que con el simple hecho de tener una computadora, ya se puede aprender todo; lo que sí se puede decir es que este aparato nos brinda la oportunidad de tener acceso a mucha información y que con ello, se puede tener acceso a la construcción del aprendizaje, sin embargo las TIC, en los procesos de

aprendizaje, ofrecen ventajas y desventajas. A continuación presentamos algunas de ellas. (PLAZA, 2015)

Entre las ventajas tenemos: Interés y motivación. Los usuarios se motivan al utilizar las TIC, aspecto que hace que las personas le dediquen con entusiasmo más tiempo al estudio y, por tanto, es muy probable que aprendan más.

Interacción y actividad continúa. Los usuarios de las TIC, jóvenes, adultos y asesores, se mantienen de manera constante en actividad intelectual y además pueden estar en comunicación con una gran cantidad de personas, lo que les permite intercambiar experiencias y conocimientos sobre un tema, aspecto que representará la construcción del aprendizaje de manera más sólida y significativa.

Gran diversidad de información. El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje da la oportunidad a las personas y a sus asesores de tener acceso a gran cantidad de información, aspecto que permite que el aprendizaje no se limite a los temas tratados sólo en los libros de texto y que, además, no pierda actualidad.

Entre las desventajas están: Distracciones. Los usuarios a veces se dedican a jugar en vez de trabajar. Dispersión. La navegación por los atractivos espacios de Internet, inclinan a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda.

Pérdidas de tiempo. Muchas veces se pierde tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión, falta de métodos en la búsqueda, desviación en los objetivos.

Aprendizajes incompletos y superficiales. Los materiales que se encuentran en la Red no siempre son de calidad, aspecto que puede proporcionar aprendizajes incompletos, simplistas y poco profundos. (RODRÍGUEZ, 2014)

Se requieren de equipos que pueden ser costosos.

Procesos educativos poco humanos. La falta de interacción con personas puede volver frío el proceso de aprendizaje, disminuyendo el trato personalizado y humano que genera el contacto con un grupo de aprendizaje y el docente o tutor.

Poco atractivo para el aprendizaje. Hay personas que no les atrae el uso de la tecnología, sobre todo a los adultos mayores o que no saben utilizar los teclados de las computadoras.

Puede disminuir algunas habilidades. El uso permanente de las computadoras en los procesos de aprendizaje puede generar algunos problemas en el uso de la escritura y lectura o motivar que los usuarios esperen resultados automáticos de las computadoras y no de su reflexión.

4.4. Enseñanza de la lengua y literatura

Para (Lomas, 2013). Se enseña la lengua y literatura a los niños por:

Enriquecer las capacidades comunicativas

Reconocer la diversidad lingüística

Receptar y enfocar los conceptos lingüísticos

Apreciar las semejanzas y diferencias entre el habla y la escritura

4.4.1. Lenguaje y enseñanza.

El lenguaje humano articulado es objeto de enseñanza en las distintas etapas y ciclos de la educación porque es un sistema libre, consciente, objetivo, analítico, abstracto, capaz de generalizar y expresar emociones, ideas, deseos, etcétera.

4.5. Funciones del lenguaje.

Los rasgos o características esenciales del lenguaje se aplican a funciones que sirven para las necesidades humanas de llamada, expresión y representación, entre otras.

4.5.1. Función catártica. La facultad del lenguaje, mediante la lengua propia, comunica al ser humano con su propio yo, su espíritu.

Para, (Crespo, 2013). Esta función del lenguaje que Manuel Seco denomina «catártica» se basa en que el «espíritu necesita en ocasiones una válvula por donde descargarse de la presión a que le someten preocupaciones graves, coacciones de índole diversa, alegrías extraordinarias [...]. En estos casos en que el lenguaje actúa como desahogo, es necesaria la presencia de un oyente (confesor, amigo, médico [...]); pero el efecto buscado no se dará en este, sino en el mismo sujeto que habla, a diferencia del lenguaje propiamente comunicativo»

4.5.2. Función sociable. El lenguaje comunica, mediante un determinado sistema de signos propio de cada comunidad, al ser humano con la sociedad.

Este sistema concreto se llama «lengua».

La lengua nos hace sociables sin necesidad de comunicar nada concreto.

Hablamos delante de una persona para evitar la sensación de hostilidad, antipatía o menosprecio que pudiera provocar el silencio en ciertas situaciones.

4.5.3. Función defensiva. La lengua, como defensa, sirve para ocultar los pensamientos tras una cortina de humo de eufemismos, circunloquios, vaguedades, ambigüedades, atenuaciones, y a algunos les sirve ese lenguaje defensa de capa para ocultar que carecen de pensamientos.

4.5.4. Función ofensiva, agresiva y estratégica. El lenguaje es un arma psicológica estratégica agresiva, cargada de enorme operatividad y poder, que da la victoria a quien mejor lo maneja: políticos, propaganda, revoluciones, guerras, elecciones; empresas, productos, publicidad, consumo, modas sociales, etcétera.

4.5.5. Función social. La relación de comunicación dialéctica con los demás hace posible, por medio del lenguaje, la convivencia entre las agrupaciones sociales y, en consecuencia, la civilización. La colectividad misma, la sociedad «proclama prácticamente la importancia que el hecho lingüístico encierra para ella, en la diversa estimación que hace de las personas partiendo del grado y cuantía de su respectiva posesión del idioma y de la perfección en el uso del mismo. Un hombre no puede tomar parte en la vida común, política o económica si no posee su lengua nacional»

4.6. Materiales didácticos

Para (Editores Fernández, 2014) “Los materiales didácticos son todos aquellos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global, y estimulan la función de los sentidos para que los estudiantes accedan con mayor facilidad a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores”.

Los materiales didácticos son los vehículos a través de los cuales se enviará al estudiante una serie de contenidos curriculares necesarios para su aprendizaje. Algunos materiales didácticos como el libro, el software educativo e Internet, tienen la función de guiar y motivar al estudiante en la construcción del conocimiento.

Dichos materiales los elaboran grupos interdisciplinarios de expertos, que diseñan cuidadosamente el contenido los ejercicios y actividades que ahí presentan. Otros materiales como los acetatos, el rotafolio o el pizarrón, permiten al maestro diseñar sus propios ejercicios.

4.6.1. Beneficios de los materiales didácticos

Facilitan el logro de los objetivos propuestos en el curso.

Consolidan los conocimientos previos.

Favorecen la vinculación de conocimientos previamente adquiridos con nuevos conocimientos.

Estimulan la transferencia de los conocimientos a situaciones diferentes.

Despiertan el interés y atraen la atención de los estudiantes.

Presentan la información adecuada, esclareciendo los conceptos complejos o ayudando a esclarecer los puntos más controvertidos.

Presentan experiencias simuladas cercanas a la realidad, que vivifican la enseñanza influyendo favorablemente en la motivación, retención y comprensión por parte del estudiante.

Permiten vencer las barreras del tiempo y el lugar, por ejemplo gracias a un video (documental) es posible presentar a los estudiantes escenas reales ocurridas durante la Segunda Guerra Mundial.

Proporcionan al estudiante una variedad de experiencias, que facilitan la aplicación de su aprendizaje a situaciones de la vida real.

Evitan aquellas actividades y ejercicios que estimulan sólo la retención y la repetición.

Propician la creatividad.

4.6.2. Clasificación de los materiales didácticos

Cuadro 1: Clasificación de los materiales didácticos

1. Materiales impresos	Libros Periódicos Revistas
2. Materiales de apoyo gráfico	Pizarrón Láminas y mapas murales
3. Materiales de audio y video	Discos Videos
4. Materiales de las nuevas tecnologías	Internet Software Didácticos
5. Otros materiales	Juegos educativos

Elaborado por: El autor

4.7. Multimedia

4.7.1. ¿Qué denominamos Multimedia?

Abundantes son las definiciones de multimedia que han aparecido en la literatura especializada en los últimos años. Estas definiciones son tan disímiles como ciertas, por lo que resulta difícil rechazarlas totalmente.

Según (Vega, 2013, pág. 2), indica que. Los multimedia constituyen un conjunto de varios elementos propiciadores de la comunicación (texto, imagen fija o animada, vídeo, audio) en pos de transmitir una idea buena o mala pero que se confía a la pericia en el uso de los medios ya mencionados para lograr su objetivo que es llegar al consumidor. Es decir, los multimedia es en sí un medio más.

Más interesantes para el desarrollo de procedimientos, habilidades y conocimientos, son las aplicaciones multimedia interactivas. “Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos” (Bartolomé, A. 1994).

Según Fred Hoffstetter: Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

Para (Ortí, 2013). Las aplicaciones multimedia pueden estar almacenados en CD-ROMs (uso off-line) o residir en páginas de Web (uso on-line).

La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas que tienen dos características básicas: *f* Multimedia: Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente.

Hipertextual: Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información.

4.7.2. Definición de multimedia

Un CD multimedia es un dispositivo externo en el cual se pueden introducir archivos multimedia y visualizarlos en la pantalla de un televisor. Se conecta a él mediante unos cables de entrada y salida de audio y vídeo, y al ordenador por un puerto USB de alta velocidad. Realmente, es un disco, en el cual se ha introducido en una caja especialmente diseñada y con un firmware que permite la lectura de archivos multimedia. No necesita la ayuda de ningún otro aparato para que sus archivos puedan ser visualizados.

El término multimedia se acuñó a finales de los 80 y principios de los 90 para referirse a los aparatos (en general ordenadores) capaces de trabajar a la vez con varios medios para transmitir la información; sonido, texto, animaciones, vídeo, imágenes, música... etc. El paso de los antiguos ordenadores personales hacia aparatos multimedia supuso el despegue definitivo de los PCs como aparatos domésticos, al permitir unas posibilidades de entretenimiento casi infinitas. Se pasó de trabajar casi exclusivamente con textos e imágenes fijas, a poder recibir la información en forma de vídeos, con animaciones y sonidos que facilitan la interacción y la comprensión de lo transmitido al usuario final.

Para ello los ordenadores multimedia disponían de una tarjeta gráfica capaz de reproducir vídeo, una de sonido para la música, altavoces, monitor y en general también lector de CD-ROM, puesto que tan solo ese formato tenía por aquel entonces la capacidad de llevar vídeos y música al mismo tiempo.

Actualmente se está habituados a este término, pero lo cierto es que a mediados de los ochenta eran muy pocos los ordenadores en el mundo con una tecnología capaz de reproducir vídeos o tocar música en una calidad mayor de 16 bits. La mayor parte tenía un simple altavoz de pitidos y ni siquiera tenía una tarjeta gráfica propia, sino que los gráficos eran mostrados y procesados por el propio ordenador, ocupando gran parte de su trabajo.

4.7.2.1. Equipo requerido

Un sistema multimedia está integrado por varios elementos: a continuación se presenta una breve definición, enfocando a multimedia, de los principales elementos. Realmente todo lo que necesitará para probar multimedia es Windows 3.1 y al final encontrará dos disquetes que le permitirán descubrir el potencial de multimedia mediante Windows 3. 1.

Primero, encontrará el controlador de bocina de Windows que le permite a Windows reproducir sonidos utilizando la bocina integrada de su computadora. Los sonidos van desde oír a los ex presidentes hablando, teléfonos repicando, perros que ladran e incluso música. Los disquetes adjuntos le proporcionan varios de esos «efectos especiales» de sonidos listos para emplearlos enseguida. La presentación de elementos de audio y visuales de un proyecto de Multimedia necesita equipo que puede o venir incluido con la computadora, como bocinas, amplificadores, monitores, dispositivos de video en movimiento y sistemas de almacenamiento de alta capacidad.

Dispositivos de entrada. Teclado, ratones, bolas giratorias, pantallas sensibles al tacto, codificadores y lectores de tarjetas magnéticas, tablas de gráficos, digitadores, dispositivos de reconocimiento óptico de caracteres, unidades de control remoto de rayos infrarrojos, sistemas de reconocimiento de voz y cámaras digitales.

Archivo WAV. Un archivo que contiene su sonido digitalizado que la computadora puede reproducir.

Protectores de pantalla de multimedia, crear una entrada de grupo para el programa scrnsave.

Texto. Segmento de información representado por un conjunto de caracteres que transmite un mensaje en forma escrita.

Imagen fija. Cada una de las pantallas que se utilizan como áreas de comunicación visual con el usuario y cuyo diseño define la importancia de las partes que la componen (digitalizaciones, botones, textos, etc.)

Audio. Información representada en forma de ondas sonoras con el fin de transmitir mensajes al usuario, tanto explicativo como conceptual. El disco compacto es indispensable para el audio.

Imagen en movimiento. Proyección sucesiva de una serie de imágenes fijas secuenciales a cierta velocidad que da la sensación de movimiento a la vista del ojo.

Tarjeta de sonido. La mayoría de ellas proporcionan puertos para estéreos, micrófono y MIDI.

Cd-rom. En vista de que a los archivos de sonido pueden crecer mucho y muy rápidamente, una unidad de disco, se convierte en una necesidad para aquellos que quieren crear presentaciones de multimedia largas o aplicaciones que utilizan sonidos de gran duración. Un disco de CD-ROM puede producirse en masa por menos de un dólar y puede contener hasta 72 minutos de video de pantalla completa de excelente calidad.

Software para multimedia. El equipo de herramientas básicas para desarrollar proyectos de multimedia contiene uno o más sistemas de desarrollo y varias aplicaciones de edición de textos, imágenes, sonidos y vídeo en movimiento. Unas pocas aplicaciones adicionales son también útiles para capturar imágenes desde la pantalla, traducir formatos de archivo y mover archivos entre computadoras cuando usted forma parte de un equipo, estas son herramientas para las tareas de mantenimiento que hacen más fácil su vida creativa y producción. Los programas de herramientas determinan la clase de trabajo de multimedia que puede hacer y qué tan fina e imaginativamente puede entregarlo. Desarrollar buena multimedia es escoger una ruta exitosa a través del pantano de Software.

Herramientas de pintura y dibujo. Las herramientas de pintura y dibujo son los componentes más importantes de su juego de herramientas, ya que de todos los elementos de multimedia, el impacto gráfico de su proyecto tendrá probablemente la mayor influencia en el usuario final.

El software de pintura se utiliza para producir excelentes imágenes de mapas de bits; el de dibujo para trazar dibujos.

4.7.3. Beneficios

Interactiva. Instrucción flexible, de acuerdo a las necesidades y a la disposición de tiempo del usuario. Consistencia en el manejo de la Información. Increíble ahorro en costos. El programa nunca te pedirá un aumento; mientras más lo uses, menos te costará por uso. Rapidez. Reducción en el tiempo de capacitación en más de un 50%.

Aumenta el período de retención de información al utilizar en mayor escala nuestros sentidos. Elimina la necesidad de viajar, Incluyendo el tiempo y los gastos que este implica. Tecnología de punta. Personalización. Pregunta lo que quieras, nadie se reirá ni se desesperará.

4.7.4. Usuarios de multimedia

Multimedia en los negocios. Las aplicaciones de multimedia en los negocios incluyen presentaciones, capacitación, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, base de datos, catálogos y comunicaciones en red. La mayoría de los programas de presentación permiten agregar clips de audio y vídeo a las presentaciones de diapositivas pantalla por pantalla (slide shows) de gráficas y textos.

Multimedia en la Educación. Las escuelas son quizá los lugares donde más se necesite multimedia. Multimedia causarán cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas. En algunos casos los maestros se convertirán en guías y orientadores en el proceso de aprendizaje.

4.7.4.1. Multimedia en el hogar.

La mayoría de los proyectores de Multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas ya sea color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición. La Multimedia vista en estos televisores probablemente llegará sobre una base pago-por -uso a través de la autopista de datos.

4.7.4.2. Multimedia en lugares públicos

En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas; Multimedia estará disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional del personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas, aún a medianoche, cuando la ayuda humana está fuera de servicio.

4.7.5. El Impacto de Multimedia en la vida.

En los años venideros, Multimedia tocará casi todos los aspectos de su vida. El número de aplicaciones basadas en CD-ROM para computadoras en el hogar significará que muchos hogares tendrán tanta información disponible como actualmente hay en las bibliotecas. Tal información incluirá mucho más que novelas, enciclopedias y revistas. Incluirá tutoriales animados e incluso auxiliares de enseñanza en casa, como por ejemplo un disco compacto que tenga los temas para un estudiante de primer año de primaria.

4.7.6. Perjuicios

La tecnología es útil para aprender pero por si misma no sustituye al Maestro. El material para que sea de provecho debe ser de calidad y educativo. En el mercado es fácil conseguir material de multimedia como juegos cargados de agresividad. Los niños que juegan largas horas y hacen poco ejercicios, sufren deterioro en el crecimiento. Las personas adultas que trabaja altas horas en la computadora con multimedia y otras armas tienen tendencias a la obesidad.

El brillo de algunos programas de multimedia sin protector de anteojos de antirreflejos causa deterioro a la vista. El CD musical insertados en multimedia para trabajar en la computadora si no son apropiados como música clásica o instrumental produce tensión y cansancio. Se pierde destreza manual y muscular por sedentario.

Se transgrede la ley de derecho de autor al reproducir material de multimedia sin antes obtener los derechos del propietario o editor (fotografías,

videos o audio poseen derechos de autor que no se pueden Infringir o utilizar sin permiso).

4.7.7. Recomendaciones

Interactividad. Instrucción flexible, de acuerdo a las necesidades y a la disposición de tiempo del usuario. Consistencia en el manejo de la información. Increíble ahorro de costos. El programa nunca te pedirá un aumento; mientras más lo uses, menos te costará por uso. Rapidez. Reducción en el tiempo de capacitación en más de un 50%.

Aumenta el período de retención de información al utilizar en mayor escala nuestros sentidos. Elimina la necesidad de viajar, incluyendo el tiempo y los gastos que esto implica.

Tecnología de punta. Personalización. Pregunta lo que quieras, nadie se reirá ni se desesperará. Agregando sonido y vídeo, las aplicaciones de multimedia le dan vida a la información. Los usuarios ya no leerán simplemente información, sino que la experimentarán.

Multimedia es un sistema revolucionario porque la computadora se transforma en un presentador de información, es capaz de presentar grandes volúmenes como artículos de enciclopedia, revistas animaciones en vídeo. En un futuro las bibliotecas será virtuales y por lo tanto en lugar de libros habrán CD, lo que facilitará el espacio y la facilidad de transportes entre otros.

4.8. Juegos educativos multimedios

4.8.1. Programas educativos multimedia

Los programas educativos multimedia favorecen el aprendizaje por descubrimiento y desarrollan las habilidades implicadas en la investigación de un fenómeno de naturaleza física o social. Normalmente las simulaciones son utilizadas para examinar sistemas los cuales no pueden ser estudiados a través de experimentación natural, porque involucran largos períodos, grandes poblaciones, aparatos de alto costo o materiales con un ciertos peligro en su manipulación

representando una economía de esfuerzo, tiempo, riesgos y dinero para el proceso de enseñanza. Según Sánchez, (2001, p.79) "los programas multimedia educativos se clasifican en, programas de ejercitación, tutoriales, de simulación, juegos educativos, los edutainments". A continuación se mencionan cada uno de ellos.

4.8.2. Programa de Juegos Educativos

Los juegos educativos están conformados por una serie de experiencias didácticas, diferenciadas una de otras, pero con una significación particular que, los distinguen de otros que pudiesen estar apoyando el mismo contenido.

En tal sentido, Sánchez, (ob. cit., p. 86), señala que, "estos programas agregan otro elemento, que es el opositor que va a competir con el usuario. Este puede ser virtual (representa al computador) o real, es decir, cualquier compañero de clase. La dinámica se desarrolla permitiendo un turno de juego a cada uno de ellos a la vez. En efecto, los juegos educativos buscan que el estudiante de manera motivada se inserte en una dinámica mientras aprende. Es evidente que este tipo de programas motiva a los estudiantes a trazarse la meta de ganar y para ello el estudiante debe prepararse en un área o disciplina específica eleva su autoestima, contribuye a consolidar destrezas o agilidades mentales, motoras y afectivas. Es decir, genera un autocontrol que refuerza el aprendizaje.

4.8.3. Programas Educativos de Ejercitación.

Este tipo de programa prevé al estudiante un conjunto de experiencias que le permiten elevar sus habilidades y destrezas en determinados proyectos, actividades o tareas, ofrecidas a través del multimedia. Al respecto, Sánchez (1998, p.81) señala que estos consisten en presentar ejercicios para ser resueltos, el mismo sistema se encarga de evaluar el resultado y comunicar al estudiante si la actividad realizada es correcta o no, previamente el usuario debe seleccionar el nivel de complejidad de los mismo. Así mismo estos programas pueden ser utilizados como recursos de aprendizaje para reforzar contenido que han sido vistos en clase con anterioridad, ofreciéndole al estudiante la oportunidad de interactuar con el medio a través de una serie de ejercicios, que el deberá ir analizando y resolviendo.

Estos programas ejercitan la mente y son empleado en algunos casos para ejercicio de operaciones matemáticas básicas, o para elevar a través de juegos la capacidad resolutive y atención del estudiante, por lo tanto contribuye a reforzar o clarificar conocimientos previos por los docentes y el programa. Es decir, el recurso multimedia debe ser utilizado previa comprensión de un procedimiento para luego apoyarlos en ejercitación o procedimientos de contenidos prácticos.

4.8.4. Programas Educativos Tutóales

Este tipo de programas presenta información acompañada de respuestas con varios ejercicios o instrucciones, para su manejo el estudiante debe estar en capacidad de interesarse en el programa para lo cual debe manejar los códigos como son inicio, título, requisitos para el usuario, entre otros.

Al respecto, Sánchez (1998), señala que este tipo de programas inicia dando a conocer el título, los requisitos necesarios que debe tener el usuario y por ultimo para el correcto manejo, la presentación de la información y las respuestas del estudiante se dan de manera de ciclos. Lo planteado, deja claro que los programas tutorales ofrecen al estudiante experiencias de aprendizaje donde él debe tener autocontrol del proceso, capacidad de frecuencia, lo cual apoya el aprendizaje por descubrimiento. Es decir, aquel que le permita transferir por indicaciones y contenidos, ir de lo más simple a lo más complejo dentro de cierta lógica de los procesos.

4.8.5. Programas Educativos de Simulación

Este tipo de programas eleva la capacidad de exploración del estudiante y permite representar la realidad de manera simulada. Permite al estudiante conocer y ejercitar conocimientos que en la vida real hubieran sido muy difíciles darle significado. Al respecto, Sánchez (1995, p.81), comenta que los programas de simulación "son utilizados para que los estudiantes exploren hechos y realicen procedimiento que no pueden ser vivenciados y ejecutados directamente cuando sus manos no pueden tocar los instrumentos, partes o piezas de objetos". Constituye un recurso de gran ayuda para el estudiante, esto da la posibilidad al

estudiante de conocer y ejecutar a manera de ensayos procedimientos necesarios en la ejecución de una tarea que luego podrá ser realizado en un contexto real.

Del mismo modo, Pool (1999, p.127), indican que: "estos programas son instrumentos poderosos que pueden ser empleados en proceso de aprendizaje porque conllevan al estudiante a experimental de manera no natural a ejecutar una serie de pasos que se dan dentro de un proceso.". En consecuencia, la simulación es un proceso que promueve el aprendizaje al ofrecer oportunidades para generar experiencias sistematizadas que prevén el inicio y un fin bajo una intención captada de inicios, intereses y motivación para el estudiante.

4.8.6. Programas Educativos Edutainments

Este tipo de programas conjuga contenidos programáticos y componentes lúdicos. Está conformado por una combinación de juegos de entretenimientos con una intención educativa. Sánchez (1995), explica que, estos programas poseen contenidos programáticos de cualquier área académica combinado con el componente lúdico, ambos aportan en igual medida y significado a la finalidad del mismo. Es decir, los edutainments están respaldados por contenidos curriculares lúdicos que van conformando progresivamente requerimientos particulares y personales del estudiante.

Estos programas se caracterizan por ser dinámicos e interactivos varían sus respuestas dependiendo de la jugada o entrada que haga el estudiante establecen diálogo hasta determinado nivel de dificultad. Su contenido es desarrollado o presentado mediante estructuras hipermedial, es decir, palabras claves encadenadas a otras y llevan al estudiante a niveles más profundo del mismo. A su vez proporcionan sonidos, imágenes y otros elementos de la multimedia.

En este contexto, Sánchez (2001, p. 87), deja claro que las multimedia y otros recursos deben ser utilizados atendiendo a las características, intereses y necesidades de los estudiantes, por lo tanto, se asume un enfoque de aprendizaje o la integración de ellos, es decir, el diseño, la manera como se aplican, cuando han de aplicarse y para qué son útiles.

En virtud de lo anteriormente expuesto, Nueva Enciclopedia Autodidácticas (1998, p. 259), plantea que el término multimedia se aplica a "la utilización simultánea de todas las modalidades y medios disponibles para la presentación de datos mediante la integración conjunta de nuevas tecnologías y componentes que permiten representar a la vez texto, sonido, imagen digital, animación, imágenes fijas, gráficos y otros tipos de información". El contexto multimedia abre nuevas expectativas y posibilidades en el campo de las comunicaciones, e integra en un concepto amplio la definición y uso de informaciones en cualquier nuevo soporte de exhibición y almacenamiento de datos que pueda ser desarrollado en el futuro.

Por consiguiente, esto favorece la estimulación de los procesos mentales superiores y la definición y redefinición de sus mapas mentales, mediante la adquisición de nuevos aprendizajes enlazados o asociados a otros previamente obtenidos, haciéndolos realmente significativos, esto se debe a su alto poder de estimular todos los sentidos del estudiante, mientras aprende y de ampliar los horizontes comunicacionales y facilidades de exploración de información, las TIC, las de multimedios y la Internet.

De esto se deduce, que los programas educativos, comprenden una clasificación compleja muy importante de estudiar ya que permite comprender su relación con el proceso de aprendizaje y sus aspectos básicos que lo identifican como un programa. Pero a su vez presenta ventajas y desventajas en su aplicación, como se muestra a continuación:

Ventajas: En este sentido, Sánchez (2001, p. 78), plantea que: "una de las ventajas de la multimedia es ofrecer el diseño con estructuras y funciones pertinentes para apoyar el proceso de aprendizaje, la cual puede ejecutarse en un computador, con un dispositivo electrónico o a través de una red de Internet", estos buscan crear un ambiente de aprendizaje constructivista sin perder la condición de conductista.

En efecto, la multimedia es considerada un recurso que contribuye al ambiente de aprendizaje, motivando y elevando la creatividad y autocontrol que facilitan la construcción de nuevos aprendizajes. Esto en manos de los estudiantes

y docentes son recursos que permiten aprovechar al máximo, de manera autoconsciente los intereses y las necesidades, a la vez, que permite explorar como aprender.

4.9. Materiales multimedia.

Uno de los aspectos fundamentales en la producción de software educativo es, la utilización de Multimedia, debido a las potencialidades y flexibilidad de integrar sonidos, videos, animaciones, entre otros. Esta integración es por demás una de las grandes herramientas de comunicación en la Historia de la humanidad (la televisión y el computador).

La multimedia se presenta como la combinación de medios que ofrecen una oportunidad para que los estudiantes adquieran un aprendizaje interactivo, es decir, la multimedia promueve un ambiente educativo interactivo. Esto se corrobora con lo expuesto por Vaughan (1995, p. 4) al explicar que multimedia "es cualquier combinación de textos, arte, grafico, sonido, animación y video que llega al estudiante a través de la computadora u otros medios electrónicos".

En tal sentido, multimedia es un medio que se genera en un contexto de procesamiento de datos por parte del estudiante, lo que le permite pasar de ideas básicas a ideas y planteamientos construidos de mayor alcance y posible de transferir a otras experiencias significativas en el aula.

En otro ámbito, el termino multimedia, se asocia con algo más que la aplicación de software educativo y lo vincula con programas de televisión, presentaciones audiovisuales, todo esto conforma un conjunto de multimedia que al integrarse ofrecen al estudiante experiencias diversas de aprendizaje. En consecuencia, la multimedia provee una oportunidad para experimentar o aprender por medio de la práctica, donde el entendimiento es el producto de un proceso interactivo que demanda dinamizar los sentidos para elevar su capacidad de percepción y entendimiento.

Al respecto, Ferrer (2001, p. 40), señala que multimedia "es la combinación de las capacidades interactivas del computador con las posibilidades de comunicación del video". Se entiende que la multimedia ofrece la posibilidad

del combinar el computador, la comunicación y el conocimiento previo creando experiencias de aprendizaje que inserten al estudiante progresivamente en acciones constructivistas y racionales que al integrarse elevan su capacidad resolutoria durante la interacción y luego, cuando se le interactúe con otras experiencias durante el proceso del aprendizaje.

En tal sentido, multimedia no es fenómeno, fuera de un contexto de procesamiento de datos, esto ha sido conocido por años; esto quiere decir que un programa de televisión, una caricatura y una presentación audiovisual de vendedores, todos por igual podrán ser multimedia. Sin duda alguna, usar el computador para integrar y controlar los elementos mencionados y puede ser descrito como una ventaja mayor en computación personal.

4.9.1. Medios y recursos tecnológicos

En los actuales momentos, los sistemas multimedios facilitan la creación de ambientes computarizados, interactivos y multidimensionales que permiten virtualizar la realidad, esto se debe a los diferentes medios que confluyen en los contextos educativos contemporáneos (textos, sonido, imagen, animación, videos) y la posibilidad de la acentuada interacción entre quien aprende y los objetos de conocimiento, coadyuvando al proceso de aprendizaje y ofreciendo atención individualizada atendiendo una manera individual de aprender. Esto significa que no sólo se aprende viendo u oyendo, puesto que las aplicaciones de aprendizajes interactivos permiten a los estudiantes proceder a su propio ritmo y enfocar sus intereses particulares.

De acuerdo con Chadwick (1992, p.43), los medios constituyen "la guía o dispositivo, equipo que se utiliza normalmente para enfatizar información entre las personas". Se resalta que los medios se asocian con los dispositivos que utilizan los docentes, para dinamizar la enseñanza y el aprendizaje en busca de una interacción planificada. Asimismo, los medios tecnológicos son recursos que apoyan la enseñanza con fines educativos.

Es por ello, que los medios que se utilicen en el proceso de aprendizaje, deben ajustarse a los objetivos, contenidos, métodos previstos y conocimientos

previos, los cuales al ser cuidadosamente seleccionados, permiten que el aprendizaje sea para el educando una experiencia significativa. Al respecto, Reyes (1992, p. 30), considera que los "medios o recursos son elementos materiales y electrónicos, utilizados para que los estudiantes y docentes interactúen, como seres humanos dentro de un ambiente de aprendizaje interactivo".

Los medios tecnológicos pueden estar en diferentes modalidades, sin embargo, mantienen su condición de enfatizar contenidos y darles importancia dentro de un marco de referencia significativo para el estudiante. En efecto, dichos medios permiten prever experiencias y aprendizaje que en manos de los estudiantes y docentes se convierte en una herramienta para que el estudiante logre construir su aprendizaje bajo ciertas condiciones previamente establecidas y objetivos definidos.

Esto, se amplía en los planteamientos de Montiel (1998, p.1), quien define los medios como "canales puentes, enlace que ayudan a cumplir un fin específico, un objetivo, una meta". Agrega además, que los recursos en el ámbito educativo van más allá de ser objetos físicos que se utilizan para dar a conocer una idea, son elementos psicopedagógicos que se apoyan en medios tecnológicos para facilitar el proceso de aprendizaje del sujeto. Los medios tecnológicos son recursos que representan un gran potencial, porque propician la interactividad, la socialización, el descubrimiento, desarrollo de habilidades, el deseo por explorar, el valor social que tiene el dominio de la tecnología, la versatilidad de uso para la construcción de conocimientos y en la aplicabilidad de lo aprendido.

Según este planteamiento, los medios tecnológicos deben ser utilizados atendiendo un objetivo previamente establecido cuando éstos se aplican con el fin de lograr nuevos aprendizajes. Por lo tanto, no pueden ser considerados única y exclusivamente como fines en sí mismo, sino, que esto se transfiere al logro de aprendizaje, ya que ofrece la oportunidad de que el educando actúe, eleve su socialización y aprenda por descubrimiento, ampliando la potencialidad del mismo para transferir a otros contextos.

4.9.2. Textos

Es importante resaltar que un proyecto que no utilice texto, su contenido podrá no ser muy complejo, y necesitará utilizar muchas imágenes y símbolos para guiar a sus espectadores para que naveguen a través del proyecto. Pues bien, un solo elemento de texto de un menú acompañado por una sola acción (el clic del ratón, la operación de una tecla, o del dedo contra el monitor) requiere de poco entrenamiento y es fácil e inmediato.

Es recomendable utilizar texto para títulos y encabezados, para menús (a donde ir), para la navegación (cómo llegará) y para el contenido. Referente a la fuente, es una colección de caracteres con un sólo tamaño y estilo que pertenecen a un mismo tipo de letra. Así que, la descripción técnica de las fuentes es un aspecto importante para el diseñador de presentaciones multimedia.

Por su parte, Vaughan (1995), expresa que: "el diseño con texto está determinado por un proyecto interactivo guiado por el usuario en el que éste trabaja en un marco de tiempo real, se puede incluir una gran cantidad de texto de información en la pantalla, sin llegar al exceso". Los usuarios podrán viajar a través de su sistema de navegación, detenerse para revisar los campos de texto y hacer pausas para estudiar la pantalla en detalle, es aquí donde se debe buscar el equilibrio; muy poco texto requiere de muchos cambios de página y actividad innecesaria del usuario; mucho texto hace que la pantalla se sobrecargue y sea desagradable y algo muy importante hay que ser agradable con el usuario.

Así mismo, Castro (1998, p. 15), al referirse al texto como multimedia lo define como "todo carácter, letra o símbolo gráfico que se utiliza en los títulos de las pantallas, menús, botones, instrucciones y mensajes destinados al usuario y en la descripción del contenido temático." En otro orden, el autor antes mencionado (ob. cit., p. 24), considera que el hipertexto, "es un enfoque en la administración de la información, donde los datos se almacenan en una cadena de nodos debidamente interrelacionados". Estos nodos pueden contener texto, gráficos, audio, video, así como también un código original u otras formas de datos.

De manera que, hipertexto y multimedia interactiva se convierten en hipermedia, cuando su diseñador proporciona una estructura de electos y grados a través del cual el usuario puede navegar e interactuar. Así pues, los hipertextos permiten hacer presentaciones interactivas, al incluir como opciones dos o más caminos que faciliten la navegación del usuario, el cual se hace más participativo. Por consiguiente, los profesionales en sistemas de información opinan que el hipertexto es justamente otro medio para usuario.

4.9.3. Sonidos

Para Vaughan (1995), el diseño de productos multimedia requiere tres aspectos fundamentales, como producir sonidos, editar sonidos e incorporarlos a su presentación. Para producción o transmisión de sonido, existen diferentes canales, por ejemplo, los cables, en el caso del teléfono, y las ondas electromagnéticas en el de radio, además, los sonidos pueden almacenarse en cintas, discos y otros dispositivos.

También admite Castro (1998, p. 41), que el sonido: "es el elemento directamente relacionado con el impacto de un proyecto multimedia, la forma como se utiliza puede marcar la diferencia entre una presentación multimedia ordinaria y una espectacular". Ortega (2001, p. 13), por su parte, señala que: "el sonido es una onda que se propaga por un canal (el aire) y al llegar al oído hace que la membrana del tímpano vibre". De modo que, existe una gran variedad de sonidos realmente presentes en la naturaleza, como las expresiones de los seres animados, ladridos, gruñidos, graznidos, hasta la voz articulada del hombre, así como también sonidos del viento, del oleaje y la lluvia, asimismo, la vida en sociedad también tiene sonidos; los timbres de aparatos (teléfonos, alarmas), aplausos, sirenas, motores prendidos, entre otros. También, en la comunicación mediante presentaciones multimedia, se utiliza la música.

El sonido MIDI (interfaz Digital para Instrumentos Musicales) es un estándar de comunicaciones para conectar instrumentos musicales y computadores, estos proporcionan un protocolo que contienen descripciones de partituras musicales como notas, secuencias de notas, e instrumentos para tocarlas. Para creación de sonidos MIDI, se requieren instrumentos con interfaz

MIDI y un secuenciador, ya sea de hardware de software, y tener algunos conocimientos musicales.

Así pues, para utilizar sonidos en presentaciones multimedia no se requieren conocimientos altamente especializados sobre armonía, intervalos ondas, octavos o sobre física de la acústica y la vibración. Esto es importante considerarlo en la educación donde los proyectos pedagógicos pueden ser potencializados con la utilización de la multimedia en sus diferentes modalidades para crear un ambiente de aprendizaje enfatizando en los contenidos de interés.

4.9.4. Imágenes

Según Castro (1998, p.27) "una imagen vale más que mil palabras". Este proverbio de la sabiduría popular, describe que tan importante son las imágenes en los proyectos de multimedia. La afirmación anterior, expresa la posibilidad de resumir grandes cantidades de texto (o palabras) mediante una imagen seleccionada apropiadamente. Además, es importante recordar que en la comunicación humana se emplean símbolos gráficos cargados de mensajes específicos. Así mismo, se advierte que los productos multimedia son ante todo evaluados y juzgados por el impacto visual que posean.

Según la Nueva Enciclopedia Autodidacta (1998, p. 213), son la reproducción de un objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él, atraviesan una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla". En informática, la imagen se entiende como un conjunto secuencial de bits que representa, en la memoria, un cuadro que puede visualizarse en la pantalla.

Si bien es cierto, una imagen es la representación visual de algo real, la forma como se presente la imagen marca la diferencia entre cautivar no al público tales como: jefes, ejecutivos empresariales, jurados de tesis, entre otros. Para lograrlo, la imagen debe ser clara, no recargada y con pocos elementos técnicos. Por consiguiente, se le incluyen gráficos planos o geométricos, imágenes de dos y tres dimensiones, dibujos, entre otros.

4.9.5. Videos

Vaughan (1995, p.65) considera que el video de movimiento es el elemento de multimedia que puede hacer que una multitud emocionada contenga la respiración en una exposición comercial, o que el estudiante mantenga vivo el interés en un proyecto de enseñanza por computador. En efecto, debe considerarse el video como el elemento de multimedia más exigente en requerimientos, diseño, memoria del computador. Por consiguiente, se debe tener en cuenta que una imagen fija de color en el monitor de un computador puede requerir hasta 1 Mb de memoria.

De tal manera, multimedia le da la facilidad de presentar información en muchas formas, hacer que el contenido sea la base principal, para seleccionar los medios adecuados para cada parte de la información que se presente. En todo caso se pueden emplear texto y gráficos tradicionales cuando sean adecuados, agregar animación cuando las imágenes fijas no transmitan el mensaje, añadir audio cuando se requieran mayores explicaciones, de tal manera, que sólo se podrá recurrir al video cuando los otros elementos no contengan una relevancia y palidezcan o disminuyan al compararlos.

Según Encarta (2004), son grabaciones de imágenes fijas o en movimiento por medios electrónicos en lugar de fotoquímicos como en el caso de la película fotográfica, las técnicas utilizadas para grabar imágenes en una cinta de vídeo son similares a las utilizadas para la grabación y reproducción de sonido.

4.9.6. Animación

De acuerdo a Encarta (2004), animación, en informática, es la creación de la ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador. Antes de la llegada de las computadoras, la animación se realizaba filmando secuencias dibujadas o pintadas manualmente sobre plástico o papel, denominados celuloideos; cada fotograma se creaba de manera independiente. Al principio, las computadoras se utilizaron para controlar los movimientos de la obra artística y simular la cámara.

La tecnología multimedia lleva a la computación a ofrecer experiencias de aprendizaje para llegar a cambiar la forma en que se piensa, se comunica, trabaja y aprende la gente, debido a que el aprendizaje ha evolucionado de un proceso de aplicaciones fragmentadas, parciales y de corte conductista del conocimiento hasta convertirse en un abordaje "constructivista", bien estructurado, del tipo "arquitectura de hipermedias".

Esto favorece la estimulación de los procesos mentales superiores y la definición y redefinición de sus mapas mentales, mediante la adquisición de nuevos aprendizajes enlazados o asociados a otros previamente obtenidos, haciéndolos realmente significativos, esto se debe a su alto poder de estimular todos los sentidos del educando mientras aprende y de ampliar los horizontes comunicacionales y facilidades de exploración de información, las tecnologías de la información y comunicación, la multimedia, el correo electrónico y la Internet.

4.10. Internet

Internet se desarrolló inicialmente partiendo de la idea de supervivencia, una hipotética guerra nuclear como alternativa a los sistemas telefónicos y telegráficos considerados demasiados vulnerables.

Según Nueva Enciclopedia Autodidáctica (ob. cit. p. 278), La red Internet se considera lo más aproximado a la idea de autopista de la información, al tratarse de una red global por la que actualmente puede circular información multimedia: texto, conversaciones en tiempo real, sonido digitalizado e incluso video digital aunque la calidad no es muy buena si en la transmisión intervienen líneas telefónicas convencionales, porque el ancho de la banda es demasiado limitado.

Las autopistas de la información constituyen, por tanto, una nueva herramienta con más peso cada día como elemento de comunicación. Datos, voz, fax, video, música estereofónica, películas, televisión, toda la información viajara por fibra óptica y hará posible una interacción total con el usuario.

Internet constituye una fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial, es también una vía de comunicación que permite

establecer la cooperación y colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos distribuidos por todo el planeta, es una palabra que está de moda cambiando los esquemas tradicionales en cuanto a la forma de comunicarse y de educarse.

El aprendizaje experimental y el pensamiento crítico son elementos fundamentales para educar, así como también es tener métodos para hallar y seleccionar la información necesaria a través de diferentes fuentes de conocimientos, con el paso del tiempo es cada vez mayor el avance tecnológico, y debe quedar atrás el aspecto educativo que debe ser utilizado para crear nuevas formas de aprendizaje.

La multimedia es considerada actualmente un medio fundamental por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (1999, p. s/n), cuando señala las directrices que instruyen sobre el uso de Internet, los medios electrónicos, la interrelación y la sociedad del conocimiento. Señala igualmente, que la multimedia debe ser incluida en los planes de mejoramiento profesional del Magisterio, incluyendo en éstas el software educativo, el Internet y otros medios que la integran con la intención de conformar un ambiente de aprendizaje ajustado a las demandas actuales de la información.

Lo antes planteado, refuerza la intención que tiene, La Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (sede ciudad Ojeda) de incluir en todos los niveles y modalidades la utilización de la multimedia como recurso tecnológico que permita integrar a toda la población estudiantil al mundo de la información y la comunicación para ofertarles mayor oportunidad e incorporarse al ambiente urbano.

Es importante destacar, que un alto porcentaje de estudiantes de sector urbano poseen en sus hogares computadoras, juegos de videos, PlayStation, entre otros, que representan experiencias significativas que elevan la atención del estudiante y su capacidad para tomar decisiones de manera oportuna y puntual. Por otra parte, Pool (1999, p. 204), señala que "la multimedia contribuye con el logro de los objetivos de aprendizajes planteados en el Currículo Básico Nacional, puesto que las imágenes y el sonido amplían o clarifican la explicación oral dada

por el maestro e inclusive le permite transferir contenidos a otros propuestos por el mismo programa."

En otro orden de ideas, Tenorio (2000, p. 3), refiere que: "los programas informativos son diseñados con diferentes modelos, pero bajo el mismo enfoque definido de aprendizaje que permite organizar la información para ser accesada por el usuario como hipertexto". Dentro de esta clasificación están las bases de datos, los sistemas de información orientadas al objeto, los libros electrónicos, los hipermedios inteligentes.

Al respecto, Galvis (2000, p. 49) señala, "uno de los recursos que apoyan la multimedia son los programas educativos"; por tanto, quienes los diseñan debe demostrar sus habilidades y destrezas a través del poder de multimedia, es decir, conjugar acertadamente el texto, imagen, sonido, animación y video, los cuales pueden exhibirse en un computador y extenderse a otros medios electrónicos.

4.11. Docente

(Betoret, 2013) "docente es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. La palabra deriva del término latino *docens*, que a su vez procede de *docēre* (traducido al español como "enseñar)". En el lenguaje cotidiano, el concepto suele utilizarse como sinónimo de docente o maestro, aunque su significado no es exactamente igual.

El docente o docente es la persona que imparte conocimientos enmarcados en una determinada ciencia o arte. Sin embargo, el maestro es aquel al que se le reconoce una habilidad extraordinaria en la materia que instruye. De esta forma, un docente puede no ser un maestro (y viceversa). Más allá de esta distinción, todos deben poseer habilidades pedagógicas para convertirse en agentes efectivos del proceso de aprendizaje.

4.11.1. Función del docente

El docente, en definitiva, reconoce que la enseñanza es su dedicación y profesión fundamental. Por lo tanto, sus habilidades consisten en enseñar de la

mejor forma posible a quien asume el rol de educando, más allá de la edad o condición que éste posea.

Un ejemplo del uso y significado del término docente puede ser el siguiente: “Sara era alabada por sus compañeros como una magnífica docente pues sabía perfectamente como impartir las clases de Geografía e Historia para conseguir que sus estudiantes se interesaran por la materia”(Zabalza, 2002).

Cabe resaltar que existen docentes en todos los niveles (primario, secundario, terciario y universitario), que pueden ejercer su trabajo en la enseñanza pública o en instituciones privadas. Un docente puede trabajar por cuenta propia (como profesional libre) o bajo alguna modalidad de contratación con su empleador.

Además de establecer que existen docentes en diversos niveles también hay que subrayar que estos también pueden clasificarse en función de las asignaturas o materias que imparten en los centros educativos en los que trabajen. De esta manera, podemos encontrar docentes especializados en Matemáticas, en Lengua y Literatura, en Geografía e Historia, en Biología o en Física y Química.

La docencia, entendida como enseñanza, es una actividad realizada a través de la interacción de tres elementos: el docente, sus estudiantes y el objeto de conocimiento. Una concepción teórica e idealista supone que el docente tiene la obligación de transmitir sus saberes al estudiante mediante diversos recursos, elementos, técnicas y herramientas de apoyo. Así, el docente asume el rol de fuente de conocimientos y el educando se convierte en un receptor ilimitado de todo ese saber. En los últimos tiempos, este proceso es considerado como más dinámico y recíproco.

4.11.2. Papel del docente

El importante papel que desempeña el docente en la vida de cualquier persona, pues es el que le aporta una serie de valores y de conocimientos importantes para su trayectoria profesional y personal.

Para (Dodriguez, 2009). El Docente en el sistema educativo debe de actuar como agente de cambios con compromisos y retos intrínsecos que le permita esforzarse a plenitud para encontrarse a sí mismo y poder diseñar el camino para enseñar y orientar en educación y que el acto de educar se convierta en una acción vital y superior para la construcción y formación de la vida misma de los hombres con una actitud capaz de insistir en la búsqueda de medios y técnicas que permitan mejorar el proceso curricular y de garantizar su constante mejoramiento personal y profesional.

Este debe cumplir con características muy importantes para desempeñar su papel, siendo este generador de acciones que propicie la innovación y el desarrollo educacional capaz de participar conscientemente y creativamente en la elaboración y ejecución de proyectos pedagógicos.

Un promotor, asesor, facilitador, e investigador que junto al educando y a la comunidad en general propicia cambios en las estructuras educativas planteadas por la educación, basada fundamentalmente en la concepción de un educando con un desarrollo integral. La educación impartida por el docente debe dar conciencia al estudiante del papel y del rol que está desempeñando y debe jugar dentro de su grupo social permitiéndole la autoformación de sus valores individuales colectivos sociales y culturales.

Cabe destacar que el educador tiene que estar constantemente motivando a sus estudiantes para que de esta manera obtenga mayor capacidad de aprender en su desarrollo integral, socialmente comprometido en el proceso permanentemente de auto crecimiento conocedor de la realidad educativa, mediador de la acción pedagógica, planificador, evaluador y promotor de relaciones humanas inspiradas en principios democráticos y de justicia social a través de la práctica educativa responsable, orientados a la búsqueda de la excelencia en los resultados.

4.12. Marco Legal

4.12.1. Constitución de la República de Ecuador

28 de septiembre de 2008

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

25. El derecho a acceder a bienes y servicios públicos y privados de calidad, con eficiencia, eficacia y buen trato, así como a recibir información adecuada y veraz sobre su contenido y características.

Art. 322.- Se reconoce la propiedad intelectual de acuerdo con las condiciones que señale la ley. Se prohíbe toda forma de apropiación de conocimientos colectivos, en el ámbito de las ciencias, tecnologías y saberes ancestrales. Se prohíbe también la apropiación sobre los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agro-biodiversidad.

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.

4.12.2. Ley de propiedad intelectual

Registro Oficial n° 320 el 19 de mayo de 2009

Art. 4. Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras.

Art. 5. El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisión radiofónica cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación.

El derecho conexo nace de la necesidad de asegurar la protección de los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas.

Art. 6. El derecho de autor es independiente, compatible y acumulable con:

La propiedad y otros derechos que tengan por objeto la cosa material a la que esté incorporada la obra; Los derechos de propiedad industrial que puedan existir sobre la obra; y,

Los otros derechos de propiedad intelectual reconocidos por la ley.

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Base de datos: Compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en una unidad de almacenamiento de ordenador o de cualquier otra forma.

Licencia: Autorización o permiso que concede el titular de los derechos al usuario de la obra u otra producción protegida, para utilizarla en la forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato. No transfiere la titularidad de los derechos.

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

4.12.3. Objeto del Derecho de Autor

Art. 8. La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

Colecciones de obras, tales como antologías o compilaciones y bases de datos de toda clase, que por la selección o disposición de las materias constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio de los derechos de autor que subsistan sobre los materiales o datos;

Obras dramáticas y dramático musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general las obras teatrales;

Proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería;

Obras fotográficas y las expresadas por procedimientos análogos a la fotografía;

Obras de arte aplicada, aunque su valor artístico no pueda ser dissociado del carácter industrial de los objetos a los cuales estén incorporadas;

Programas de ordenador; y adaptaciones, traducciones, arreglos, revisiones, actualizaciones y anotaciones; compendios, resúmenes y extractos; y, otras transformaciones de una obra, realizadas con expresa autorización de los autores de las obras originales, y sin perjuicio de sus derechos.

Sin perjuicio de los derechos de propiedad industrial, los títulos de programas y noticieros radiales o televisados, de diarios, revistas y otras publicaciones periódicas, quedan protegidos durante un año después de la salida del último número o de la comunicación pública del último programa, salvo que se trate de publicaciones o producciones anuales, en cuyo caso el plazo de protección se extenderá a tres años.

4.13. Marco contextual.

Aprendizaje: Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Didácticos: es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza.

Juego: es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje.

Multimedia: La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información.

Tecnología: Se conoce a la tecnología como un producto de la ciencia y la ingeniería que envuelve un conjunto de instrumentos, métodos, y técnicas que se encargan de la resolución del conflicto.

TIC: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es un concepto que tiene dos significados. El término "tecnologías de la información" se usa a menudo para referirse a cualquier forma de hacer cómputo.

E. MATERIALES Y MÉTODOS

5.1. MATERIALES

5.1.1. Hardware

Para el desarrollo de esta investigación fueron necesario los siguientes materiales:

- Computador: Laptop
- USB flash driver
- CD's
- Impresora
- Cartuchos de tinta para la impresora
- Resma de papel bond
- Copias
- Teléfono
- Internet
- Libros
- Anillados
- Cámara fotográficas

5.1.2. Software.

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se utilizaron las siguientes herramientas:

- Adobe Flash Professional versión CS6.
- Microsoft Word 2013.
- Microsoft Excel 2013
- Mozilla Firefox.
- Google Chrome.
- Nero Express

5.1.3. Talento humano

- Director de la institución
- Docentes
- Director y Asesor de la Investigación
- Estudiantes de la institución
- Investigador

5.2. MÉTODOS

5.2.1. Ubicación del Área de Estudio.

País:	Ecuador
Provincia:	Morona Santiago
Cantón:	Morona
Parroquia:	Macas
Altitud:	1020 m.s-n.m.

El Morona es una municipalidad de la provincia de Morona Santiago. Su cabecera del cantón Morona es la ciudad de Macas. Su población es de 41.155 habitantes, tiene una superficie de 5095km².

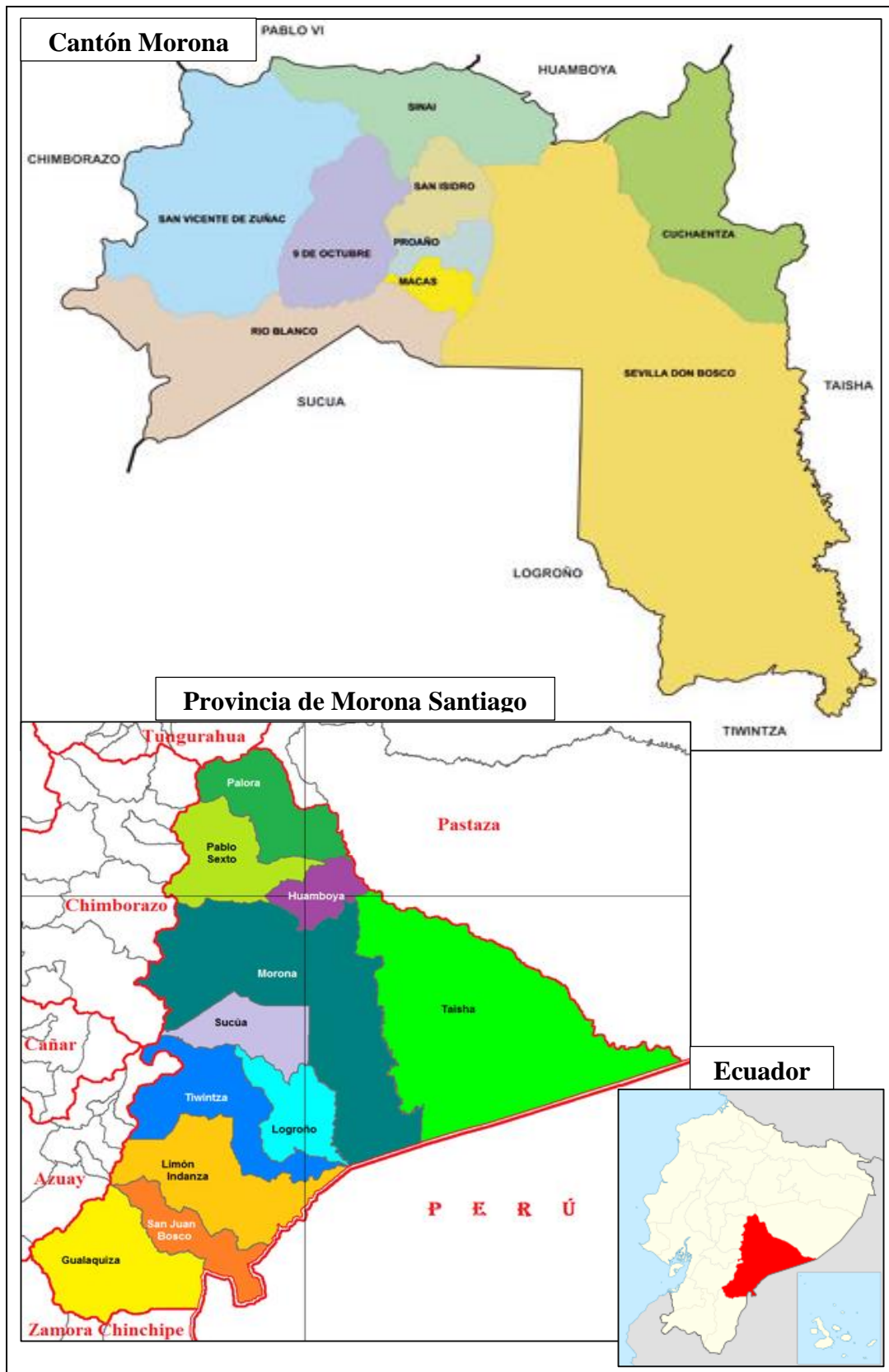
Morona se divide en nueve parroquias: Parroquia Urbana: Macas (cabecera cantonal y capital provincial). Parroquias Rurales: Alshi (Cab. en 9 de Octubre), General Proaño, San Isidro, Sevilla Don Bosco, Sinaí, Cuchaentza, Río Blanco, Zuña (Zuñac).

Sus límites son:

- Al norte con los cantones Pablo Sexto y Huamboya
- Al sur con los cantones Sucúa y Logroño
- Al este con la provincia de Chimborazo
- Al oeste con el cantón Taisha

5.2.2. Ubicación política del área de estudio

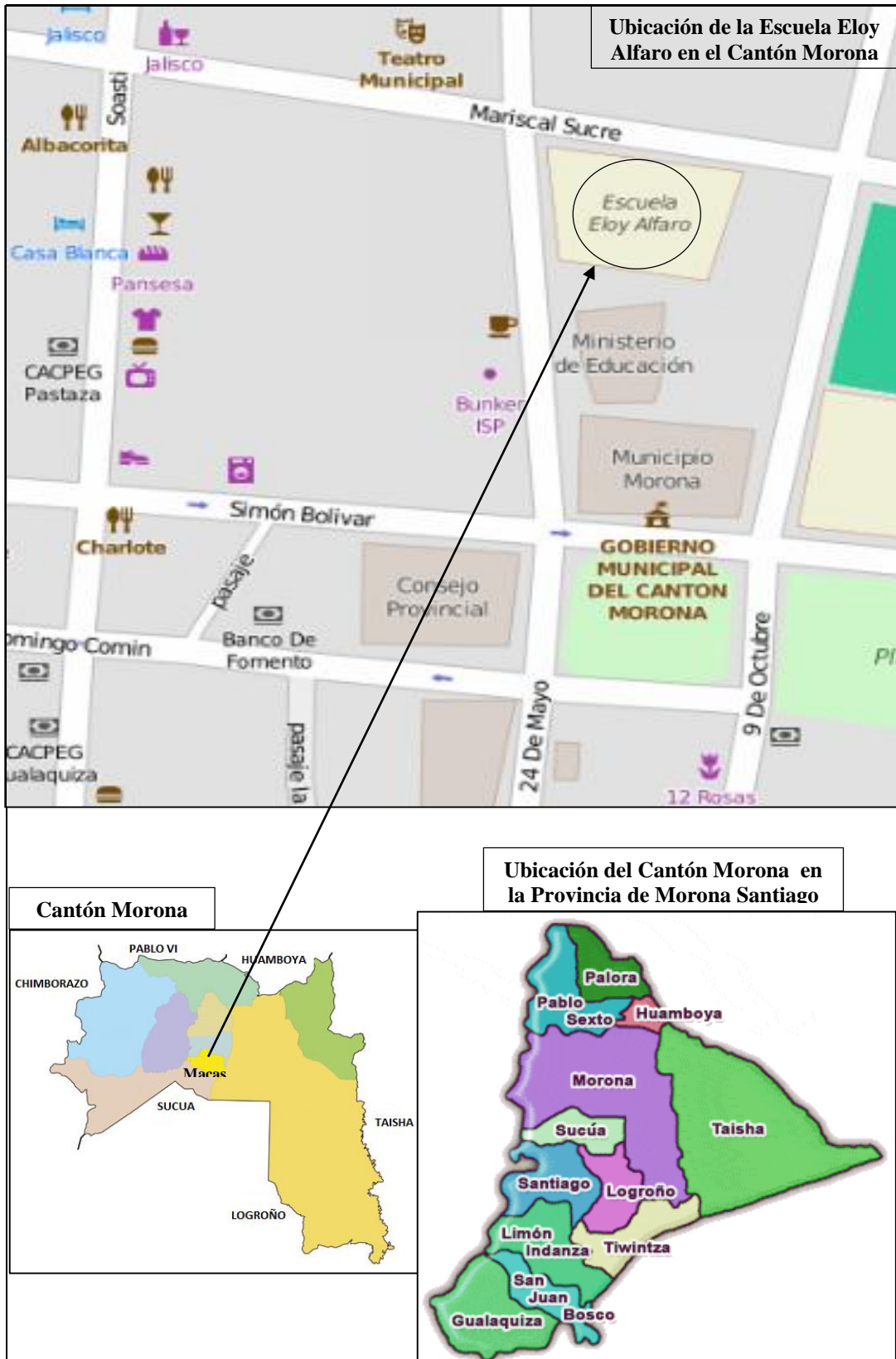
Mapa 1: Mapa político del Cantón Morona



Fuente: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Morona

5.2.3. Ubicación geográfica del área de estudio

Mapa 2: Mapa de la ubicación geográfica del cantón Morona



Fuente: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Morona

5.3. Tipo de investigación

Este estudio de investigación científica no experimental, se realizó en base a la investigación científica de campo, a la observación directa, encuestas, entrevistas y otros registros, que permitieron identificar y determinar las necesidades de elaboración de un CD multimedia para la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura en el segundo año inicial. Se recolectó la información necesaria para el desarrollo adecuado del trabajo, se identificó los requerimientos de enseñanza aprendizaje, sus pros y contras, con la finalidad de generar una herramienta eficaz para el apoyo en la enseñanza aprendizaje de literatura.

La metodología es simple y participativa tanto de docentes como de estudiantes según la muestra establecida para una mejor comprensión de los procesos de la enseñanza aprendizaje.

Para la recopilación de datos se efectuó la revisión bibliográfica, observación directa, encuestas, entrevistas con la finalidad de tabular, cualificar y cuantificar los datos recolectados para la elaboración del CD multimedia.

Para el estudio de investigación a desarrollarse se aplicaron los métodos, técnicas e instrumentos que ayudaron a la recolección de datos y la comprensión adecuada del proceso enseñanza aprendizaje de lengua y literatura para elaborar el material multimedia.

Los métodos que se utilizaron en la presente investigación son el cuantitativo que permitió valorar los datos cuantificables tanto de los instrumentos de observación como de los de recolección de información (encuestas).

En correlación con el método general y los requerimientos de los objetivos específicos de la investigación, se utilizaron métodos particulares, los que a continuación se describe:

El analítico sintético como se menciona anteriormente permitió recoger la información sobre el mejoramiento del proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del según año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona, correspondientes

variables, indicadores y sub-indicadores, para luego integrar los datos encontrados y facilitar una visión global de las relaciones que existen entre cada una de las variables que se investigan.

El descriptivo que permitió contar con una visión general de las características que tiene la formación científica y pedagógica de los docentes que tienen la responsabilidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura para los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona, se ocupa de la descripción de datos y características de la población. El objetivo es la adquisición de datos objetivos, precisos y sistemáticos que pueden usarse en promedios, frecuencias y cálculos estadísticos similares.

El inductivo-deductivo que permitió obtener datos sobre las principales características que tienen los aprendizajes generados en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona, para posteriormente relacionarlos con el proceso que se sigue en la ejecución del material didáctico y, finalmente obtener conclusiones sobre esta relación.

El explicativo que permitió contar con una comprensión adecuada de la fundamentación teórica, metodológica y técnica que orienta a la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Fue necesario hacer uso del análisis estadístico, para demostrar la expresión cualitativa de los indicadores previstos en las hipótesis de investigación, los nexos generales y la estructura de los objetos y procesos que se estudiarán. Además, permitió presentar los datos obtenidos, como resultado de la investigación empírica, en cuadros, gráficos y tablas, de modo que se facilite su comprensión, análisis e interpretación.

También se utilizó el método cualitativo para calificar la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de la información, así como de los datos técnicos obtenidos de bibliografías especializadas a cerca del sector en estudio.

5.4. Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Para establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura, se realizó.

5.4.1. Gestión Institucional

Se realizó un oficio dirigido al Director de la escuela general básica superior Eloy Alfaro en el cual se solicitó la autorización para realizar la investigación a la vez que también se solicitó la colaboración y el apoyo de los docentes del segundo año de educación básica para el desarrollo y obtención de la información.

5.4.2. Inspección del área de estudio

Para realizar este reconocimiento se procedió a visitar la institución además de conocer los paralelos del segundo año de educación básica en los cuales se trabajara, se determinó el número de estudiantes existente en cada aula para así saber cuál será la población a la que se va a realizar la encuesta.

5.4.3. Instrumentos aplicados

Ficha técnica de observación de los juegos didácticos: con la finalidad de constatar que tipos de juegos didácticos utilizados el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial.

Encuesta: Con la finalidad de establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial. Los estudiantes encuestados fueron 96 estudiantes, 45 hombres y 51 mujeres el mismo que está dividido en tres paralelos, el paralelo A con 32, el B con 30 y el C con 34, las preguntas contenidas en la encuesta fueron 6 y de tipo cerrada.

Análisis de información: El análisis se realizó buscando reflejar las realidades presentes en la encuesta ejecutada.

Interpretación de la información: Una vez aplicados los instrumentos para la recolección de la información de fuentes primarias, se inició el procesamiento de los datos, revisión de la información recolectada y se procedió a tabular los datos recopilados mediante el trabajo de campo. En especial de las encuestas aplicadas a los estudiantes. La interpretación y procesamiento de esta información obtenida se desarrolló con el apoyo de la herramienta de Microsoft Office Excel en la misma que se realizó las tablas y gráficos estadísticos y en Word se redactó la interpretación.

5.5. Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Para identificar las metodologías pedagógicas y los materiales se empleó una encuesta dirigido a los docentes del segundo año de educación básica inicial de la escuela Eloy Alfaro. Los docentes que fueron encuestados fueron 3: hombre 1, mujeres 2, las preguntas de la encuesta fueron de tipo cerradas con total de 7 preguntas.

Una vez aplicados los instrumentos para la recolección de la información de fuentes principales, se inició el procesamiento de los datos, revisión de la información recolectada y se procedió a tabular los datos recopilados mediante el trabajo de campo, en especial de las encuestas aplicadas a los docentes.

La interpretación y procesamiento de esta información obtenida se desarrolló con el apoyo de la herramienta de Microsoft Office Excel en la misma que se realizó las tablas y gráficos estadísticos y en Word se redactó la interpretación.

Se utilizó una ficha técnica de observación de los materiales utilizados en el aula por docentes en sus procesos pedagógicos. Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

5.6. Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Se ha creado un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón morona. La aplicación de este Cd está elaborado en Adobe Flash Professional, versión CS6. Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados (Una imagen en mapa de bits, también conocida como imagen matricial), sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Adobe Flash Professional CS6. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

F. RESULTADOS

6.1. Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Gestión Institucional:

Se recibió la respuesta del oficio entregado al Director de la escuela el Lcdo. Humberto Andrade, en la que manifiesta que se autoriza realizar el trabajo de investigación con los estudiantes del segundo año de educación básica, se puede constatar en el anexo 2.

Inspección del área de estudio:

Se procedió a visitar la escuela, para conocer cada uno de los paralelos que conforman el segundo año de educación básica inicial, conocer a los docentes encargados y determinar el número total de estudiantes existentes en cada una de las aulas para determinar la población que va ser encuestada.

Instrumentos aplicados

- **Ficha de observación y la encuesta.**

Cuadro 2: Ficha técnica de observación directa de los juegos didácticos

JUEGOS DIDÁCTICOS	LOS UTILIZA		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Puzles			
Rompecabezas			
Juegos de palabras			
Ficheros			
Canciones y rondas			
Sopa de letras			
Crucigramas			

Elaborado por: El autor

Como podemos observar la ficha técnica se puede constatar que los juegos que utiliza el docente son solo de tipo didáctico pero no multimedia, es decir no utiliza las tics. Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida. Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

Interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del segundo año de educación básica inicial.

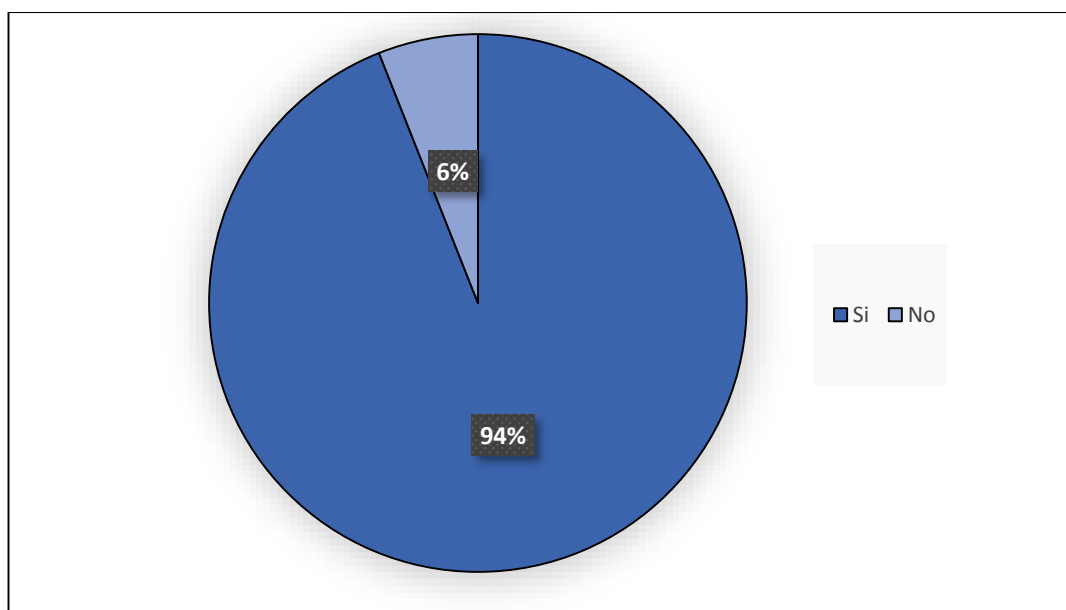
Pregunta 1: ¿La clase de Lengua y Literatura te resulta interesante?

Tabla 1: Lengua y Literatura te resulta interesante.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	90	94 %
No	6	6 %
Total	96	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 1: Lengua y Literatura te resulta interesante.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En referencia al gráfico N.- 1 los estudiantes del segundo año de educación básica, el 94 por ciento respondieron que si les resulta interesante la clase de Lengua y Literatura, frente al 6 por ciento que manifestaron que no, se comprobó que la clase de Lengua y Literatura si es interesante para los estudiantes.

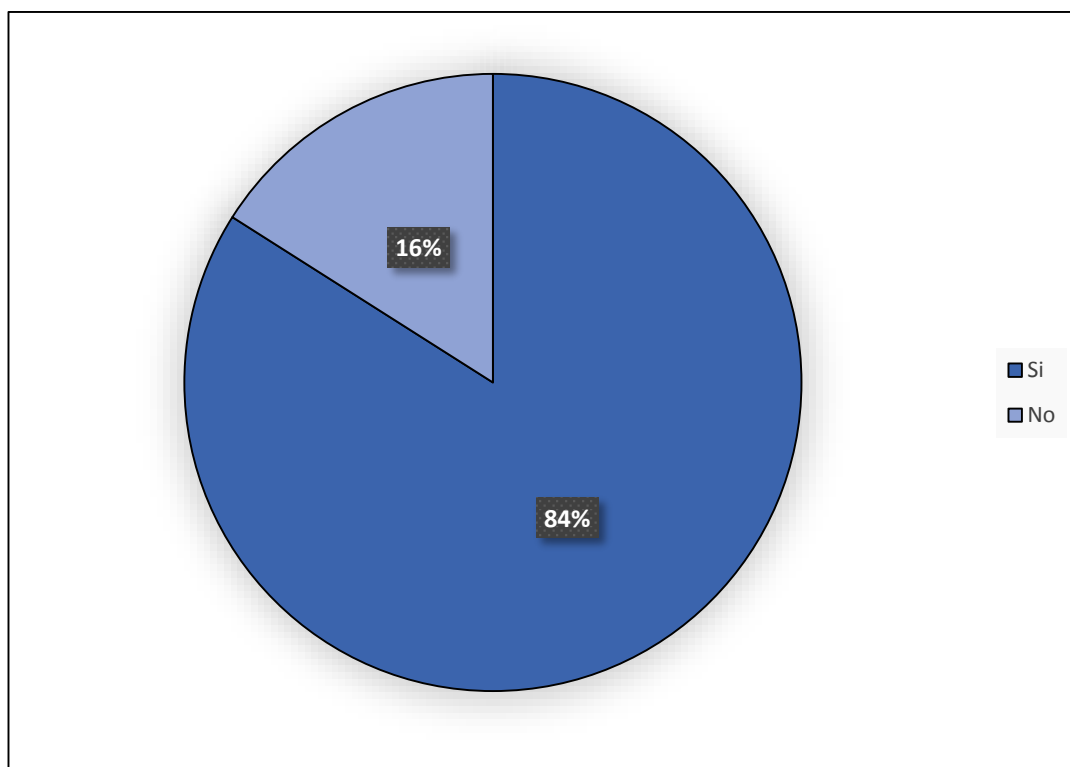
Pregunta 2: ¿Tu maestro utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza?

Tabla 2: Utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	81	84 %
No	15	16 %
Total	96	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 2: Utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el siguiente gráfico podemos ver que el 16 % de los estudiantes manifiestan que el docente no utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza, el 84 % manifiesta que si lo emplea.

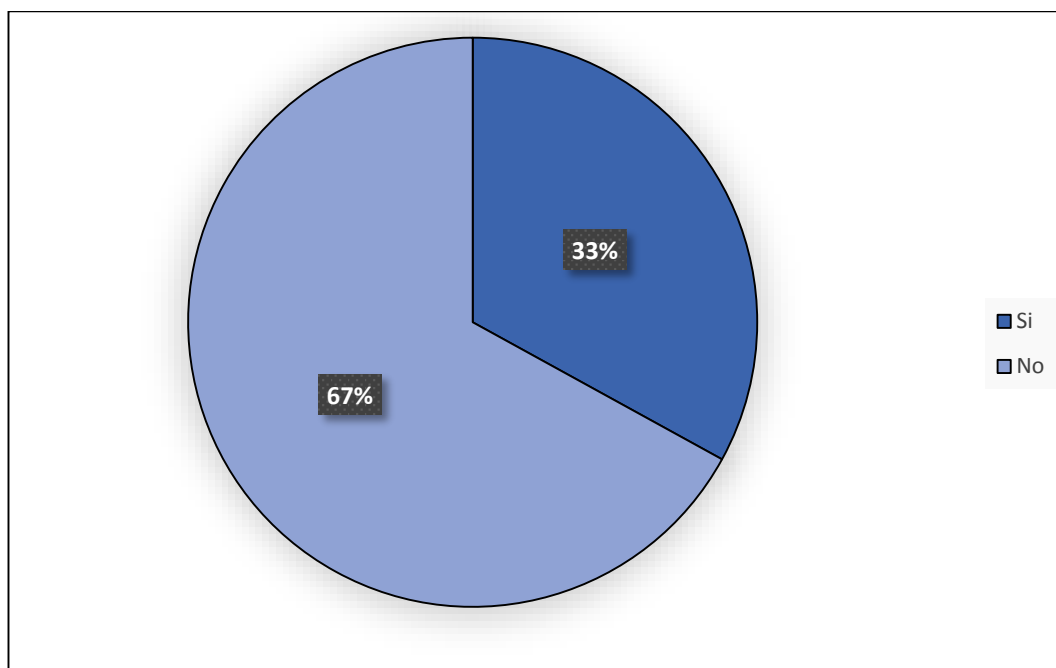
Pregunta 3: ¿Tu docente utiliza juegos multimedia en el centro de cómputo para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla 3: Tu docente utiliza juegos multimedia.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	33 %
No	64	67 %
Total	96	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 3: Tu docente utiliza juegos multimedia.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el este gráfico el 67 % de niños manifiestan que el docente no utiliza juegos multimedia en el centro de cómputo para la enseñanza de Lengua y Literatura, estas clases deben ser monótona, sin creatividad, aburridas donde los docentes son los protagonistas y se pasa solo hablando todo el momento de la clase, un 33 % indican que lo utilizan.

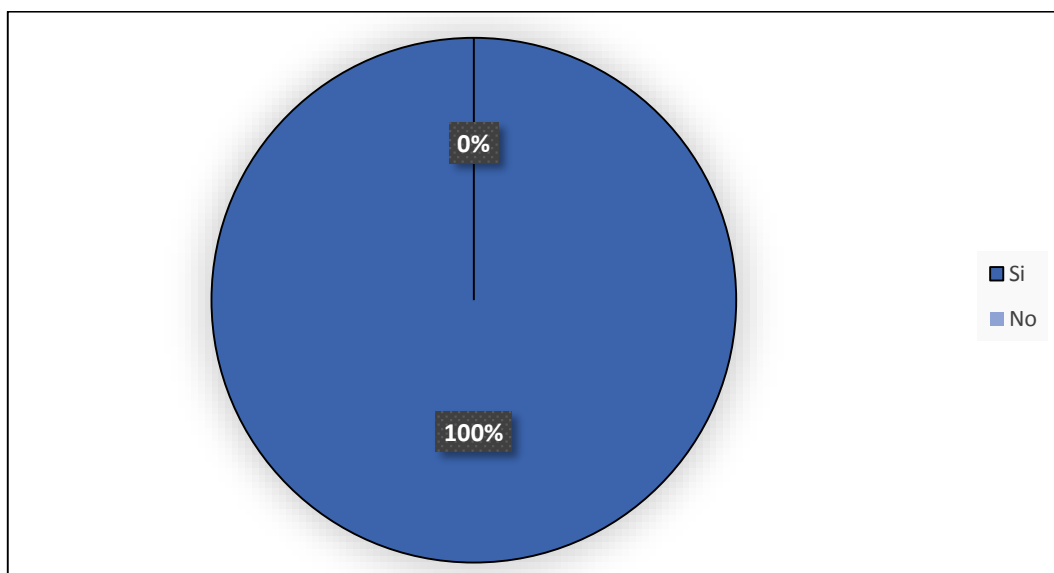
Pregunta 4: ¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos multimedia?

Tabla 4: Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100 %
No	0	0 %
Total	96	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 4: Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el gráfico N.- 4 observamos que el 100 % de los niños si les gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos multimedia, por supuesto tienen más ventajas que una exposición magistral de un docente.

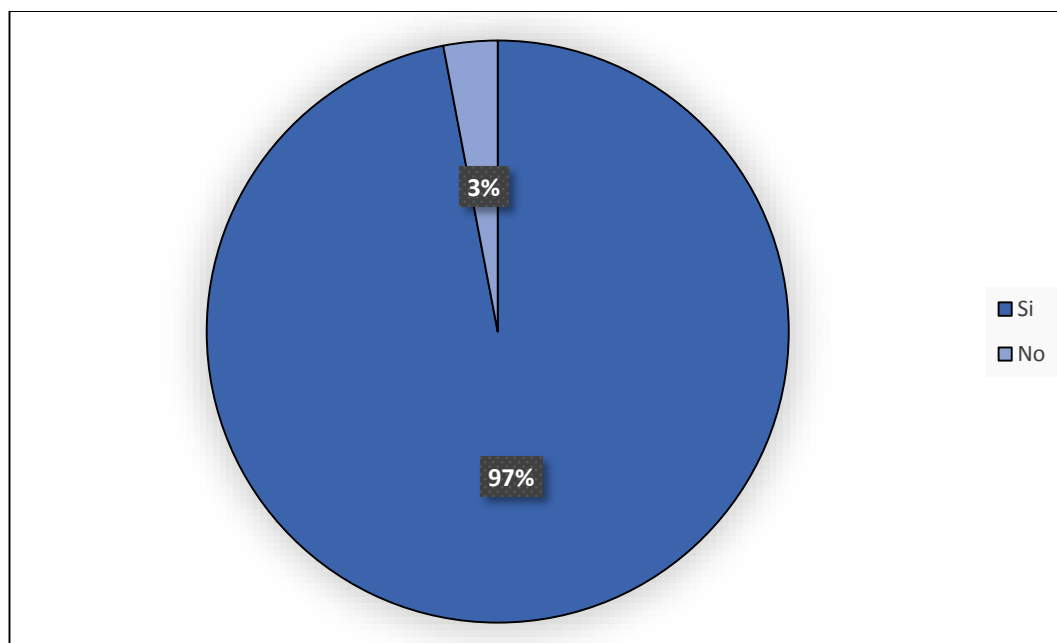
Pregunta 5: ¿Crees que con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tu aprendizaje?

Tabla 5: Con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tu aprendizaje.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	93	97%
No	3	3%
Total	96	100%

Elaborado por: El autor

Gráfico 5: Con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tu aprendizaje.



Elaborado por: El autor

Interpretación: Si analizamos el siguiente gráfico mayoría de niños manifiestan que con el empleo de recursos tecnológicos mejorarían su aprendizaje, obteniendo un resultado total de si el 97 % y no un 3 %, resultado tan bien fundado puesto que los niños a más de aprender se divierten, ya que están en un medio donde les es muy familiar.

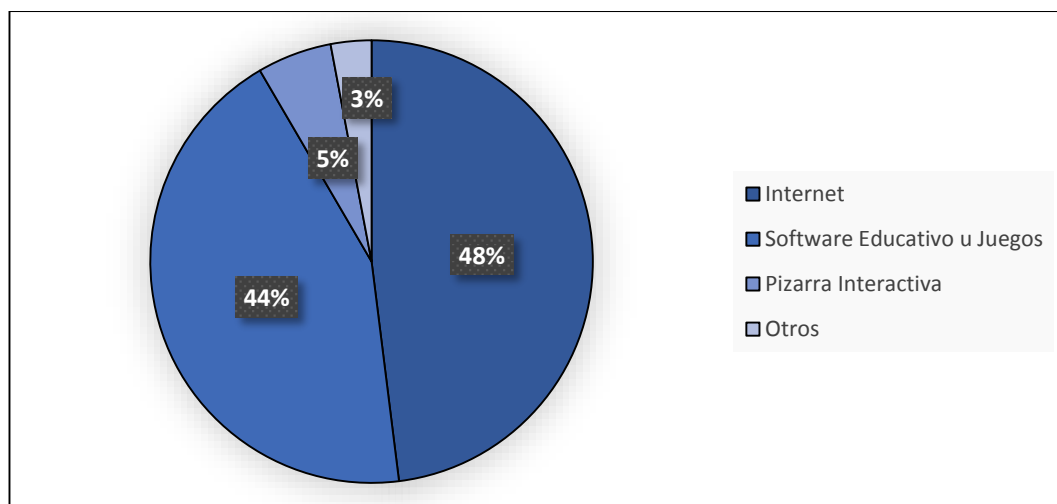
Pregunta 6: ¿Marque con una X las herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro utilice para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla 6: Herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Internet	93	97%
Software Educativo u Juegos	84	88%
Pizarra Interactiva	11	11%
Otros	6	6%

Elaborado por: El autor

Gráfico 6: Herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el gráfico N.- 6 los estudiantes indicaron las herramientas tecnológicas que les gustaría que utilicen los maestros: internet 48 %, software educativo u juegos 44 %, pizarra interactiva el 5 % y otros un 3 %: los estudiantes conocen que existen varios recursos para poder aprender Lengua y Literatura, lo que el docente debe es aplicarlos y conseguir los resultados en esta área.

6.2. Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

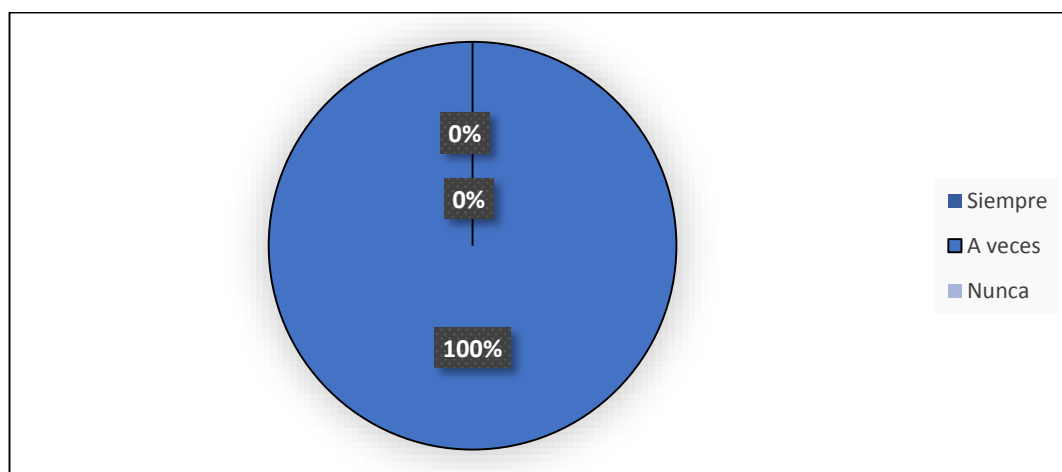
Pregunta 1: ¿Con que regularidad emplea, recursos educativos multimedias en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 7: Con que regularidad emplea, recursos educativos multimedias.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0 %
A veces	3	100 %
Nunca	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 7: Con que regularidad emplea, recursos educativos multimedias.



Elaborado por: El autor

Interpretación: Como se puede apreciar en el presente gráfico, el 100 % de los docentes manifiesta que a veces emplea recursos educativos multimedias en el proceso enseñanza aprendizaje.

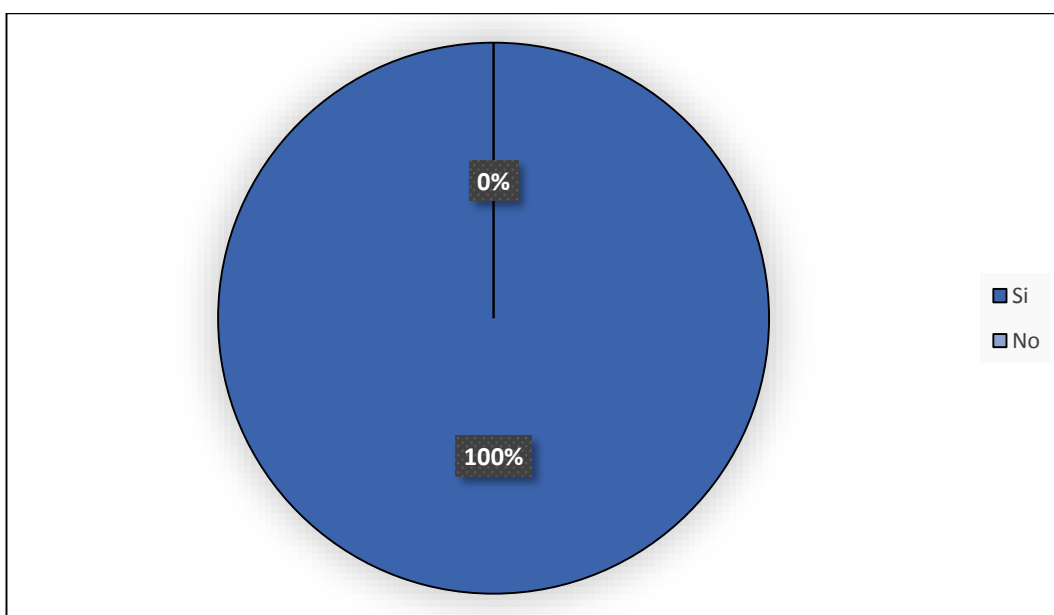
Pregunta 2: Cree que la utilización de un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura?

Tabla 8: Un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100 %
No	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 8: Un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza.



Elaborado por: El autor

Interpretación: Como se puede observar en el gráfico N.- 8, el 100 % de los docentes manifiesta que con la utilización de un recurso multimedia mejoraría el proceso de enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial.

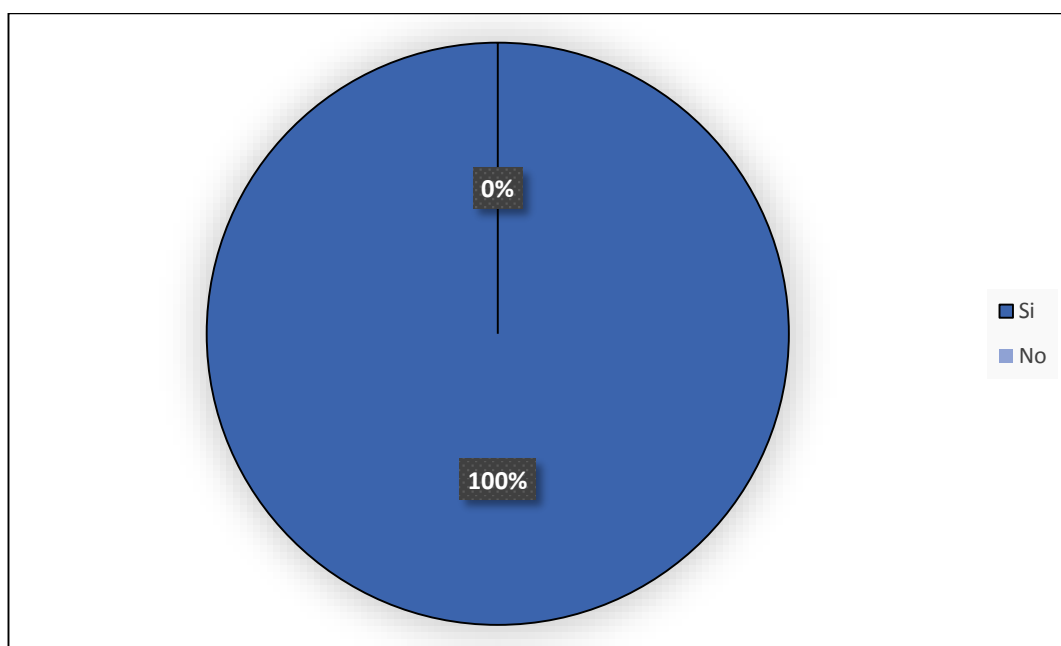
Pregunta 3: ¿Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia en la clase de Lengua y Literatura?

Tabla 9: Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100 %
No	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 9: Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia.



Elaborado por: El autor

Interpretación: Como se puede apreciar en el gráfico N.- 9, el 100 % de los docentes manifiestan que están de acuerdo en el uso de un software educativo multimedia para la clase de Lengua y Literatura que ellos imparten a los estudiantes del segundo año de la escuela Eloy Alfaro.

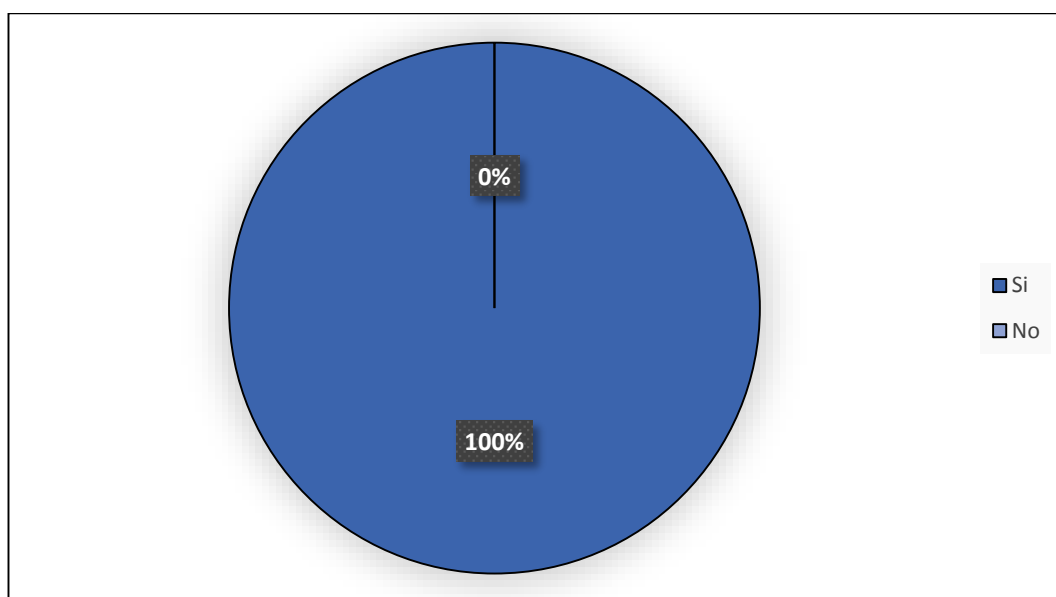
Pregunta 4: ¿Si se elabora un software educativo multimedia de Lengua y Literatura. Cree usted que le servirá de apoyo para la materia que usted imparte?

Tabla 10: Un software educativo multimedia le servirá de apoyo.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100 %
No	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 10: Un software educativo multimedia le servirá de apoyo.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el presente gráfico el 100 % de los docentes manifiestan que si se elaborará un software educativo multimedia para la asignatura de Lengua y Literatura se aprovecharía como apoyo pedagógico.

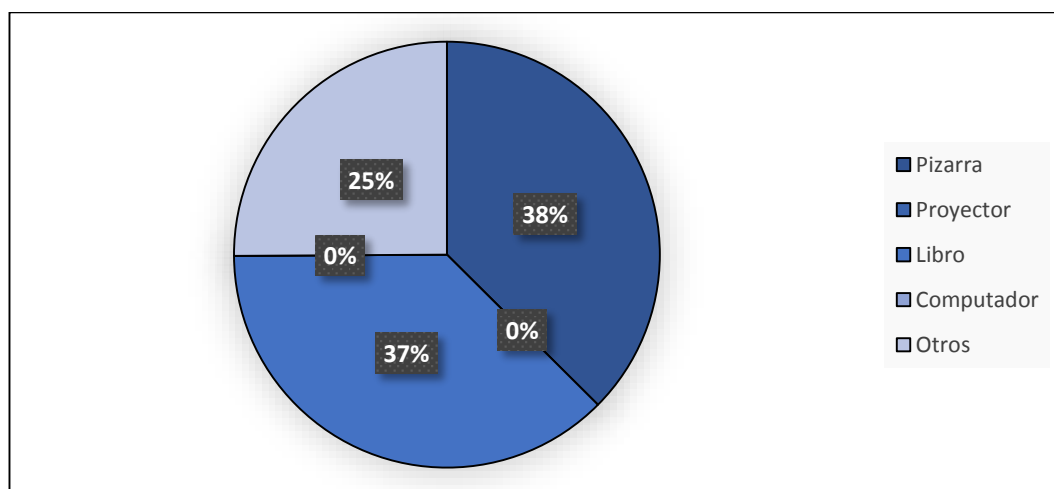
Pregunta 5: ¿Qué recurso pedagógico utiliza usted para la enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura?

Tabla 11: Qué recurso pedagógico utiliza.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Pizarra	3	38 %
Proyector	0	0 %
Libro	3	37 %
Computador	0	0
Otros	2	25 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 11: Qué recurso pedagógico utiliza.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En el presente gráfico los docentes manifiesta la preferencia por un recurso pedagógico utilizados por ellos para impartir las clase, teniendo como resultado el 38 % de los docentes utilizan la pizarra, seguido del libro con un 37 % y finalmente el 25 % manifiestan que utilizan otros recursos didácticos, finalmente analizamos que no utilizan las Tics para sus procesos pedagógicos.

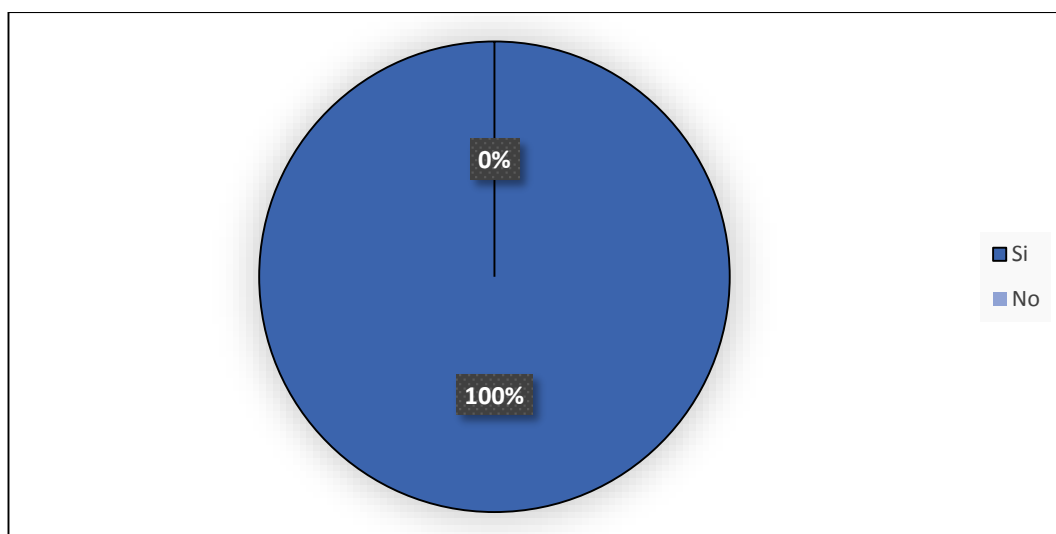
Pregunta 6: ¿Cree usted que las tecnologías de la información y la comunicación se debe emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura?

Tabla 12: Las Tics se deben emplear en el proceso de enseñanza.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100 %
No	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 12: Las Tics se deben emplear en el proceso de enseñanza.



Elaborado por: El autor

Interpretación: Como se puede apreciar en el gráfico N.- 12, el 100 % de los docentes manifiestan que si se debe emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la área de Lengua y Literatura.

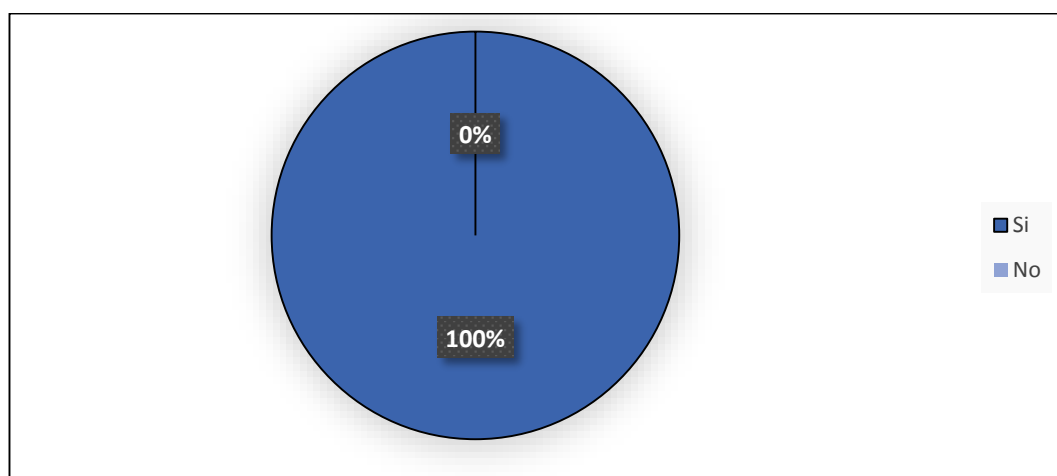
Pregunta 7: ¿Cree usted que se debe hacer un software educativo multimedia sobre la asignatura Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general superior Eloy Alfaro del cantón Morona?

Tabla 13: Se debe hacer un software educativo multimedia.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100 %
No	0	0 %
Total	3	100 %

Elaborado por: El autor

Gráfico 13: Se debe hacer un software educativo multimedia.



Elaborado por: El autor

Interpretación: En referencia al gráfico N.- 13 se demuestra que el 100 % de los catedráticos están de acuerdo que realice un Cd multimedia de juegos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la Escuela Básica Superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Cuadro 3: Ficha técnica de los materiales didácticos utilizados en el aula.

Material Didáctico	Estado		
	Bueno	Regular	Malo
Rotafolio			
Pizarrón			
Ficheros			
Carteles			
Letreros			
Fotografías			
Computadora			
Proyector			
Láminas			
Libros			
Revistas			

Elaborado por: El autor

Los materiales didáctico utilizados por el docente son: rotafolio, pizarrón, ficheros, carteles, letreros, fotografías, computadora, proyector, láminas, libros, revistas y fotografías. Como se puede apreciar tampoco existen materiales didácticos de tecnología de la información y comunicación actualizada por lo que se hace nulo la aplicación de las TIC en la enseñanza de la lengua y literatura.

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar.

En cuanto, a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías. Creo que desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y creo que así lo seguirá siendo, ya que pienso constituye un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarla. Pero no creamos que ella no ha sufrido evolución alguna, ya que en muchos centros ya no se utilizan aquel sobre las que pintas o escribes con tizas sino aquellas pizarras en las que se utilizan rotuladores. Junto a la misma, han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales.

Hoy en día el docente tiene muchos recursos a su alcance para lograr una formación de calidad de sus estudiantes.

Recursos personales, formados por todos aquellos profesionales, ya sean compañeros o personas que desempeñan fuera del centro su labor, como agentes sociales o los profesionales de distintos sectores, que pueden ayudarnos en muchos aspectos a que los estudiantes aprendan multitud de conocimientos.

Los recursos materiales se pueden dividir en recursos impresos, audiovisuales o informáticos. Entre los primeros podemos destacar los libros de texto que los estudiantes pueden utilizar si así lo cree conveniente el docente. Los libros de consulta que normalmente son facilitados por los docentes o que se encuentran en los centros para su consulta por el alumnado.

Creo que la biblioteca escolar es uno de los lugares más visitados por los estudiantes ya que constituye un lugar fantástico donde se encuentran muchos recursos didácticos para su utilización. Además contamos con la prensa, cada día pienso que constituye un recurso didáctico más importante para todos, ya que a través de ella es muy fácil mostrar la realidad del mundo, los problemas que cada día tenemos y a los que nos enfrentamos.

6.3. Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

El cd multimedia se presenta en un apartado que es la parte práctica de esta investigación, donde se hace constar como un manual con las instrucciones del caso, con el tipo de programa utilizado y las indicaciones para cada juego, haciendo hincapié en las plantillas respectivas.

Figura 1: Icono de acceso a la aplicación



Elaborado por: El autor

Lo entramos dentro del cd multimedia de juegos didácticos.

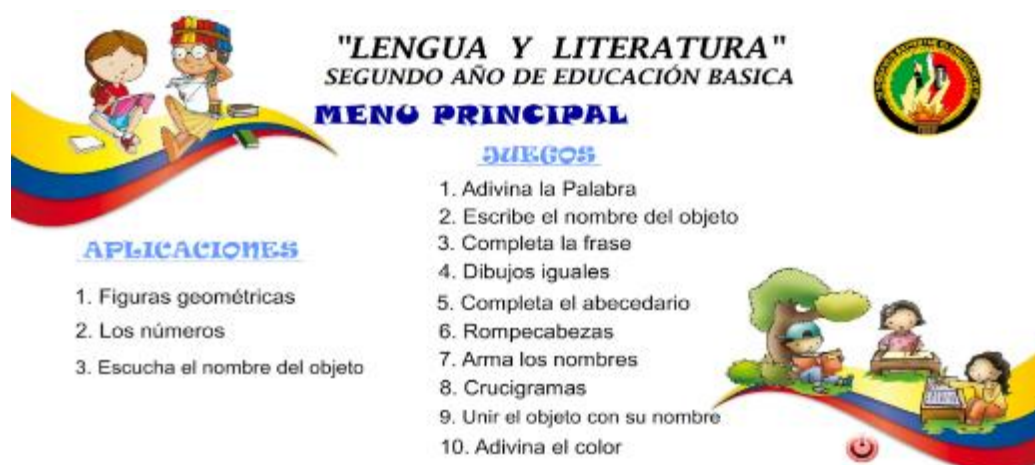
Figura 2: Pantalla de presentación



Elaborado por: El autor

Cuando ejecutamos la aplicación lo primero que visualizamos es la pantalla de presentación del cd multimedia de juegos didácticos.

Figura 3: Menú principal de la aplicación



Elaborado por: El autor

Aquí visualizamos el menú principal de accesos a las aplicaciones y juegos multimedia que encontramos dentro de nuestro cd.

Aplicaciones: Todos estas aplicaciones didácticas lo encontramos dentro de la aplicación del cd multimedia.

Figura 4: Figuras geométricas



Elaborado por: El autor

Esta es una de las aplicaciones que encontramos dentro del CD multimedia, escoge el nombre de una figura, Observa cómo se escribe y cómo se pronuncia.

Figura 5: Reconoce los números



Elaborado por: El autor

Selecciona un número, observa cómo se escribe y pronuncia.

Figura 6: Pulsa y Escucha



Elaborado por: El autor

Selecciona una figura, observa cómo se escribe y como se pronuncia

Juegos: Todos estos juegos didácticos lo encontramos dentro de la aplicación del cd multimedia.

Figura 7: Adivina la palabra



Elaborado por: El autor

Escoge una letra del abecedario, Selecciona la palabra correcta y se te equivocas puedes intentarlo de nuevo.

Figura 8: Completa la palabra



Elaborado por: El autor

Reconoce la imagen, completa su nombre y verifica con el botón validar.

Figura 9: Arma la frase



Elaborado por: El autor

Observa y reconoce las imágenes, ordena la oración con las palabras en los recuadros.

Figura 10: Cuenta los objetos



Elaborado por: El autor

Contar las figuras iguales, Escribir el número que contaste y validar tu respuesta.

Figura 11: Completa el abecedario



Elaborado por: El autor

Observa las letras que faltan, arrastra las letras al lugar correcto.

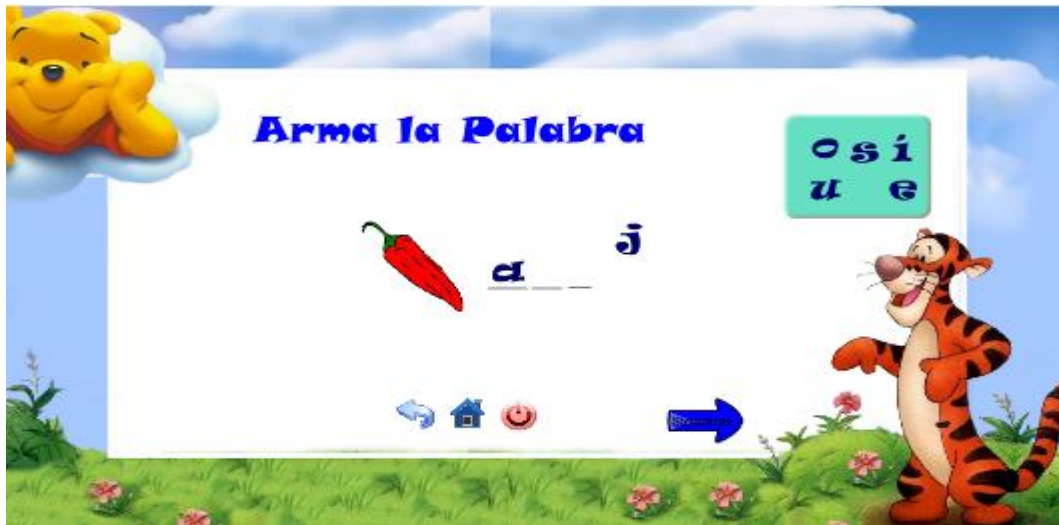
Figura 12: Rompe cabezas



Elaborado por: El autor

Observa la letra del abecedario, arma correctamente la imagen

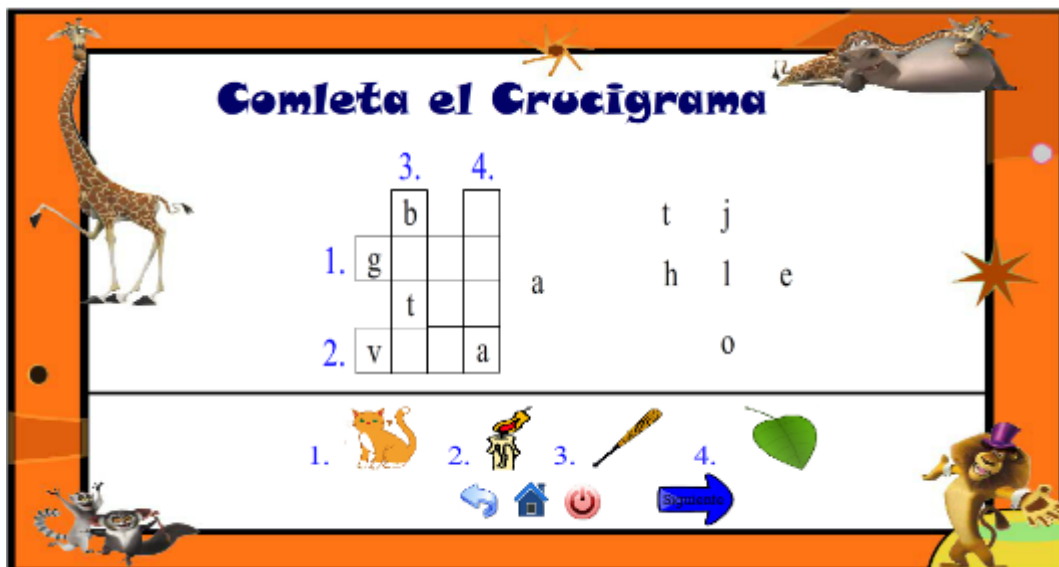
Figura 13: Arma la palabra



Elaborado por: El autor

Reconoce las letras que faltan, escoge las letras y arrastra al lugar correcto.

Figura 14: Completa el crucigrama



Elaborado por: El autor

Observa las imágenes, arrastra las letras a su lugar correcto y forma la palabra.

Figura 15: Coloca el objeto



Elaborado por: El autor

Selecciona un objeto, arrastra al lugar correcto

Figura 16: Adivina el color



Elaborado por: El autor

Observa la imagen, elige el color correcto y si te equivocas puedes volver a intentarlo.

G. DISCUSIÓN

7.1. Establecer la aceptación de los juegos didácticos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

En la ficha técnica podemos constatar que los juegos que utiliza el docente son solo de tipo didáctico pero no multimedia, es decir no utiliza las tics. Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social.

La mayoría de niños manifiestan que el docente no utiliza juegos didácticos multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje y también el cien por ciento de niños manifiestan que si les gustaría aprender lengua y literatura con la utilización de estos juegos didácticos.

Los estudiantes conocen que en la actualidad existen varios recursos multimedia, con los cuales consiguen aprender la asignatura de Lengua y Literatura, lo que el docente debe es aplicarlos y conseguir los resultados positivos en esta área.

“La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del docente en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.”(ORTIZ, 2005)

7.2. Identificar las metodologías pedagógicas y los materiales didácticos utilizados por los docentes en sus procesos pedagógicos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Aunque puede parecer obvio, el uso de tecnologías en educación implica nuevos planteamientos y, entre tantos otros y de diverso orden, el espacio es uno de ellos. La estructura física de las escuelas, por lo general están pensadas para que los docentes “dicten” la lección y el alumnado haga uso del material impreso. Sin embargo, lo que interesa es favorecer la integración de los recursos tecnológicos a las prácticas pedagógicas; por esta razón, el centro de preocupación debiera ser el análisis de los recursos disponibles en relación con la actividad del docente en la enseñanza.

El uso de los recursos incorporados a las buenas prácticas de enseñanza, puede tener un buen potencial para mejorar la comprensión de conceptos; para desarrollar capacidades y habilidades.

Los materiales didáctico utilizados por el docente son: rotafolio, pizarrón, ficheros, carteles, letreros, fotografías, computadora, proyector, láminas, libros, revistas y fotografías.

Como se puede apreciar tampoco existen materiales didácticos de tecnología de la información y comunicación actualizada por lo que se hace nulo la aplicación de las TIC en la enseñanza de la lengua y literatura.

7.3. Crear un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Para aplicar TIC en la educación, exige que el docente domine su uso en los procesos de aprendizaje y que posea los conocimientos mínimos que le permita operar eficientemente con estas tecnologías en las áreas de desarrollo del currículo. Que además sea capaz de determinar la forma y el momento oportuno

para la integración de las TIC en la práctica docente. Esto implica que el docente integre con creatividad y autonomía estas herramientas como un recurso más al currículo.

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Al haber una conciencia generalizada sobre el valor de la educación, habrá exigencia por aspirar a una enseñanza de calidad.

Una educación de calidad requiere, por ende, cambios sustanciales a las formas convencionales de cómo se ha venido abordando ésta y tendrá que hacerse desde metodologías pedagógicas que hayan demostrado su eficacia; así vemos como en estas prácticas educativas también ha habido la necesidad de adecuar estrategias facilitadoras del proceso enseñanza-aprendizaje y entre éstas, tenemos la creación de materiales educativos para facilitar los medios que permitirán al maestro, saber que va enseñar o como fijar la intencionalidad pedagógica y los materiales didácticos que empleará como instrumento mediador, facilitador y potencializador para incidir en la educación del estudiante.

El material didáctico constituye una herramienta educativa que permite potenciar los aprendizajes puesto que se convierten en el vínculo entre el estudiante y el docente, por este motivo es fundamental utilizar materiales impresos actualizados y acorde a las nuevas tendencias educativas para alcanzar los objetivos de aprendizaje que se establecen en Lengua y Literatura, así como las actividades y experiencia que deben ponerse en práctica para el desarrollo de las habilidades y conocimientos en el segundo grado de educación básica.(MEZAQUISA, 2012)

H. CONCLUSIONES

- Se estableció la influencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona. Se pudo constatar en las siguientes respuestas: la mayoría de niños manifestaron que el docente no utiliza juegos didácticos multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje y también el cien por ciento de niños manifestaron que si les gustaría aprender lengua y literatura con la utilización de estos juegos didácticos. Los estudiantes conocen que existen varios recursos multimedia para poder aprender lengua y literatura, lo que el docente debe es aplicarlos y conseguir los resultados en esta área.
- Se determinó si los docentes aplican o utilizan materiales interactivos en sus procesos pedagógicos esto implicó nuevos planteamientos y, entre tantos otros y de diverso orden, el espacio es uno de ellos. La estructura física de las escuelas, por lo general están pensadas para que los docentes dicten la lección y los estudiantes hagan uso del material impreso. Sin embargo, lo que interesó fue favorecer la integración de los recursos tecnológicos a las prácticas pedagógicas; por esta razón, el centro de preocupación debiera ser el análisis de los recursos disponibles en relación con la actividad del docente en la enseñanza.
- Se identificaron los materiales didácticos utilizados por el docente son: rotafolio, pizarrón, ficheros, carteles, letreros, computadora, proyector, láminas, libros, revistas y fotografías. Como se pudo apreciar tampoco existen materiales didácticos de tecnología de la información y comunicación actualizada por lo que se hace nulo la aplicación de las TIC en la enseñanza de la lengua y literatura.

I. RECOMENDACIONES

- Los docentes y estudiantes de este establecimiento valoraron la importancia y el nivel de los juegos multimedia en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura, por lo tanto el Cd que se propone se lo debe utilizar frecuentemente en clases.
- En vista de que los docentes reconocieron que se utilizan materiales interactivos de vez en cuando se requiere que se lo utilice siempre para que los resultados de la enseñanza de la lengua y literatura sean más efectivo y eficiente.
- Los maestros de esta institución deben utilizar frecuentemente la computadora, puesto que no lo están haciendo a pesar de tener un laboratorio en la institución educativa, por lo tanto se recomienda capacitar a los docentes sobre el uso de este CD.

J. BIBLIOGRAFIA

- ALCIVAR, A. (13 de Enero de 2015). *Las Tics*. Obtenido de http://phpwebquest.org/wq3/webquest/soporte_tabbed_w2.php?id_actividad=81304&id_pagina=2
- Betoret, F. D. (2013). *La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa*. Ediciones Digitales.
- CALDERÓN, L. (13 de Diciembre de 2014). *Los recursos tecnológicos que enriquecen las propuestas didácticas*. Obtenido de <http://www.talentosparalavida.com/aula27-2.asp>
- CORRANINI, L. L. (14 de Noviembre de 2014). *Alfabetización en información y uso de las Tic como herramienta pedagógica: una experiencia de investigación de la UNC*. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/17632/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Crespo, J. (2013). *Ideas de Manuel seco sobre la enseñanza de lengua y literatura*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Dodriguez, C. (30 de 01 de 2009). <http://portal.educar.org/>. Obtenido de <http://portal.educar.org/carmenrodriguez/papel-del-docente-en-el-sistema-educativo>
- Editores Fernández. (01 de 05 de 2014). <http://www.tareasya.com.mx/>. Obtenido de http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=3602:Los-materiales-did%C3%A1cticos&catid=499:maestrodeexcelenciaactualizaterrecursosdidacticos&Itemid=376
- GIRÓN, A. (10 de Noviembre de 2014). *Proyecto de informática educativa*. Obtenido de <http://es.calameo.com/books/0013760597dd51e2227d6>
- Jaume, U. (2004). *Selección de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje de código de fuente abiertos*. Edición Digital.
- LITWIN, E. (1997). *Enseñanza e innovación en las aulas para el nuevo siglo*. Buenos Aires, Argentina: Nuevos Aires.
- Lomas, C. (2013). *Enseñar lengua y literatura*. México: Trillas.

- MEZAQUISA, M. (2012). *El material didáctico y su influencia en el área de Lengua y Literatura*. Quito Ecuador.
- Ortí, C. B. (2013). *Aplicaciones Multimedia Interactivas*. Valencia: Ediciones Digitales.
- ORTIZ, A. (2005). *Didáctica lúdica: jugando también se aprende*. Madris España.
- PLAZA, R. (12 de Enero de 2015). *Las Tic en la educación*. Obtenido de http://www.conevyt.org.mx/cursos/para_asesor/tics/tema1_3.htm
- REYES, S. (2012). *Condiciones de aprendizaje para niños pequeños*.
- RODRÍGUEZ, M. (14 de noviembre de 2014). *Tecnologías de la información y comunicación*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/puentesbeltran/tic-37516430>
- SÁNCHEZ, J. (2001). *Aprendizaje visible, tecnología invisible*. Chile: Dolmen SA.
- SÁNCHEZ, J. (2003). *Produccion de aplicaciones multimedia por docentes*. Barcelona: Revista de medios educativos.
- Vega, A. P. (2013). *Elementos básicos del multimedia*. Pinar del Rio: Ediciones Digitales.
- Zabalza, M. A. (2002). *Didáctica de la educación infantil*. Navarra: Narcea.

K. ANEXOS

Anexo 1: Solicitud dirigida al Director de la Escuela Eloy Alfaro

Macas, 18 de Marzo de 2014

Licenciado.

Humberto Andrade

**DIRECTOR GENERAL DE LA ESCUELA GENERAL BASICA SUPERIOR
"ELOY ALFARO" DEL CANTÓN MORONA.**

Macas,


De mi especial consideración:

Es muy grato dirigirme a su distinguida autoridad, para augurarle los mejores éxitos, en las funciones que viene ejecutando.

Yo, **JAIME BLADIMIR UZHCA JARA**, con cedula de ciudadanía N° **140053357 - 4**, estudiante del octavo módulo de la carrera de Licenciatura en Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, sede Zamora, me permito hacerle llegar el trabajo de titulación denominado: **"CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BASICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA."**, solicitando muy comedidamente se me permita realizar mi trabajo de investigación en la institución que usted viene dirigiendo, con la finalidad de optar por el título de Licenciado en Informática Educativa.

Esperando contar con una favorable acogida, la presente de antemano le agradezco.

Atentamente,


Jaime Bladimir Uzhca Jara
C.C: 140053357-4

ESC. GRAL. BASICA SUPERIOR
"ELOY ALFARO"
RECIBIDO
25 MAR 2014
HORA

Recibido
195-02200141
Director

Anexo 2: Respuesta de autorización del director de la Escuela Eloy Alfaro



**ESCUELA GENERAL BÁSICA
"SUPERIOR ELOY ALFARO"**
MACAS – MUNICIPIO SANTIAGO
- AMIE 14H0006

Macas, 26 de marzo del 2014
Of. 135-EGBSEA-13-14

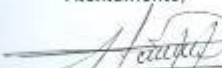
Señor
Jaime Bladimir Uzhca Jara
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Ciudad.-

De mi consideración:

En atención a su oficio sin N° de fecha 18 de marzo del año en curso suscrito por su persona , en el cual solicita la autorización para realizar un trabajo de investigación sobre "CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA" en nuestro establecimiento educativo, en calidad de Director de la Institución autorizo realizar dicho trabajo con el grado de básica respectivo a partir del 25 de marzo del presente año, siempre y cuando se comprometa a cumplir con el objetivo propuesto y la presentación de la planificación respectiva.

Con sentimientos de distinguida consideración

Atentamente,


Ldo. Humberto Andrade
DIRECTOR (E)
cc. archivo



Av. 24 de Mayo entre Sucre y Bolívar
Teléfonos 072700-222 072700-485
ceebfea1@hotmail.com

Anexo 3: Oficio, entrega de la Planificación de trabajo

Macas, 21 de Abril de 2014

Licenciado.

Humberto Andrade

**DIRECTOR GENERAL DE LA ESCUELA GENERAL BASICA SUPERIOR
"ELOY ALFARO" DEL CANTÓN MORONA.**

Macas,

De mi especial consideración:

Es muy grato dirigirme a su distinguida autoridad, para augurarle los mejores éxitos, en las funciones que viene ejecutando.

Yo, **JAIME BLADIMIR UZHCA JARA**, con cedula de ciudadanía N° **140053357 - 4**, estudiante del octavo módulo de la carrera de Licenciatura en Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, sede Zamora, me permito hacerle llegar mi planificación de trabajo, a realizarse durante mi investigación en un lapso de tres meses: Abril, Mayo y Junio para la **"CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BASICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA."**

Esperando contar con una favorable acogida a la presente de antemano le agradezco.

Atentamente,



Jaime Bladimir Uzhca Jara
C.C: 140053357-4

*Recibido o puesto
Abril - Junio
Humberto Andrade
30 - Junio*

Anexo 4: Plan general de trabajo para la creación del Cd

PLAN GENERAL DE TRABAJO PARA LA CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS

INSTITUCION: Escuela General Básica Superior "Eloy Alfaro" del Cantón Morona
PARTICIPANTES: Director, Director académico, Docentes, Estudiantes
AREA: Educativa – Asignatura Lengua y Literatura 2.
INVESTIGADOR: Jaime Bladimir Uzhca Jara
TIEMPO: Tres meses
FECHA DE INICIO: Abril
FECHA DE FINALIZACION: Junio

"CREACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA INICIAL DE LA ESCUELA GENERAL BASICA SUPERIOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN MORONA."

CONTENIDO	OBJETIVO	ACTIVIDADES
Introducción al tema de investigación	-Comprender la importancia y uso de de los juegos didácticos multimedia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en diferentes áreas de estudio.	Socializar con los docentes de la Escuela.
Identificar los tipos de softwares para crear juegos didácticos multimedia.	Especificar cuáles son softwares libres y con licencia.	Socializar con los docentes de la Escuela.
Clasificación de juegos.	Tipos de juegos: Diversión, Didácticos, etc	Socializar con los docentes de la Escuela.
Importancia de las	Determinar que tipos de imágenes	Socializar con los docentes de la Escuela.

imágenes en el aprendizaje.	atraen a los niños y niñas.	
Importancia de la Psicología del color.	Determinas en significado de los colores.	Socializar con los docentes de la Escuela.
Ilustraciones: Grafía Infantil Tipografía infantil	Comprender la importancia de la grafía y topografía infantil	Socializar con los docentes de la Escuela.
Técnicas de enseñanza	Conceptos de material didáctico: Digital, Multimedia, Auditiva, etc	Socializar con los docentes de la Escuela.
Realizar encuestas - Docentes	Determinar qué recursos didácticos utilizan los docentes el proceso de enseñanza.	Socializar con los docentes de la Escuela.
Realizar encuestas - Estudiantes	Identificar los tipos de juegos que ellos prefieren.	Socializar con los estudiantes



 Jaime Bladimir Uzchca Jara
 C.I: 1400533574
 Investigador.

Anexo 5: Encuesta aplicadas a los estudiantes



REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
INFORMÁTICA EDUCATIVA

Encuesta para Estudiantes

Estimado(a) estudiante de la Escuela General Básica Superior Eloy Alfaro, sírvase contestar con toda sinceridad la siguiente encuesta: la misma que tiene como objetivo la recolección de información para el desarrollo del proyecto de tesis: "Creación de un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela General Básica Superior Eloy Alfaro del cantón Morona".

1. ¿La clase de Lengua y Literatura te resulta interesante?

Sí ()

No ()

2. ¿Tú maestro utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza?

Sí ()

No ()

3. ¿Tú profesor utiliza juegos multimedia en el centro de cómputo para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Sí ()

No ()

4. ¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando juegos multimedia?

Sí ()

No ()

5. ¿Crees que con el empleo de recursos tecnológicos mejorarías tú aprendizaje?

Sí ()

No ()

6. ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que te gustaría que tu maestro utilice para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Internet ()

Software Educativo u Juegos ()

Pizarra interactiva ()

Otros ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6: Encuesta aplicada a los docentes



REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Encuesta para docentes

Estimado(a) docente de la Escuela General Básica Superior Eloy Alfaro, sirvase contestar con toda sinceridad la siguiente encuesta: la misma que tiene como objetivo la recolección de información para el desarrollo del proyecto de tesis: "Creación de un Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela General Básica Superior Eloy Alfaro del cantón Morona".

1. ¿Con que regularidad emplea, recursos educativos Multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2. Cree que la utilización de un recurso multimedia mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

() Si.

() No.

3. Estaría de acuerdo en utilizar un software educativo multimedia en la clase de Lengua y Literatura.

() Si.

() No.

4. Si se elaborara un software educativo multimedia, de Lengua y Literatura. Cree usted que le serviría de apoyo para la materia que usted imparte.

() Si.

() No.

5. Que recurso pedagógico utiliza usted para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Pizarra ()

Proyector ()

Libro ()

Computador ()

Otros ()

6. Cree usted que las Tecnologías de la Información y la Comunicación se debe emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura.

Si ()

No ()

7. Cree usted que se debe hacer un Software Educativo multimedia sobre la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la Escuela General Básica Superior Eloy Alfaro del cantón Morona.

Si ()

No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 7: Socialización con los estudiantes y docentes de la escuela



Anexo 8: Socializando con los estudiantes del Paralelo “A”



Anexo 9: Socializando con los estudiantes del Paralelo “B”



Anexo 10: El estudiante participando en juego del Cd



Anexo 11: Socializando con los estudiantes del Paralelo “C”



Dando indicaciones generales a los estudiantes del Paralelo “C”

Anexo 12: Los estudiantes participando en el juego completa la palabra



Anexo 13: Ficha técnica de observación directa de los juegos didácticos



REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Fecha:.....

Lugar:.....

Ficha técnica de observación directa de los juegos didácticos

JUEGOS DIDÁCTICOS	LOS UTILIZA		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Puzles			
Rompecabezas			
Juegos de palabras			
Ficheros			
Canciones y rondas			
Sopa de letras			
Crucigramas			

Anexo 14: Ficha técnica de los materiales didácticos utilizados en el aula



REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Fecha:.....

Lugar:.....

Ficha técnica de los materiales didácticos utilizados en el aula.

Material Didáctico	Estado		
	Bueno	Regular	Malo
Rotafolio			
Pizarrón			
Ficheros			
Carteles			
Letreros			
Fotografías			
Computadora			
Proyector			
Láminas			
Libros			
Revistas			

MANUAL DE USUARIO

El presente manual pretende describir los objetivos e información clara y concisa de cómo utilizar el software educativo, **Cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la Escuela General Básica Superior Eloy Alfaro Del Cantón Morona.**

El manual comienza explicando el ingreso a la aplicación, para luego ir explicando uno a uno los juegos que conforman la aplicación del Cd Multimedia.

Con el fin de facilitar la comprensión del manual, se incluye gráficos explicativos.

Objetivo de este manual

El objetivo primordial de este manual es ayudar y guiar al usuario a utilizar el Cd multimedia de juegos didácticos obteniendo conocimientos básicos de cómo opera el Cd, así mismo que tenga una idea clara del alcance que tiene a través de la explicación ilustrada de cada uno de los juegos de lo conforman.

A quien va dirigido el Manual

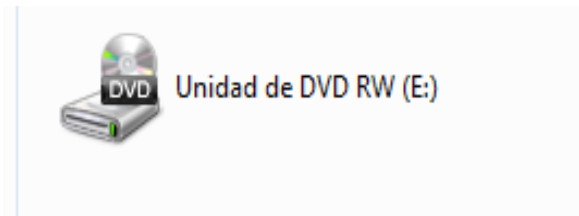
El manual va dirigido a los usuarios finales (los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la Escuela General Básica Superior Eloy Alfaro Del Cantón Morona) e involucrados en la ejecución del software educativo, con conocimientos básicos del uso del computador.

Introducción a la aplicación

En este capítulo se detallará los requerimientos recomendados de hardware y software para el correcto funcionamiento del Sistema. Además, se detallan los

C. Hacer doble clic en la unidad de Cd, se abrirá una ventana donde se encontrara el archivo con el nombre Aplicación Escuela Eloy Alfaro - Proyecto UNL. exe, ejecutable.

Figura 18: Ventana de acceso a la Unidad de DVD RW



Elaborado por: El autor

D. Doble clic icono de la aplicación.

Figura 19: Icono de la aplicación



Elaborado por: El autor

1. A continuación, aparecerá la pantalla de presentación de la aplicación:

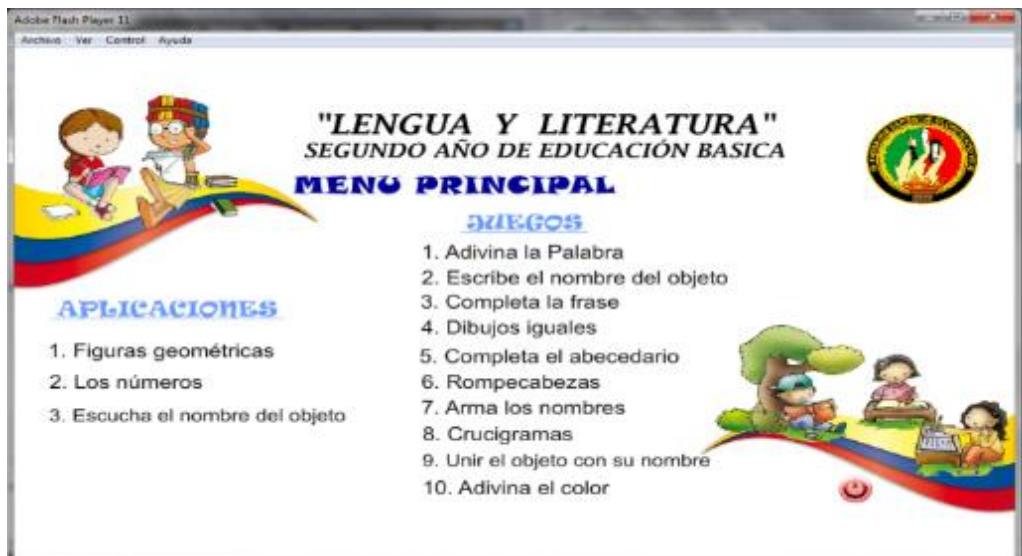
Figura 20: Pantalla de presentación



Elaborado por: El autor

2. Damos clic en continuar, mostrara el menú principal del software educativo:

Figura 21: Menú principal



Elaborado por: El autor

3. Luego seleccionamos un juego o una aplicación de Cd multimedia, como se visualiza en la pantalla anterior tenemos 3 aplicaciones interactivas y 10 juegos didácticos.

Dentro de aplicaciones tenemos:

Figura 22: Aplicaciones



Elaborado por: El autor

En la aplicación figuras geométricas podemos ver como se escribe su nombre, escuchar y deletrear el nombre de la figura y finalmente podemos visualizar la forma de la figura, tenemos varias opciones para regresar al menú principal u reiniciar el juego y el botón salir del Cd Multimedia.

4. Seleccionamos un juegos del Cd multimedia:

Figura 23: Juegos



Elaborado por: El autor

Dentro del menú tenemos el juego Arma la frase, podemos visualizar la ayuda del juego, tenemos varias opciones para regresar al menú principal u reiniciar el juego, pasar a la siguiente frase por armar y el botón salir del Cd Multimedia.