



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TITULO

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL BLOQUE 1,2,3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO “DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013.

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

Autora

Gabriela Judith Burneo Nieto

Director

Mg. Vicente Ruiz Ordóñez

**LOJA – ECUADOR
2013**



CERTIFICACIÓN

Mg.

Vicente Ruiz Ordóñez

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

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado el contenido de la tesis de grado titulado:
SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL
BLOQUE 1,2,3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO "DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN" DE
LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013, de autoría de
Gabriela Judith Burneo Nieto, egresada de la carrera Informática Educativa,
el cual cumple con las recomendaciones teóricas y metodológicas de la
investigación científica y orientaciones de la Universidad Nacional de Loja,
para los procesos de graduación en pregrado por lo que autorizo su
presentación y sustentación ante las instancias Universitarias
correspondientes.

Mg. Vicente Ruiz Ordóñez
DIRECTOR DE TESIS

Loja, Junio del 2013



AUTORÍA

Yo Gabriela Judith Burneo Nieto declaro ser autor(a) del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

AUTORA: Gabriela Judith Burneo Nieto

FIRMA:

CÉDULA: 1104166523

FECHA: Loja, Julio de 2013



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

Yo, Gabriela Judith Burneo Nieto declaro ser autor (a) de la Tesis titulada: **SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL BLOQUE 1,2,3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO "DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013** " Como requisito para optar al Grado de: **Licenciada en Informática Educativa**: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 1 días del mes de julio del dos mil trece, firma el autor.

FIRMA:.....

AUTORA: Gabriela Judith Burneo Nieto

CÉDULA: 1104166523

DIRECCIÓN: Loja. Eduardo Mora y Francisco Montero

CORREO ELECTRÓNICO: gjburneo@gmail.com

TELÉFONO: 072573143 **CÉLULAR:** 0939352477

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Lic. Mg. Sc. Cesar Neira.

TRIBUNAL DE GRADO:

Dr. Ángel Cabrera Achupallas Mg. Sc. **(Presidente)**

Lic. Michelle Ivanova Aldean Riofrío Mg. Sc **(Vocal)**

Dra. Enith Costa Muñoz Mg. Sc. **(Vocal)**



DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico primeramente al Dios Todopoderoso Jehová, a mis padres Vicente y Nelly, a mi hermano Jean Pierre por darme las fuerzas y el ánimo para terminar algo que me propuse.

A mis amigos Tatiana, Karina, Edison, Janeth, René, Sonia y a todas las personas que desinteresadamente me apoyaron.

Gabriela Judith Burneo Nieto



AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a todos los maestros de la Modalidad de Estudios a Distancia por sus valiosos conocimientos impartidos en el transcurso de la carrera.

Al director de tesis Mg. Vicente Ruiz Ordoñez que desinteresadamente me ayudó con su conocimiento y dedicación en el proceso del proyecto aportando con sugerencias e ideas.

Además un especial agradecimiento a las maestras y estudiantes del Colegio Nocturno Dr. Benjamín Carrión por la apertura brindada en el desarrollo de la Investigación.

La Autora



a. TÍTULO

***SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL
BLOQUE 1,2,3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO “DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN”
DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013.***



b. RESUMEN

La educación en Ecuador desde sus inicios fue organizada para educar a todas las personas por igual sin distinción de clase social o económica, por ello como integrantes de esta sociedad y futura profesional me propuse en realizar la presente tesis con el nombre de SOFTWARE EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUES 1, 2 Y 3, PERMITIRÁ MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO “DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013; mi ilusión, me ha llevado a desarrollar este proyecto porque en dicho colegio no cuenta con una herramienta multimedia educativa para mejorar el proceso la enseñanza-aprendizaje, y de esta forma obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa en la Universidad Nacional de Loja.

Para dar cumplimiento al objetivo general que es desarrollo e implementación de un software educativo para los estudiantes del Noveno Año de la asignatura de Estudios Sociales, se utilizaron métodos como el inductivo – deductivo, científico, descriptivo, así mismo para la recolección de la información se usó técnicas como una encuesta a los estudiantes y una entrevista a las maestras que imparten de la asignatura de Estudios Sociales, después se realizó el análisis e interpretación de datos, dando



respuestas a las variables encontradas como el software educativo, y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para la construcción y desarrollo del Software Educativo se utilizó la herramienta Swish Max y con la ayuda de otros programas con los cuales se procedió a la edición de sonidos, imágenes y videos para un óptimo desarrollo, además para mayor referencia se incluyó un manual de usuario y del programador que le servirá como ayuda sobre el desarrollo del software.

Al finalizar este proyecto de tesis se establece conclusiones como la creación de un software educativo para la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes del Noveno Año, este proyecto permite el apoyo y el uso de la computadora como una herramienta didáctica para los maestros y los estudiantes del Colegio Nocturno Dr. Benjamín Carrión.

Concluyendo con este proyecto se recomienda a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales a utilizar este software con el propósito de evaluar su aplicación con sus estudiantes de forma individual y grupal, también se anexo manuales del Usuario y del programador para la implementación del software.



ABSTRACT

Education in Ecuador since its inception was organized to educate all people equally regardless of social or economic class, so as members of this society and professional future I decided to make this thesis with the name of the Educational Software Social Studies subject blocks 1, 2 and 3, will improve the teaching-learning process of the students of the Ninth Year of Basic General Education Evening College "Doctor Benjamin Carrion" in the city of Loja, 2012-2013 period, my illusion has led me to develop this project because in that school has no educational multimedia tool to improve teaching and learning process, and thus obtain a Bachelor of Science in Education specializing in Educational Computing National University Loja.

To comply with the general objective is development and implementation of educational software for students in the Ninth Year of the subject of social studies methods such as inductive - deductive, scientific, descriptive, also for the collection of information techniques used as a survey of students and an interview with the teachers who teach the subject of Social Studies, then performed the analysis and interpretation of data, responding to the variables found as educational software and teaching processes learning.

For the construction and development of educational software tool was used Swish Max and with the help of other programs with which we proceeded to the editing of sounds, images and videos for optimal development, for further



reference also included a user manual and will serve as a programmer to help with software development.



c. INTRODUCCIÓN

El ser humano siempre ha recurrido de herramientas para hacer cálculos y procesar la información. La complejidad de estos se ha ido acrecentando en el transcurso del tiempo, conforme surgían necesidades, y ha estado subordinada a los progresos de la tecnología. En cuanto al cálculo, primero surgieron los instrumentos aritméticos, como el ábaco, a partir de los que se ha llegado a las calculadoras y ordenadores actuales.

Nuestro país, ha logrado estar a la vanguardia en América Latina por la total cobertura de los servicios educacionales en función de la preparación permanente de la sociedad, los que se han propuesto incrementar a partir de la creación de un conjunto de condiciones que favorecen extraordinariamente el desarrollo docente educativo.

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

Dentro de las TIC se encuentra la Informática cuya utilización se ha convertido en algo cotidiano e indispensable en el mundo actual; la educación en Ecuador no está ajena a este desarrollo y utiliza la



computadora para enseñar y aprender asignaturas y disciplinas, como por ejemplo: historia, geografía, idiomas, matemática, entre otras.

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

Por otro lado, el Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”, fue creado mediante Acuerdo Ministerial N^o, 5782 del 29 de septiembre de 1987, publicado en Registro Oficial No. 798 del 26 de octubre de 1987; inicia su labor docente administrativa en el año lectivo 1988-1989, como centro educativo de nivel medio de la Parroquia Urbana Sucre, Cantón Loja, está empeñado en realizar una serie de innovaciones educativas con la finalidad de mejorar los niveles de calidad de la oferta educativa de la Educación Básica Terminal (Octavo, Noveno y Décimo Año), y los Bachilleratos en Ciencias: Físico-Matemática; Químico Biológicas, Ciencias Sociales.

Al ser una institución que cuenta con 185 estudiantes, se ha decidido realizar un análisis para establecer la forma en las que se dictan las clases y de los recursos que se vale el maestro para realizar el proceso de enseñanza aprendizaje, y si estos procesos dan los resultados esperados, en cuanto al rendimiento del maestro como del estudiante.



En vista que el mundo avanza vertiginosamente el Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” no puede quedarse rezagado, además los estudiantes deben integrarse al mundo informático ya que está en auge en el mundo laboral, es por esta razón se ha creído conveniente desarrollar este trabajo de investigación, con el tema SOFTWARE EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES BLOQUES 1, 2 Y 3, PERMITIRÁ MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO “DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013.

Lamentablemente los problemas en la Enseñanza Aprendizaje son comunes en la actualidad ya que por el método tradicionalista que utilizan algunos maestros hoy en día, no se interactúa con las nuevas tecnologías de la información.

Los objetivos específicos que han guiado la presente investigación son:

- Recolectar la información necesaria para la construcción del software educativo de acuerdo a los requerimientos de los estudiantes y docentes del Colegio Dr. Benjamín Carrión.
- Diseñar y elaborar un Software Educativo para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1, 2, 3 para el Noveno Año de Educación General Básica del



Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013.

- Implementar un Software Educativo con una interfaz amigable y de fácil manejo.
- Validar el Software Educativo técnica y pedagógicamente.
- Socializar el Software Educativo en el Colegio Dr. Benjamín Carrión.

La revisión de Literatura está conformada por las Fases del Desarrollo del Software, en el que consta de varias etapas: Ingeniería y Análisis de los Requisitos del Software, Diseño del Programa, Desarrollo o Construcción del Programa, Pruebas y validación del Programa.

Los Materiales y Métodos se que implementaron, así como herramientas, técnicas que facilitaron la obtención de la información con un orden secuencial y lógico de sus partes, con el fin de cumplir los objetivos planteados. Estos son:

- Método Científico
- Método Deductivo e Inductivo
- El método Descriptivo

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recolectar los datos son encuesta y entrevista, que se aplicó a los estudiantes y maestras del Noveno Año de Educación Básica.

Los Resultados se obtuvieron de la tabulación de los datos recolectados, de las técnicas antes mencionadas.



Finalmente la programación del software educativo se la realizó mediante la herramienta Swish Max 3.0, y programas utilitarios, para que sea amigable al usuario, eficiente para el proceso de la enseñanza – aprendizaje, consiguiendo que los estudiantes del Noveno Año tenga un mayor estímulo a la hora de aprender temas de la asignatura de Estudios Sociales.



d. REVISION DE LITERATURA

Fases para el Desarrollo de un Software Educativo

La metodología propuesta se basó en la necesidad de concebir el modelo institucional, es decir, el computador como instrumento para impartir conocimiento.

El proceso que se siguió para desarrollar el Software Educativo, consta de varias etapas, que sirvieron de base para el desarrollo de la aplicación y su ejecución.

- Ingeniería y Análisis de los Requisitos del Software.
- Diseño del Programa.
- Desarrollo o Construcción del Programa.
- Pruebas y validación del Programa.

No obstante hay que destacar que el proceso de elaboración del Software educativo no es un proceso lineal, sino interactivo; en determinados momentos de la realización, se comprueba el funcionamiento y con el resultado, se evalúa el producto; y, frecuentemente se detecta la convivencia de introducir cambios.

Ingeniería y Análisis de los Requisitos del Software

El software, está dirigido a estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, y a las personas que se interesen por la investigación, es una



herramienta fácil de usar, ya que brinda la facilidad de navegar por la aplicación sin mayores dificultades, no se necesita que tenga conocimientos de programación para que pueda utilizar la herramienta, brinda las mismas facilidades como otra multimedia que se encuentra en el mercado, y de preferencia a todas las personas que se encuentran involucradas en el campo de la asignatura de Estudios Sociales que puedan utilizar esta herramienta educativa.

El tiempo que se le dedique para el aprendizaje, va de acuerdo a las necesidades de cada usuario, en el momento que lo requiera y sin estar sujeto a un horario fijo de trabajo.

La característica del usuario, en este caso son jóvenes entre 14 y 15 años, estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, que tienen conocimiento del manejo básico del computador. El Colegio Nocturno “Benjamín Carrión”, cuenta un Laboratorio de Computo de 15 equipos funcionando eficazmente.

Para el análisis de contenidos del Software Educativo, se realizó el trabajo de campo, en donde se entrevistó a la maestra encargada de dirigir la asignatura de Estudios Sociales, licenciada María Augusta Carrión, quien sugirió los temas difíciles de explicar a los estudiantes. A continuación se detalla los temas del Libro Estudios Sociales 9 elegidos:



Bloque 1: El Viejo Mundo

- Orígenes de la Humanidad
- Primeros asentamientos humanos
- Importancia de la Agricultura
- Edad Media I
- Edad Media II

Bloque 2: Culturas Americanas

- Primeros Pobladores de América
- Grandes Zonas Culturales
- Culturas Altoandinas
- Incas
- Nuestras raíces

Bloque 3: Conquistas y Colonizaciones

- La Edad Moderna
- Grandes viajes del descubrimiento
- La Conquista
- Consecuencias de la conquistas
- Imperios Coloniales

Diseño Del Programa

El diseño pedagógico se basa en el modelo pedagógico crítico propositivo de las ciencias de la educación, con la finalidad de dar una alternativa al sistema tradicional, para que las clases sean interactivas en el proceso de

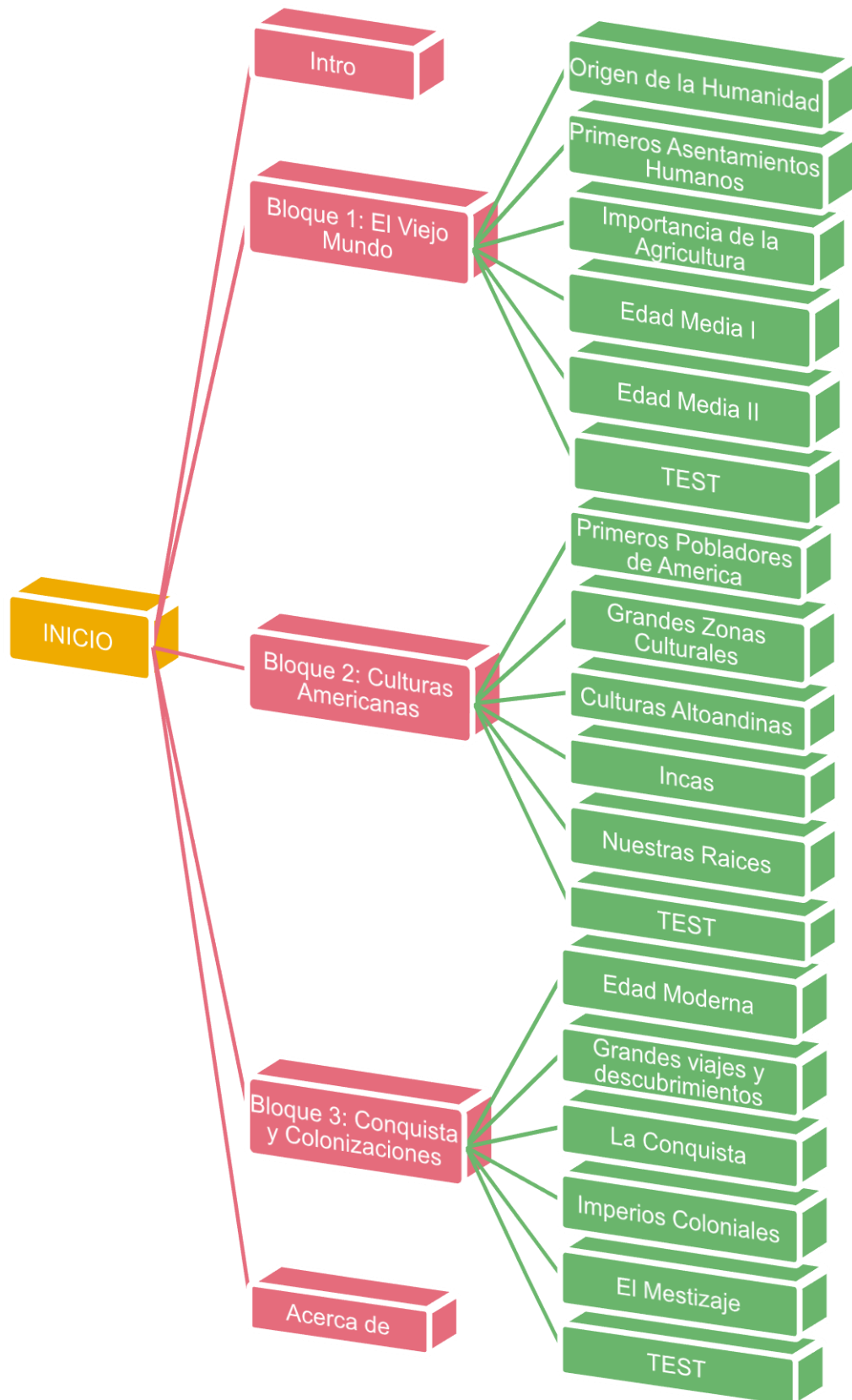


enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la educación.

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

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

▪ Navegabilidad





Desarrollo y Construcción del Programa

La elaboración del software educativo, se lo diseñó y elaboró de acuerdo a las exigencias pedagógicas actuales de la educación y los requerimientos de estudiantes y maestras.

Para el desarrollo se utilizó el programa Swish Max 3, ésta herramienta multimedia de creación de animación flash, resulto muy útil al programador el software, además se requirió de software suplementario como el Atube Catcher, Video Converter necesarios para terminar la aplicación.

A continuación se presenta un guión técnico del software educativo:

- **Guión Técnico**

El guion técnico es el que da la pauta para en el orden de temas, botones, imágenes videos y sonidos utilizados en el software educativo.



GUIÓN TÉCNICO	
PANTALLA # 1: Pantalla Inicio	TÍTULO: Portada del Software
	Imagen: Fondo colorido de niños de diferentes razas.
	Botones: Intro, Bloque 1, Bloque 2, Bloque 3, Acerca de, Inicio, Salir, Sonido.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Ninguno
PANTALLA #2: Pantalla del Menú Intro	TÍTULO: Instrucciones
	Imagen: Sin Fondo
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Ninguno
PANTALLA #3: MENÜ: Pantalla del Botón Bloque 1	TÍTULO: Bloque 1: El Viejo Mundo
	Imagen: Ninguno
	Botones: Menú con 6 submenús: Submenú 1: Orígenes de la Humanidad Submenú 2: Primeros asentamientos humanos Submenú 3: Importancia de la Agricultura Submenú 4: Edad Media I Submenú 5: Edad Media II Submenú 6: Test
	Descripción: Cada uno de estos Botones presenta una pantalla con la información del tema, además el Submenú 6 contiene una prueba de conocimiento del bloque estudiado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Ninguno
PANTALLA #4: Pantalla del Botón Bloque1 – Submenú 1: Orígenes de la Humanidad.	TÍTULO: Tema 1: Orígenes de la Humanidad
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente
	Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #5: Pantalla del Botón Bloque1 - Submenú 2: Primeros	TÍTULO: Tema 2: Primeros asentamientos humanos



asentamientos humanos	
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p> <p>Video: Sobre el tema</p>
PANTALLA #6: Pantalla del Botón Bloque1 - Submenú 3: Importancia de la Agricultura	TÍTULO: Tema 3: Importancia de la Agricultura
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p> <p>Video: Sobre el tema</p>
PANTALLA #7: Pantalla del Botón Bloque1 - Submenú 4: Edad Media I	TÍTULO: Tema 4: Edad Media I
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p> <p>Video: Sobre el tema</p>
PANTALLA #8: Pantalla del Botón Bloque1 - Submenú 5: Edad Media II	TÍTULO: Tema 5: Edad Media II
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente – Test</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información</p>



	<p>del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado. Al final de revisar toda la información existe un Botón Test en el que se evaluará la información leída.</p>
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #9: Pantalla del Botón Bloque1 – Submenú 6: Test	TÍTULO: Test
	<p>Botones: Iniciar - Cerrar Descripción: Al hacer clic en el botón Iniciar aparece una serie de preguntas de opción múltiple de forma aleatoria, sobre los cinco temas del bloque elegido, al final dará la calificación obtenida.</p>
	Sonido: Fondo Musical
PANTALLA # 10: MENU: Pantalla del Bloque 2	TÍTULO: Bloque 2: Culturas Americanas
	Imagen : Ninguno
	<p>Botones : Menú con cinco Submenús: Submenú 1: Primeros Pobladores de América Submenú 2: Grandes Zonas Culturas Submenú 3: Culturas Altoandinas Submenú 4: Incas Submenú 5: Nuestras raíces Submenú 6: Test Descripción: Cada uno de estos Botones presenta una pantalla con la información del tema, además el Submenú 6 contiene una prueba de conocimiento del bloque estudiado.</p>
	Sonido : Fondo Musical
	Video : Ninguno
PANTALLA #11: Pantalla del Botón Bloque 2 – Submenú 1: Primeros Pobladores de América	TÍTULO: Tema 1: Primeros Pobladores de América
	Imagen: Sobre el tema
	<p>Botones: Atrás – Siguiente Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado</p>
	Sonido: Fondo Musical



	Video: Sobre el tema
PANTALLA #12: Pantalla del Botón Bloque2 – Submenú 2: Grandes Zonas	TÍTULO: Tema 2: Grandes Zonas Culturales
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente
	Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #13: Pantalla del Botón Bloque2 – Submenú 3: Culturas Altoandinas	TÍTULO: Tema 3: Culturas Altoandinas
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente
	Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #14: Pantalla del Botón Bloque2 – Submenú 4: Incas	TÍTULO: Tema 4: Incas
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente
	Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #15: Pantalla del Botón Bloque2 – Submenú 5: Nuestras Raíces	TÍTULO: Tema 5: Nuestras Raíces



	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado. Al final de revisar toda la información existe un Botón Test en el que se evaluará la información leída.</p>
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #16: Pantalla del Botón Bloque1 – Submenú 6: Test	TÍTULO: Test
	<p>Botones: Iniciar - Cerrar</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el botón Iniciar aparece una serie de preguntas de opción múltiple de forma aleatoria, sobre los cinco temas del bloque elegido, al final dará la calificación obtenida.</p>
	Sonido: Fondo Musical
PANTALLA # 17: MENU: Pantalla del Bloque 3	TÍTULO: Bloque 3: Conquista y Colonizadores
	<p>Imagen : Ninguno</p> <p>Botones : Menú con cinco Submenús: Submenú 1: La Edad Moderna. Submenú 2: Grandes viajes del Descubrimiento Submenú 3: La Conquista Submenú 4: Consecuencias de la conquistas Submenú 5: Imperios Coloniales Submenú 6: Test</p> <p>Descripción: Cada uno de estos Botones presenta una pantalla con la información del tema, además el Submenú 6 contiene una prueba de conocimiento del bloque estudiado.</p>
	Sonido : Fondo Musical
	Video : Ninguno
PANTALLA #18: Pantalla del Botón Bloque3 – Submenú 1: La Edad Moderna	TÍTULO: Tema 1: La Edad Moderna
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te</p>



	regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #19: Pantalla del Botón Bloque3 – Submenú 2: Grandes viajes del Descubrimiento	TÍTULO: Tema 2: Grandes viajes del Descubrimiento
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #20: Pantalla del Botón Bloque3 – Submenú 3: La Conquista	TÍTULO: Tema 3: La Conquista
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #21: Pantalla del Botón Bloque3 – Submenú 4: Consecuencias de la conquistas	TÍTULO: Tema 4: Consecuencias de la conquistas
	Imagen: Sobre el tema
	Botones: Atrás – Siguiente Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado.
	Sonido: Fondo Musical
	Video: Sobre el tema
PANTALLA #22: Pantalla del Botón	TÍTULO: Tema 5: Imperios Coloniales



Bloque3 – Submenú 5: Imperios Coloniales	
	<p>Imagen: Sobre el tema</p> <p>Botones: Atrás – Siguiente</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el Botón Siguiente te desplaza a una siguiente hoja de información del tema seleccionado y un clic en el botón Atrás te regresa a la página anterior, después se muestra un botón de un video acerca del tema seleccionado.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p> <p>Video: Sobre el tema</p>
PANTALLA #23: Pantalla del Botón Bloque1 – Submenú 6: Test	TÍTULO: Test
	<p>Botones: Iniciar - Cerrar</p> <p>Descripción: Al hacer clic en el botón Iniciar aparece una serie de preguntas de opción múltiple de forma aleatoria, sobre los cinco temas del bloque elegido, al final dará la calificación obtenida.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p>
PANTALLA #24 : Botón Acerca de	TÍTULO: Acerca de
	<p>Texto: Caratula del Software Educativo, se explica la autora, director de la tesis.</p> <p>Sonido: Fondo Musical</p> <p>Video: Ninguno</p>



Pruebas y Validación

Con el afán de controlar la calidad y la ejecución del programa, se procedió a implementar y socializar con los involucrados del proyecto como son el maestro de la asignatura, estudiantes del Noveno Año, para revisar el cumplimiento de los requerimientos y objetivos en la fase de análisis.

Con la realización de la respectiva experimentación del software se dio paso a la respectiva corrección del programa, para dar paso al producto final, una vez superado los problemas se procedió a la implementación final del software en los equipos de cómputo del Colegio Nocturno "Dr. Benjamín Carrión".

Para llevar a efecto la validación del software se utilizó una ficha de evaluación pedagógica de material didáctico, con la finalidad de obtener una puntuación de la multimedia. Está formada por los siguientes criterios de validación: el primero por Contenidos, Recursos, Aplicabilidad, y el segundo de Técnicos y Multimedia. Esta ficha de Evaluación Del Multimedia Didáctica se la realizó a las maestras del Colegio (Ver Anexo 3).

Documentación

Una vez ejecutado del software educativo, se dio paso a la construcción de los manuales: del programador y del usuario.



El manual del programador, tiene la finalidad de dar a conocer la importancia y el funcionamiento del software, se explica el código interno de la programación, y modificaciones por medio de la herramienta Swish Max para hacer cambios que se puedan presentar, y ayudarse en el caso que no esté el programador.

Por otra parte, el manual de usuario, tiene como objeto de ser una guía, del software educativo, en donde se encuentra de una forma detallada, ordenada y de la forma más clara y concisa, sobre el funcionamiento que tiene ésta aplicación; además, contribuye a un mejor entendimiento de la aplicación con una explicación minuciosa de cada uno de los elementos, como la navegabilidad de cada una de las pantallas, como acceder y ayuda de la aplicación.



e. MATERIALES Y MÉTODOS

Métodos

El desarrollo del software educativo y la ejecución del proyecto de tesis, se desarrollaron fundamentalmente con la aplicación de diversos métodos de investigación de estudio, realizando una recolección de los datos y análisis de la información cuantitativa relevante para la fundamentación teórica empírica.

Siendo la base el método científico, ha sido fundamental, porque permitió enfocar la producción científica desde la perspectiva innovadora del paradigma socio-crítico; es decir, que puede definirse como una forma de concebir algo y explicar qué y cómo funcionan las cosas.

Con la utilización de los métodos deductivo e inductivo, se logró establecer las relaciones de causa y efecto, determinado por medio de la observación directa y la constatación empírica, tomando como base fundamental las referencias de las premisas verdaderas para poder llegar a establecer conclusiones.

Técnicas e Instrumentos

Dentro de las técnicas que se utilizó, está la encuesta, que se aplicó a los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica, mediante un



cuestionario que sirvió para la recolección de datos, el mismo que ayudó en la investigación y por ende en el diseño del Software. De igual forma, la entrevista, fue otra técnica muy útil en el desarrollo del proyecto, dirigida a las maestras del Noveno Año de Educación General Básica, la cual, ayudó a establecer los requerimientos de los temas con problemas de aprendizaje y los que necesitan ser reforzados, además a determinar algunas funcionalidades y procesos que intervienen en el software educativo desarrollado, para que sea de fácil comprensión y entendimiento para los estudiantes.

Metodología para la elaboración del Software Educativo

El diseño, la programación, la ejecución y la interface se la realizó utilizando el programa de creación de multimedia Swish Max 3.0, con este software se han creado y programado las aplicaciones de cada una de las pantallas y llamadas de las diferentes acciones en la multimedia; además se ha utilizado otra herramienta de apoyo como: Adobe Flash CS4, con la ayuda de este programa se realizó un software educativo interactivo y dinámico.

Swish Max, es un programa pensado para hacer animaciones Flash de manera sencilla; dispone de, unos 230 efectos ya creados que puedes aplicar a tus películas. Además, se puede utilizar un lenguaje parecido a Javascript para incorporar contenido dinámico; se lo considera también, como una nueva edición de la familia de Swish Zone del flash, que es autor



de las herramientas. Para crear animaciones de destellos imponentes y de gran alcance, por tanto es la herramienta perfecta para este uso.

Swish Max exporta el formato del archivo de SWF usado por Adobe Flash, las animaciones se pueden incorporar en cualquier Página Web o importar en un flash.

Por este motivo se puede decir que es una herramienta muy compatible cuyas aplicaciones abarcan cada vez un espectro más amplio, desde animaciones publicitarias on-line, presentaciones de proyectos, webs interactivos, hasta creación de juegos.

Metodología para el Procesamiento y Análisis de los Datos

Análisis e interpretación de resultados obtenidos a través de las muestras de la población calculadas para el presente trabajo de investigación en basa a la estadística descriptiva.

Población

La población investigada son los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la ciudad de Loja, con un número de 52 personas, en donde se aplicó los instrumentos investigativos propuestos.



Maestras del Área	2
Estudiantes de 9no "A"	26
Estudiantes de 9no "B"	24
TOTAL	52



f. RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”:

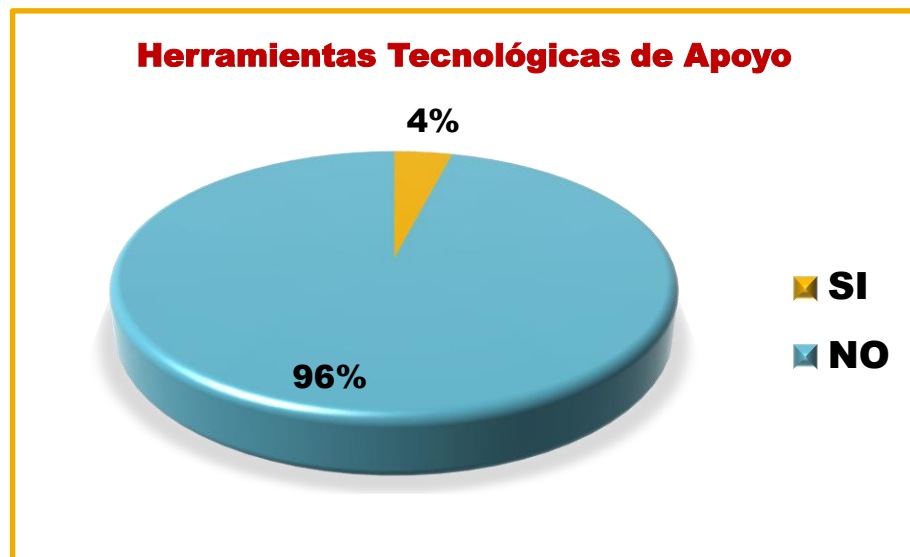
1. ¿La asignatura de Estudios Sociales cuenta con herramientas tecnológicas de apoyo para impartir los contenidos?.

Tabla 1

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	4%
NO	48	96%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 1





Análisis e Interpretación

Como se puede observar en el Cuadro 1 y Gráfico 1 de un total de 50 estudiantes encuestados, el 96% manifestaron no tener ninguna herramienta tecnológica para la asignatura de Estudios Sociales; mientras el 4% de ellos indicaron que la maestra utiliza apoyo de herramientas tecnológicas para dictar su asignatura como el proyector y una computadora portátil aunque esto no es seguido.

El apoyo de herramientas tecnológicas es un medio que contribuye en el marco del modelo pedagógico de los Nuevos Ambientes de Aprendizaje a optimizar la actividad y la comunicación de los maestros con los estudiantes, de estos entre si, y de ellos con el contenido de enseñar.

2. ¿Le gustaría tener un software (programa) educativo para la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 2

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	49	98%
NO	1	2%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 2



Análisis e Interpretación

El 98% de los encuestados indica que sí les gustaría un software educativo, para comprender mejor las clases de la asignatura de Estudios Sociales, y un 2% manifiesta que no desea ningún software educativo porque no sabe utilizar muy bien el computador y va a ser difícil su entendimiento.

Se observa que, la aceptación de un software educativo es mayoritario para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; y, en una minoría, por temor al manejo de un computador y desconocimiento de cómo funciona no lo aceptaron, por eso es importante que los estudiantes que presentan dichas dificultades se incluya clases extras en la asignatura de computación.

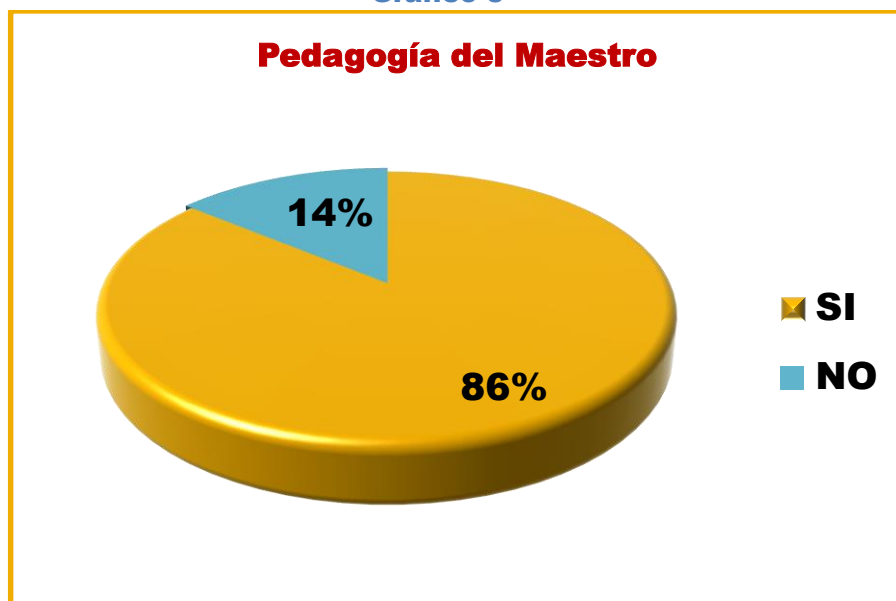
3. ¿La pedagogía utilizada por el maestro es fácil de entender?

Tabla 3

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	43	86%
NO	7	14%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 3



Análisis e Interpretación

El 86% de los estudiantes dijeron que la pedagogía empleada por el maestro es fácil de entender pero sugieren que se utilice ayuda tecnológica para los temas difíciles de comprender, y un 14% opinaron que no entienden cuando el maestro explica la clase.



Actualmente, las técnicas que se aplican en la enseñanza aprendizaje son variadas, conocidas por TICs, pero debido al poco conocimiento de ellas, los maestros no las practican ni las emplean en sus clases; por ello, es muy beneficioso motivar al maestro que investigue sobre este tipo de tecnologías, para que la forma de enseñar sea más interactiva.

4. ¿Qué tipo de material didáctico utiliza el maestro en la asignatura de Estudios Sociales?

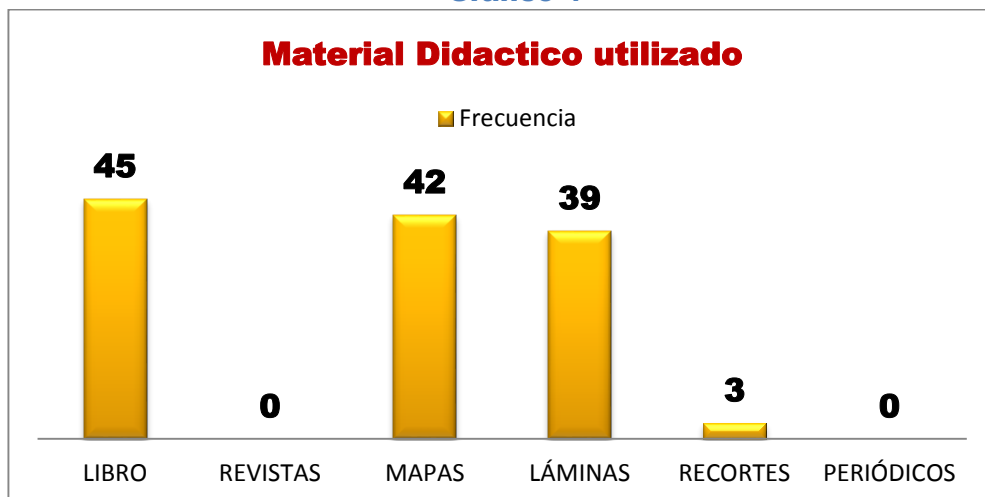
Tabla 4

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
LIBRO	45	90%
REVISTAS	0	0%
MAPAS	42	84%
LÁMINAS	39	78%
RECORTES	3	6%
PERIÓDICOS	0	0%

FUENTE: ENCUESTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 4





Análisis e Interpretación

Un 90% de los encuestados manifiestan que recurrir a en el Libro Texto otorgado por el Ministerio de Educación es su primera fuente de investigación y estudio, luego en 80% visualizan mapas de los diferentes temas expuestos en clase, láminas en 78% y en un 6% manejan pequeños recortes como un recurso didáctico del maestro.

Al indagar sobre estos ítems, se logra comprobar que los estudiantes encuestados responden que los maestros si orientan a utilizar diversos recursos o fuentes de investigación para el desarrollo de la asignatura de Estudios Sociales, conforme se visualiza los resultados en las barras, existe una mayor tendencia a responder positivamente que se recurre al Libro Texto para la mayoría de los temas y causando así una baja investigación y profundidad de los diferentes puntos a tratar en clase. Cabe mencionar, que existe un índice relacionado a que los maestros están descartando los recursos como: revistas, periódicos, etc.; por tal razón, es muy importante involucrar al estudiante a distintas actividades tecnológicas utilizando una multimedia interactiva para una mayor comprensión de los temas expuestos.

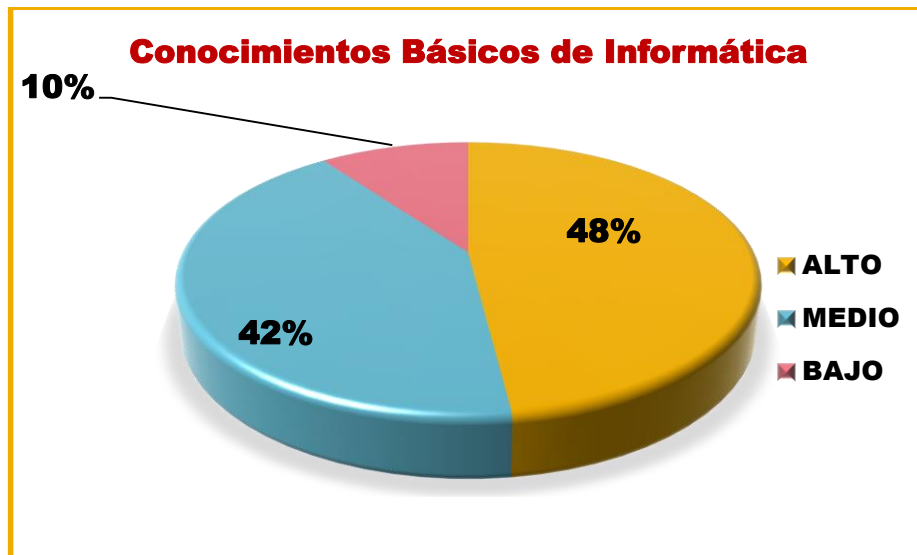
5. ¿Posee conocimientos básicos de Informática?

Tabla 5

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	24	48%
MEDIO	21	42%
BAJO	5	10%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 5



Análisis e Interpretación

El 48% de los estudiantes encuestados manifiestan que el nivel de conocimientos del computador es alto porque han cursado desde la asignatura de computación, facilitándoles realizar cualquier actividad dentro de sus estudios; en cambio, el 42% dice que tienen un conocimiento medio sobre temas de informática; y, finalmente, un 10%



responde tener un bajo conocimiento sobre el uso del computador y no están muy familiarizados.

Lamentablemente, un alto grado de encuestados tienen un conocimiento medio sobre el manejo del internet y la informática, debido a que son estudiantes que por las necesidades y su subsistencia, trabajan todo el día, y estudian en la modalidad nocturna, por lo tanto no tienen posibilidades para la adquisición de un computador.

6. ¿Cree usted que utilizando un software (programa) educativo contribuirá para mejorar su aprendizaje?

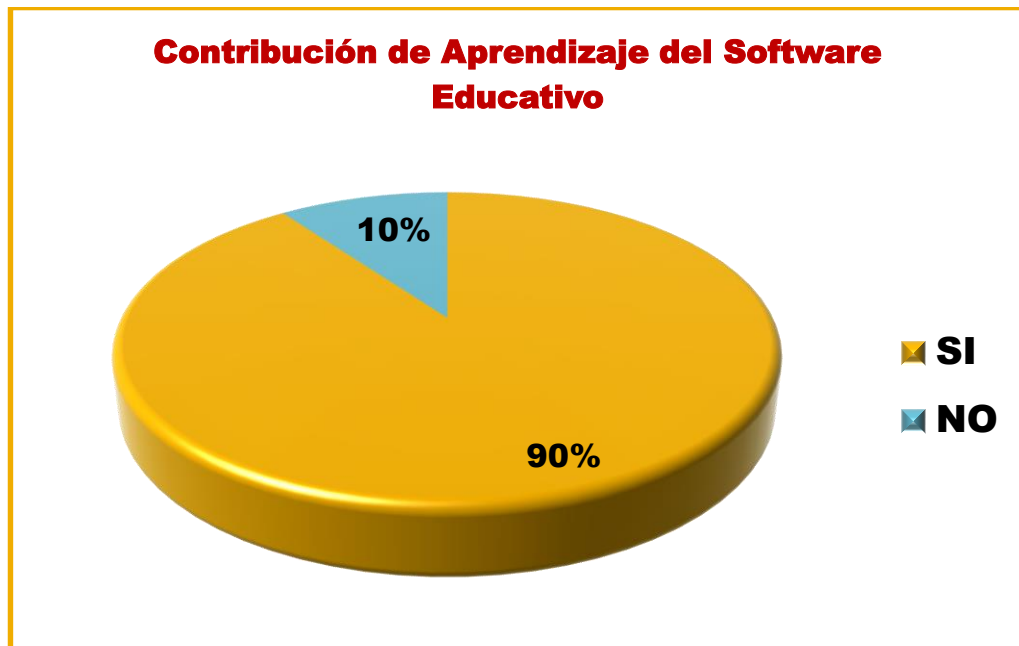
Tabla 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	45	90%
NO	5	10%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 6



Análisis e Interpretación

El 90% responde que utilizando un software educativo contribuirá en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y un 10% de los encuestados manifiestan que no tendrá ningún beneficio porque carecen de conocimientos de informática.

Aunque tenemos un alto porcentaje de un software educativo que ayudará en su aprendizaje, existe un mínimo de encuestados que por no saber utilizar un computador relacionan que no podrán utilizar un programa de ayuda, en tal virtud, se preparó un manual de usuario donde explica el funcionamiento de la aplicación.



7. ¿Qué elementos considera usted debe tener un Software Educativo?

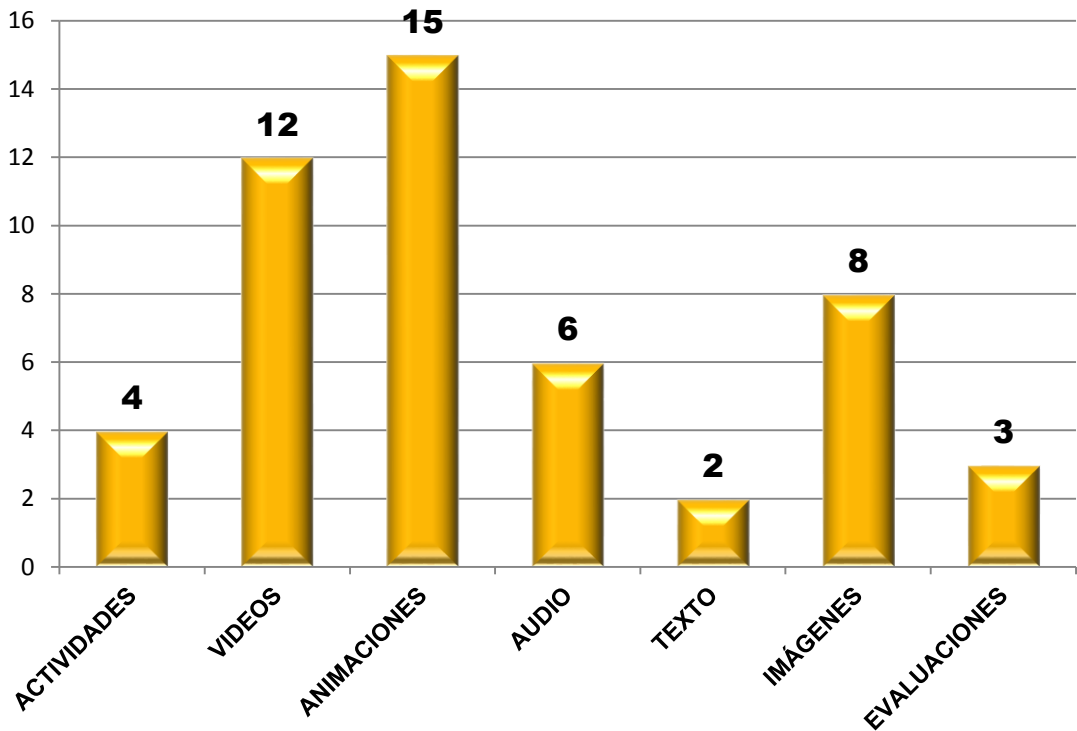
Tabla 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
ACTIVIDADES	4	8%
VIDEOS	12	24%
ANIMACIONES	15	30%
AUDIO	6	12%
TEXTO	2	4%
IMÁGENES	8	16%
EVALUACIONES	3	6%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 7

Elementos de un Software Educativo





Análisis e Interpretación

El 30% de los encuestados, responden que es necesario que el software educativo tenga animaciones interactivas; así mismo, el 24% expresa que se presenten videos sobre los temas estudiados 16% manifiesta que le gustan las imágenes en los programas; el 12% de los estudiantes, expresan que debería tener audio o sonidos que ayude al aprendizaje, el 8% responden que se debería incluir actividades ilustrativas; el 6% dice, que haya texto o frases de resumen; y, por ultimo un 4% de los estudiantes encuestados manifiestan que se incluyan evaluaciones o pruebas de conocimiento.

Conforme han manifestado los encuestados, la mayoría indica que en el software educativo deberían ir animaciones, videos, imágenes alusivas al tema que estudian, y aunque en una minoría no les gusta los pruebas o actividades para constatar los conocimientos aprendidos se tomó en cuenta que es importante las evaluaciones no memorista pero si las que se resalte la importancia del tema que se analiza.

8. ¿Ha utilizado un Software Educativo?

Tabla 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	18	36%
NO	32	64%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 8



Análisis e Interpretación

Un 64% de los encuestados, indican que no han utilizado un software educativo para sus estudios; y, en un 36% refieren que sí han aplicado un software que les ayudado en alguna materia.



Dentro de la utilización de programas educativos, existe la confusión con programas utilitarios, así mismo es importante recalcar la diferencia de los encuestados, y es claro que muchos de ellos no han empleado algún tipo de software educativo para sus clases, por esta razón, la necesidad de que se disponga de este tipo de programas en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, es imprescindible.

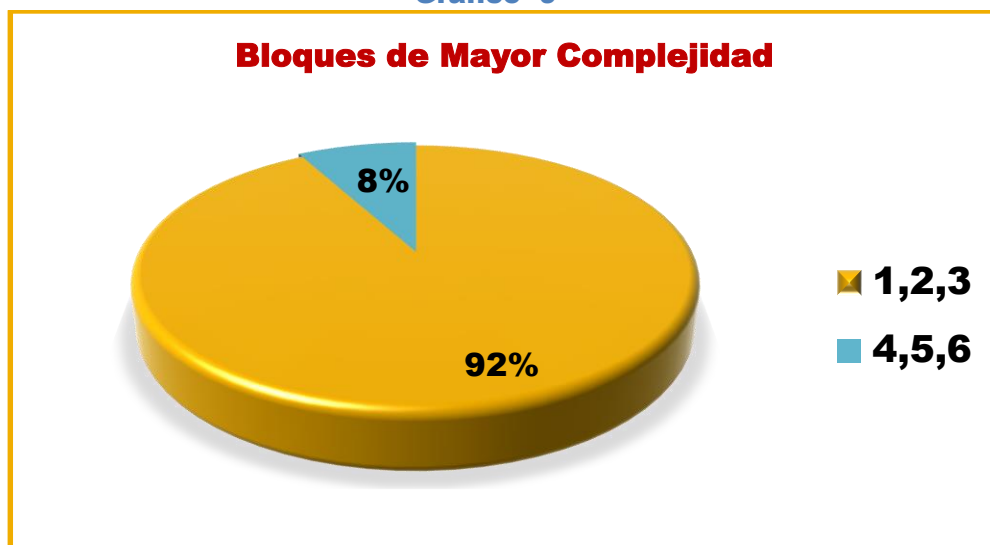
9. ¿En la asignatura de Estudios Sociales, ¿cuáles son los bloques de Mayor complejidad?

Tabla 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1,2,3	46	92%
4,5,6	4	8%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 9





Análisis e Interpretación

El 92% indican que los bloques 1, 2 y 3 de la asignatura de Estudios Sociales, tienen una mayor dificultad a la hora de aprender un tema propuesto; y, en un 8% manifiestan los bloques 4,5 y 6.

Debido a esta información, conjuntamente con la maestra que dicta la asignatura, se limitó a escoger los temas más complejos de los bloques 1,2 y 3 del Libro Texto de Noveno Año de Educación Básica de la asignatura de Estudios Sociales.

10. ¿Le gustaría utilizar un Software Educativo en otras asignaturas del año escolar?

Tabla 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	44	88%
NO	6	12%
TOTAL	50	100%

FUENTE: ENCUESTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Gráfico 10



Análisis e Interpretación

Un 88% de los estudiantes encuestados, expresan que si les gustaría utilizar un software educativo en las distintas asignaturas; y, en un 12% dicen que no les interesaría la utilización de dicho software.

El software educativo, es un módulo pedagógico que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, de tal manera permite un mayor aprendizaje y comprensión de los contenidos de las diversas asignaturas.

A continuación, se detallaran los resultados de las entrevistas aplicadas a los maestros del Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”:



1. ¿Qué texto utiliza usted para impartir los conocimientos para del Noveno Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Es el Libro Texto que proporciona el Ministerio de Educación para la materia de Estudios Sociales del Noveno Año. "

"El Libro que yo utilizo para dar clases al Noveno Año es el que nos entrega el Ministerio de Educación es un libro base para la enseñanza de este curso."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las maestras que fueron entrevistadas manifiestan emplear el Libro Texto de Noveno Año de Educación Básica de Estudios Sociales proporcionado por el Ministerio de Educación; además de otros que les sirven para investigación de la materia.

En nuestro país por medio del Ministerio de Educación, se realiza la actualización y fortalecimiento del Currículo de la Educación General Básica, que busca que las generaciones venideras aprendan de mejor manera a relacionarse con los demás seres humanos y con su entorno.



2. ¿Utiliza material didáctico extra para reforzar los conocimientos impartidos a los estudiantes?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"El material que uso son mapas, recortes, láminas y apuntes sobre los temas que voy a enseñar. "

"El material didáctico que utilizo además del Libro Base son mapas, información que obtengo de Enciclopedias y temas afines que bajo de internet."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las maestras entrevistadas responden que el material didáctico extra que utilizan para impartir la materia, son los mapas, láminas, revistas y apuntes.

El recurso que emplea el software educativo son ejercicios, juegos instructivos, imágenes, sonidos, videos para que el estudiante le llame la atención y capte más rápido el contenido.



3. ¿Le gustaría contar con una herramienta que le ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Claro que si, sería de gran ayuda para impartir mis clases. "

"Si, con un programa informático educativo me ayudaría a que los alumnos tengan mayor interés en investigar aspectos socioeconómicos de los temas afines. "

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las entrevistadas responden que les interesaría tener una herramienta de apoyo para dar sus clases y en especial en temas que son difíciles de explicar a los estudiantes.

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



4. ¿Conoce usted de alguna herramienta de software educativo que le ayude en su asignatura?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Si, sería muy ventajoso ya que una herramienta de software a despertar el ánimo de aprendizaje de los alumnos. "

"Si me gusta mucho investigar el programa Encarta porque hay información muy variada sobre diferentes materias que sirven para el proceso enseñanza aprendizaje."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las entrevistadas manifiestan que conocen muy pocos programas educativos, puesto que el colegio no posee dichos software ni para el maestro y el estudiante.

Actualmente existe una infinidad de software educativo, desde multimedia con ejercicios interactivos, actividades auto evaluables y monitorizables a distancia por el profesor, todos estas ayudan a una comprensión óptima del estudiante.



5. ¿Piensa usted que una herramienta software educativo ayudaría al estudiante a captar más rápido el programa de actividades de su asignatura?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Si, porque al estudiante le gusta los programas en el que puedan interactuar, y de esa forma aprende y capta más rápido. "

"Si porque a través de las imágenes ayuda a que los estudiantes capten mejor los conocimientos que imparte el programa."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las maestras dicen que sería un éxito esta herramienta, porque de esta manera los estudiantes se apoyarían en un software educativo para las clases no solo de la asignatura de Estudios Sociales, sino en general para todas, ya que comprenderían con mayor agilidad el programa y la materia.

El Software Educativo realiza funciones básicas propias de medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el maestro, pueden proporcionar funcionalidades específicas.



6. ¿Utiliza un modelo de paradigma en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"La pedagogía que utilizo es Humanista en donde el alumno es un sujeto activo, constructor del conocimiento, creativo, reflexivo."

"Utilizo un modelo de enseñanza tradicional donde se explica un tema propuesto por el Libro del Ministerio y razonando con los estudiantes se desarrolla la clase."

FUENTE: ENTREVISTA
ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las maestras responden que el modelo de paradigma utilizado es de acuerdo al tema que estén presentando, además manifiestan que el modelo de enseñanza que utilizan es el tradicional.

Cabe mencionar que la necesidad de que un maestro conozca y utilice las herramientas básicas de informática y emplee los buscadores en internet, ayudará a ordenar y compartir el conocimiento; además, hay que manejar aprendizajes basados en problemas y casos, todas las estrategias didácticas y pedagogías enfocadas al estudiante, en las que los maestros tienen un papel de orientadores y facilitadores de los aprendizajes.



7. ¿Qué característica considera que es más importante en el funcionamiento de un software educativo?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Que sea interactivo con el estudiante, que tenga muchas imágenes, videos documentales, y el texto sea reducido y que contenga enlaces web de internet."

"Las imágenes, los contenidos, la música, el diseño del programa tiene mucho que ver para acaparar la atención."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Lo que expresan las maestras es que el software educativo debe estar integrado de imágenes, videos, documentales, audio y texto resumido para que el estudiante comprenda mejor los temas expuestos.

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



8. ¿Qué nivel de dificultad cree usted que deben tener las actividades del Software Educativo?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"El nivel de dificultad no debería ser alto, más bien en un nivel bajo ya que así los alumnos se animarían al desarrollar las actividades."

"Un nivel de dificultad mínimo, lo importante es que los alumnos puedan manejar el software."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

En relación a la pregunta, las entrevistadas indican que el nivel de dificultad de las actividades del software educativo debe ser medio, ya que los estudiantes para que se motiven le gusta realizar tareas atractivas e interactivas y sin dificultad extrema y puedan desarrollar sin problemas las actividades.

Los diferentes talleres y actividades que deben realizarse en el software educativo debe estar relacionado con los temas elegidos, además el nivel de dificultad debe ser intermedio para que el estudiante no se desanime al realizar la tarea.



9. Del bloque 1, 2, 3 ¿Cuáles son los temas de mayor complejidad de Enseñanza?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Existe algunos temas que resultan complejos como Primeros asentamientos humanos, Edad Media I y II, Grandes Zonas Culturales."

"Los temas con mayor dificultad en la materia de Estudios Sociales son algunos entre ellos Edad Media I y II, La Edad Moderna, Imperios Coloniales, estos temas son muy teóricos y los alumnos tienen problemas al aprender sobre estos temas."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

En opinión de las maestras entrevistadas es que los bloques 1,2 y 3 son los de mayor dificultad y dentro de ellos existen temas complejos que el estudiante comprenda, por ello se determinó los temas en conjunto los indicados para el software.

El Libro Texto de apoyo para la asignatura de Estudios Sociales contiene tres bloques, cada uno de ellos existen temas diversos, algunos más complejos que otros, por ello, en un consenso con las maestras de la asignatura se determinó los temas antes mencionados dentro de cada bloque.



10. ¿Desearía que el Software Educativo evalué los avances de conocimientos de los estudiantes?

RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

"Sería muy útil, porque así podría saber de una forma más rápida y precisa si la información presentada."

"Si, porque así me aseguraría que están aprovechando los conocimientos del software educativo."

FUENTE: ENTREVISTA

ELABORADO POR: GABRIELA BURNEO NIETO

Análisis e Interpretación

Las maestras están de acuerdo que el software realice la evaluación de los estudiantes y comprobar el aprendizaje de la asignatura con preguntas claves y fáciles de entender.

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



g. DISCUSIÓN

Al revisar los resultados del análisis, en cuanto a la problemática investigada, su procesamiento e interpretación, de encuestas y entrevistas a los involucrados del proyecto, se pueden identificar las diferentes necesidades y requerimientos tanto de los maestros como de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, y el resultado es que los maestros llevan una metodología tradicionalista, donde éste se para frente al grupo y expone un monólogo, los estudiantes actúan de forma pasiva, además no utilizan TICs para dictar su clase.

Por ello, con el presente software educativo ayudará al maestro adentrarse al mundo de nuevas tecnologías, el uso de multimedia para un tema de clase y conocer si realmente están aprendiendo, y a los alumnos estimulará a explorar la asignatura de Estudios Sociales de manera divertida y dinámica.

Los objetivos se cumplieron en su totalidad al desarrollar un software educativo para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1, 2, 3 para el Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013 al entregar como alternativa la solución de una multimedia diseñada especialmente como referente en beneficio de la educación debido a que el estudiante puede interactuar con



él, y sirve como un instrumento de apoyo a toda la comunidad del Colegio Benjamino.

Dentro de la validación hecha al Software, por medio de una Ficha de Evaluación (Ver Anexo 3) a las maestras que imparten la asignatura de Estudios Sociales, se obtuvo buenos resultados, ya que quedaron satisfechas y contentas de revisar y utilizar la multimedia (Ver Anexo 4), y se comprometieron a utilizar dicho programa al dictar sus clases (Ver Anexo 5).



h. CONCLUSIONES

Realizado el trabajo de investigación, se ha llegado a determinar las siguientes conclusiones:

- Luego de realizar la presente tesis y de acuerdo a los resultados obtenidos con ayuda de los instrumentos aplicados a estudiantes y maestras se concluyó que en el Colegio Nocturno Dr. Benjamín Carrión, dentro de las clases de la asignatura de Estudios Sociales se imparte de la manera tradicional sin el uso de Tics, ni de ningún apoyo tecnológico.
- Se cumplió los objetivos propuestos con la creación de un Software Educativo para la asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año de Educación Básica como un recurso pedagógico en I de la educación, por lo tanto contribuye al fortalecimiento y mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los resultados La necesidad de creación e implementación del software educativo, brinda una mayor oportunidad a los maestros, estudiantes y personas involucradas en el campo de la educación, que hacen uso de esta herramienta como un material de apoyo, que retroalimenta la formación intelectual de las personas.



- Las maestras que imparten la asignatura de Estudios Sociales al Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno Dr. Benjamín Carrión, tienen la predisposición de utilizar el software educativo desarrollado para su uso.
- El manejo del software educativo en la asignatura de Estudios Sociales permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica, tendrán una participación activa y dinámica para demostrar sus habilidades y destrezas en dicha asignatura, fortaleciendo sus conocimientos cuando realicen el análisis en los diferentes bloques.



i. RECOMENDACIONES

- Gestionar en diferentes institutos educativos: capacitación y seminarios para los maestros, que aporten al educador nuevos conocimientos de metodologías y estrategias para el uso del aula informática.
- Motivar a los maestros a buscar las innovaciones constantes en el área de Estudios Sociales, en el uso de nuevas tecnologías y material didáctico innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los maestros de las diferentes disciplinas de la educación, se familiaricen y den a conocer a los estudiantes, las aplicaciones elaboradas en el software educativo, para que de esta manera mejore notablemente su aprendizaje intelectual.
- A las autoridades del Colegio Nocturno Dr. Benjamín Carrión, se les recomienda la utilización de un software educativo, lo que permitirá una mayor interactividad entre el maestro-estudiante, con la implementación de material tecnológico, despertará el interés de los estudiantes por satisfacer sus necesidades intelectuales.



j. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS CONSULTADOS:

- Salazar, H. (2011). Estudios Sociales 9 Texto para Estudiantes. Quito Ecuador: SM Ecu Ediciones.

SITIOS WEB:

- Wikipedia (2008, 9 de Marzo). Software Educativo. Recuperado el 12 de Febrero del 2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativ
- Universidad de México (210, 5 de Mayo). Recuperado el 11 de Febrero,2013 <http://fit.um.edu.mx/danielgc/medios/doctos/introduccion.pdf>
- EUMED (2009, 3 de Noviembre). Metodologías. Recuperado el 11 de Febrero 2013 [http://www.eumed.net/libros/2009c/587/Metodologias%20y%20Tecnologias%20Actuales%20para%20la%20construccion%20de%](http://www.eumed.net/libros/2009c/587/Metodologias%20y%20Tecnologias%20Actuales%20para%20la%20construccion%20de%20)
- Profes (2011, 2 de Octubre). Glosario. Recuperado el 12 de Febrero 2013 de <http://www.profes.net/varioglosario/glosario.asp?inic=R>
- LMI (2010, 15 de Mayo). Software Educativo Recuperado el 12 de Febrero,2012 de www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software
- Servicios Tic (2008, 22 de Febrero), Definición de TICS. Recuperado el 12 de Febrero 2013 de <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>



- Coba, A. (2008, 24 de Septiembre) Revisión de Modelos para Evaluación de Software. Recuperado el 21 de Febrero 2013 <http://www.publicaciones.urbe.edu/index.php/telematique/article/viewArticle/900/2234>
- Eugenia, M. Educatics (2005, 26 de Junio). Las Tics en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Recuperado el 21 de Febrero 2013 de http://educatics.blogspot.com/2005/06/las-tics-en-los-procesos-de-enseanza-y_25.html
- Programación Web (2010, 17 de Enero). Swish Max. Recuperado 21 de Febrero, 2013 de [http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?](http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/)
- Job, A. (2009, 2 de Marzo). El Misterio de los Aztecas. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=AttgQ0C1nx4&list=PLFCBB736BD664562E>
- Prieto, A. (2012, 19 de Febrero). Colonización de América. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch>
- Prieto, A. (2012, 21 de Febrero). Los europeos en América. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=tAVC>
- Prieto, A. (2012, 10 de Febrero). Colonización en América. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=hceyqIVN64U>



- García, A. (2010, 24 de Mayo). La edad Moderna. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=OhRvYotbRw4>
- Job, H. (2009, 2 de Marzo). Civilizaciones Precolombinas. Recuperado el 15 de Marzo, 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=AttgQ0C1nx4&list=PLFCBB736BD664562E>



k. ANEXOS

Anexo 1

Manual Del Usuario

Introducción

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

Software Educativo, fue creado con el objetivo de brindar facilidades al estudiante para reforzar las clases de la asignatura de Estudios Sociales, además de explorar sus conocimientos en la informática al utilizar un programa de ayuda; y al maestro para explorar nuevas técnicas de aprendizaje por medio de la Tics. Es de mucha importancia consultar este manual antes y/o durante la visualización de las pantallas, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de las funciones en él; con la finalidad de facilitar la comprensión del manual, se incluye gráficos explicativos.

Objetivo del Manual

El objetivo primordial de éste Manual, está relaciona a ayudar y guiar al usuario a emplear el Software Educativo, obteniendo información extra



de los temas estudiados y así despejar todas las dudas existentes; por ello, comprende de:

- Guía para acceder al Software Educativo.
- Conocer cómo utilizar el sistema, mediante una descripción detallada e ilustrada de las opciones.
- Conocer el alcance de toda la información por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las pantallas que lo conforman.

Dirigido a

Este manual está orientado a una parte de los usuarios finales como estudiantes y maestros del Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”, y cualquier persona que se interese en el software.

Especificaciones Técnicas

Para la implementación del Software Educativo se requiere lo siguiente:

- Hardware



El Software Educativo, se puede instalar en un computador desde tecnología Pentium IV, espacio mínimo de disco duro de 3 GB, memoria de 512 MB.

- Software

El Software Educativo soporta plataforma Windows Xp, Vista, Seven.

Ingreso al Sistema

Para ingresar al Software Educativo debemos tener en cuenta algunos aspectos que a continuación se detallan.

- Pasos para encender la Computadora
 1. Encienda el CPU presionando el botón de encendido.
 2. Encienda el Monitor presionando el botón de encendido.
 3. Espere mientras carga el Sistema Operativo. La apariencia de la pantalla mientras se carga el sistema es de un color negro y se aprecia la frase iniciando Windows.
 4. Automáticamente aparecerá la pantalla de Windows. La pantalla de Windows puede ser de varios tipos o diseños.
- Cómo acceder al Software Educativo
 1. Ubíquese en el ícono que se encuentra en el escritorio de Windows llamado **Estudios Sociales 9**.
 2. Hacer doble clic sobre él.



3. A continuación le aparecerá una ventana con todos los servicios que tiene el Software.

Operación del Sistema

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



Con un clic en el botón de **AUTORA**, se indica el nombre del creador del software educativo.



Director

Con un clic en el botón de **DIRECTOR**, se indica el nombre del tutor de la tesis.



Tema

Con un clic en el botón de **TEMA**, se indica el tema de la tesis.



Botón para salir



Botón de Inicio del Software Educativo.



Botón del Sonido.

En la siguiente pantalla se muestra un MENU de cinco opciones, cada una de ellas indica la siguiente información





Al hacer clic en esta opción se indica instrucciones de la tesis.




Al hacer clic en esta opción se indica información sobre el Bloque 1 y una rueda de seis submenús de los temas del bloque escogido.



Haciendo clic en el primer tema del Bloque 1, **Orígenes de la Humanidad**, en el que se indica la información en



varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Origenes de la Humanidad Origenes



- Con la aparición de los PRIMATES, hace 65 millones de años se inicia la vida en el planeta
- Hace 5 millones de años, aparece el ANTPASADO HUMANO (ARDOPITHECUS RAMDUS)
- El género HOMO apareció hace 2.5 millones de años, eran individuos robustos, con desarrollada capacidad PRENSIL; hacen instrumentos para cazar cortar y abrir frutos




ESTUDIOS SOCIALES


Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Origenes de la Humanidad Paleolítico etapa anterior al 10.000 a c



- **Paleolítico inferior-** Vivieron las primeras especies del género HOMO, construyeron herramientas de piedra y se extendieron por África, Europa y Asia.
- **Paleolítico medio-** Expansión y dominio de dos especies HOMO SAPIENS Y HOMO NEANDERTHALS, eran capaces de producir fuego.
- **Paleolítico superior-** Caracterizado por el dominio y expansión del Homo Sapiens y se convirtió en la única especie humana.



Paleolítico / Mesolítico

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Origenes de la Humanidad Aparición del ser humano Moderno




- Hace 100.000 años el Homo sapiens se extendió en Asia, Europa y América.
- Posee la capacidad de comunicarse a través del lenguaje y desarrollaron técnicas e inventar instrumentos de caza, organizaron mejor su vida comunitaria.
- Fueron nómadas, desarrollaron actividades culturales como la práctica de rituales de muerte ligada al culto de sus antepasados; hicieron obras de arte utilizando el barro y pintaron paredes cuevas (arte rupestre).
- Llegaron a América a través del Estrecho de Bering aproximadamente de 30.000 a 40.000 años.
- Posteriormente, se establecieron en pequeñas comunidades, poco a poco formaron aldeas y sociedades.



ESTUDIOS SOCIALES



Haciendo clic en el segundo tema del Bloque 1, **Radicación**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorremos la información propuesta.



Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad **Primeros asentamientos humanos**

Fin periodo glacial hace 10.000 años.
 • Cambios de clima: frío a cálido.
 • El ser humano se estableció en territorios fijos.

Orígenes de la Humanidad
 Test Radicación
 Edad Media II La Agricultura Edad Media I

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad **Neolítico**

•Época de grandes transformaciones para la humanidad, dejaron la vida nómada y se establecieron en poblados cercanos a FUENTES DE AGUA.
 •Procedieron a domesticar animales que les proveían de alimento en época de escasez; e iniciaron los cultivos de la tierra y se dio lugar a que surgen las ciudades en Asia.
 •Cultivaron cereales como el: trigo, avena y cebada.

domesticación
 agricultura
 domesticación
 agricultura

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"


INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad **Edad de cobre y edad de bronce**

•Esta etapa data del 5.000 a 3.000 a.C.
 •Se empezó a trabajar con los metales (cobre) que reemplazó a la piedra en elaboración de armas, herramientas agrícolas, etc.
 •El desarrollo se dio sobre la aldea de cobre y estuvo su origen en BRONCE, metales de mayor resistencia y durabilidad.
 •En esta época se iniciaron los primeros intentos de comercio del filo, en Egipto y el Sudeste y el Tíbet en Mesopotamia (actual Iraq).
 •Al crear las ciudades también surgen las CLASES SOCIALES según las profesiones: labradores, artesanos, comerciantes, guerreros, sacerdotes, y la clase privilegiada: la nobleza.
 •Avances fundamentales: La invención de la rueda, el uso del hierro por los egipcios, la navegación a vela.
 •En el comercio: Se establecieron medios de intercambio de bienes y mercancías: conchas marplatadas, marfil y ámbar; para el culto a dioses y antepasados.
 •La escritura: Utilizaron signos y símbolos que representaban una acción o una idea; surgió en la época de BRONCE, como elemento más importante de comunicación.

ESTUDIOS SOCIALES



Haciendo clic en el tercer tema del Bloque 1, **La Agricultura**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorremos la información propuesta.



Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad Orígenes



- Se atribuye su hallazgo a las mujeres por que descubrieron que de una semilla arrojada surgía una nueva planta.
- Los primeros cultivos fueron de cereales trigo, cebada, centeno, mijo y arroz.
- Se desarrolló la agricultura gracias a los cambios climáticos, a la escases de caza y frutos, se gestó en culturas ubicadas en áreas fértiles como las ubicadas en el área denominada Creciente Fértil (Mesopotamia hasta Egipto) y las culturas Precolombinas en América y la de los chinos en Asia.



ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad Origen de la ganadería



- En lugares donde no eran aptos para la agricultura, la gente se dedicó a la crianza y domesticación de animales; al inicio sólo abastecía carne y luego descubrieron otros beneficios. Además, utilizaron los animales para tirar y cargar, y su pelo y cuero lo emplearon como prendas de vestir y el estiércol se uso como elemento para fertilizar el suelo.



ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

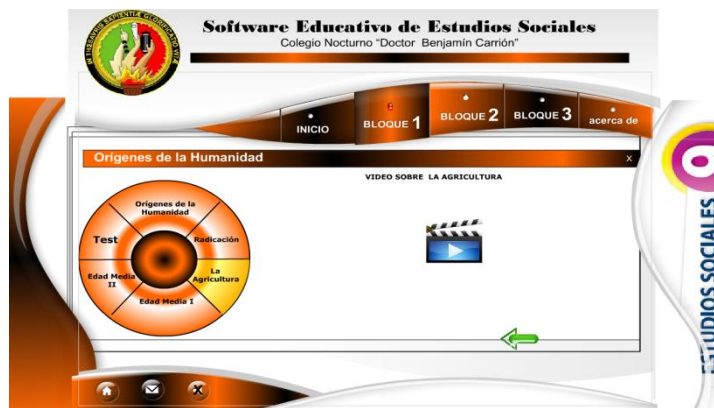
Orígenes de la Humanidad Cambios en la población




- Con la Agricultura y Ganadería se permitió un mayor crecimiento de la población que el experimentado en la época de caza y recolección de frutos; la mayor disponibilidad de alimentos favoreció al aumento la población y se transformaron en sociedades sedentarias.
- La producción de alimentos proporcionó una oportunidad para la acumulación de productos sobrantes que ayudaron a otras comunidades a superar la escases; este hecho constituye la base para las actividades comerciales futuras.
- El espacio geográfico se transformó, se construyó arcaques y embalses para regadío que resolvió el problema de sequías y se intensificó la producción de cereales.
- Las comunidades se volvieron autosuficientes, producían alimentos.



ESTUDIOS SOCIALES



Haciendo clic en el cuarto tema del Bloque 1, **Edad Media I**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad El Imperio carolingio

- En la parte occidental del desaparecido Imperio Romano surgieron muchas estructuras políticas como el Imperio Carolingio dirigido por el rey Carlo magno.
- Amplio su territorio luchando contra los lombardos, sajones y musulmanes, en el año 800 fue coronado como emperador por el Papa.
- Bajo su reinado se vivió un periodo de esplendor artístico y cultural; y, la base de este esplendor fue la educación; se crearon escuelas en los monasterios y catedrales que se convirtieron en grandes centros culturales. Tras su muerte se repartió su imperio entre sus herederos.

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad El mundo bizantino

- El Imperio Romano de Oriente resistió la presión de los invasores y pasó a llamarse Imperio bizantino.
- Las tradiciones romanas y cristianas se mezclaron con la cultura griega. Su capital, Constantinopla, situada estratégicamente en el estrecho de Bósforo desde donde controlaba el paso entre Europa y Asia.
- Para defenderse Bizancio creó provincias fronterizas gobernadas por militares, el Emperador era considerado un personaje sagrado, jefe de la iglesia y obispo del mundo cristiano.
- La iglesia Oriental participó en la evolución del cristianismo, convocaron los primeros CONCILIOS para definir la doctrina cristiana y se fundaron los primeros monasterios.
- Los Bizantinos no reconocían la autoridad del papa, al que ellos consideraban un Obispo más. En 1054 se produjo la ruptura de Roma "heresia de oriente" divididos en católicos dirigidos por el papa y ortodoxos, que era la Iglesia Bizantina.

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Orígenes de la Humanidad Las cruzadas

- En el año 1078, musulmanes turcos se tomaron Jerusalén ciudad sagrada para cristianos y musulmanes bajo el dominio de los árabes.
- El Papa con el apoyo de Reyes conformaron las llamadas CRUZADAS, los caballeros llevaban una cruz sobre las armaduras y lucharon por el lapso de 200 años, las mismas que fomentaron el fanatismo religioso y la intolerancia; las cruzadas consiguieron conquistar Jerusalén y establecieron una serie de Estados feudales que fueron efímeros.

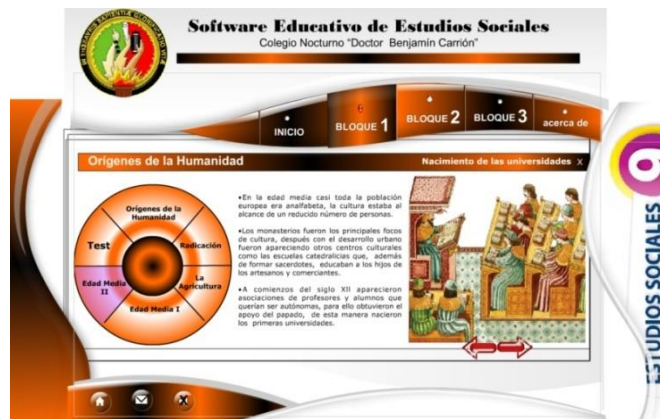
ESTUDIOS SOCIALES



Haciendo clic en el quinto tema del Bloque 1, **Edad Media II**, en el que se indica la información en varias

pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.






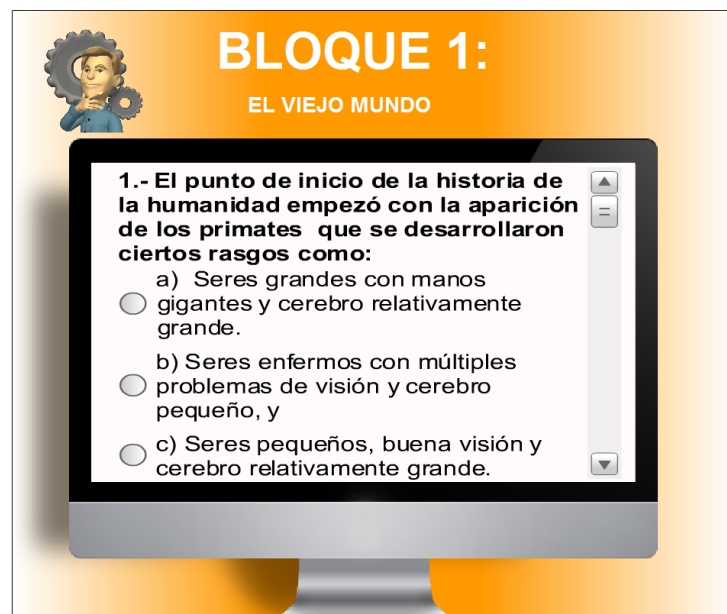
A continuación de haber presentado el Bloque 1, hay una opción de TEST, el que mediante una serie de preguntas con respuestas de opción múltiple para medir el nivel de conocimientos de los estudiantes.




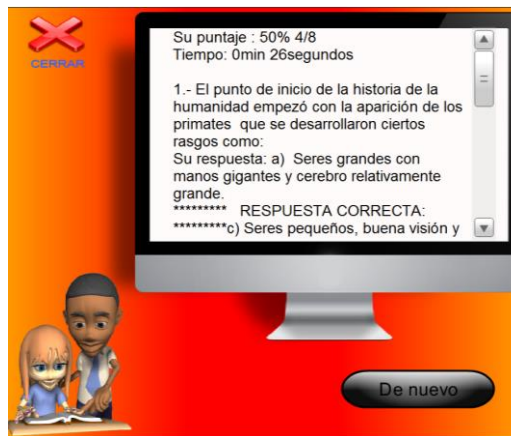
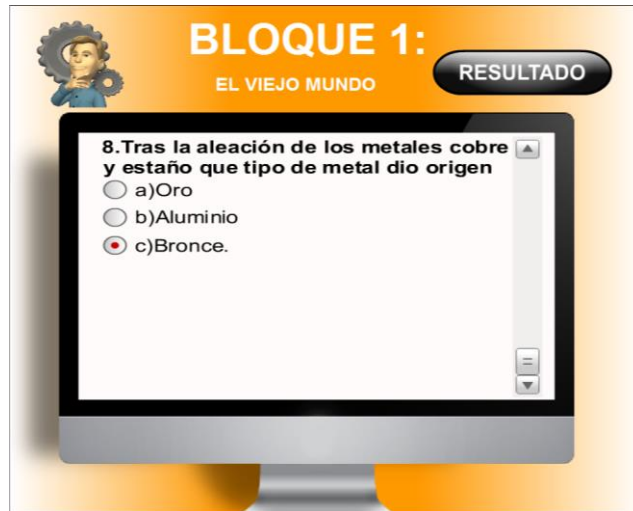
Dando un clic en TEST, presenta una ventana indicando el bloque.



 Para empezar la prueba de conocimientos, damos clic en iniciar para que presente las preguntas para responder, luego



 Botón RESULTADO para conocer las respuestas correctas o incorrectas que ha marcado al realizar el Test 1.



Botón de cerrar el Test 1.



Botón de Iniciar de Nuevo el Test 1.



Al hacer clic en esta opción se indica información sobre el Bloque 2 y una rueda de seis submenús de los temas del bloque escogido.



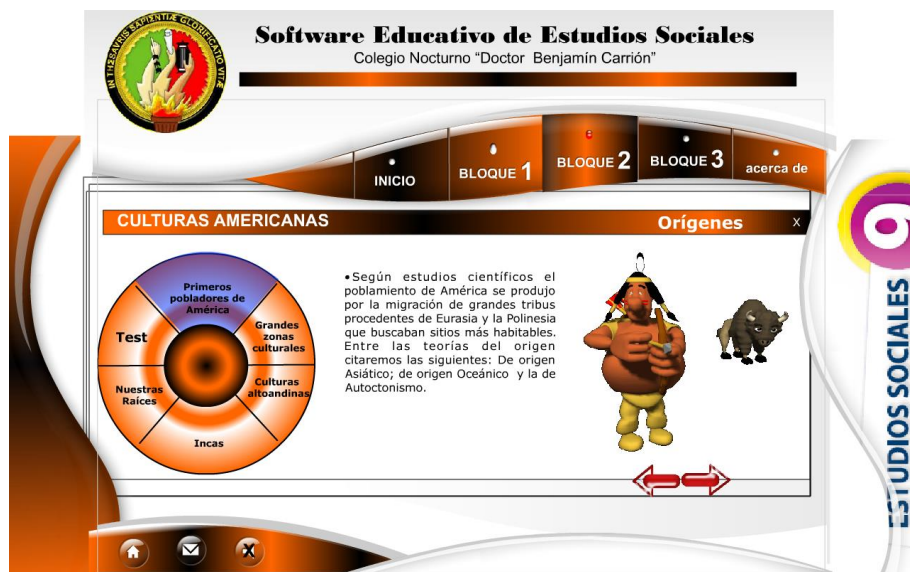
Haciendo clic en el primer tema del Bloque 2, **Primeros Pobladores de América**, en el que se indica la

información en varias pantallas, y con las



(atrás – adelante), recorremos la información

propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Origen asiático X

• Afirma Alex Hrdlika que aproximadamente 40.000 años el mar de Bering se encontraba completamente congelado como consecuencia de su glaciación y formo un paso llamado puente de tierra; esto permitió que seres humanos provenientes de Mongolia cruzaran en busca de fuentes de alimento y climas agradables. Esta teoría esta sustentada en la similitud entre los indígenas Americanos y los pueblos Mongoloides de Asia en rasgos específicos como la piel el cabello y los pómulos.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Origen oceánico X

• El francés Paul Rivet presento evidencias que el ser humano de América del sur, tendría su origen en las rutas múltiples que cruzaron el océano Pacífico. La ruta del norte proveniente de Mongolia y Siberia cruzo por el Estrecho de Bering; la ruta del oeste, confirmada por grupos Malayo polinesios cruzo en nativas embarcaciones el Pacífico hasta llegar al continente aproximadamente 15.000 años. La ruta sur oeste consideran que grupos nativos Australianos que pasaron por la Antártida, esta teoría es la más completa y aceptada pues considera similitud físicas entre los grupos originarios.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de


CULTURAS AMERICANAS Origen asiático X

ESTUDIOS SOCIALES 9




Haciendo clic en el segundo tema del Bloque 2, **Grandes Zonas Culturales**, en el que se indica la



información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.





Haciendo clic en el segundo tema del Bloque 2, **Grandes Zonas Culturales**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Nazca

•Se localizo en los valles meridionales de la costa Peruana. Esta cultura es conocida por la elaboración de geoglifos o líneas en el suelo que representan formas geométricas o animales la economía másquense se baso en la agricultura intensiva, que sirvió como ejemplo a la posteridad de como resolver el problema de producción agrícola en tierras árida. Los antiguos másquenses construyeron acueductos para poder tener agua durante todo el año; obras que por otro lado, debieron significar un inmenso esfuerzo físico, organización y dirección técnica de ingenieros hidráulicos.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Moche

•La cultura moche o mochica se desarrollo entre los años 300 AC y 600DC. Su territorio se extendió a lo largo de la costa norte del Perú. Fueron considerados los mejores ceramistas de la región gracias al fino y elaborado trabajo que realizaron en sus cerámicas. Usaron molinos para fabricar los objetos de cerámica, tanto de uso domestico como de uso ceremonial, estos últimos tienen la base en forma globular y decoraciones que reflejan la cosmovisión y la ideología de este pueblo. La cultura moche se caracterizo por tener dioses castigadores, siendo el de capatador principal Ai Apaec, quien era su dios supremo y su principal deidad.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Chavin

•Se localizaron al norte del Perú. Poseían una sociedad estratificada, teocrática y cerrada. Adoraron al dios viracocha o dios de las venas con rasgos, félidos (jaguar) y serpientes (boas, serpientes) y sus cerámicas y esculturas tienen rasgos del mismo tipo posiblemente relacionados con los mitos orales de los amarus o serpientes colosales.

ESTUDIOS SOCIALES 9



Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Tiawanaco x

•Se ubicaron alrededor del lago Titicaca. Practicaron la cría de llamas. Esta cultura se caracterizó por haber conocido el bronce, lo que les dio una gran ventaja tecnológica y militar con respecto a otras culturas, también elaboraron cerámicas y tejidos.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS Chimú x

•La cultura moche o mochica se desarrolló en la costa norte del Perú surgieron nuevos modelos de ciudades. Taca Inmano fue el primer soberano de Chan Chan, la ciudad más importante es Chimú, construida enteramente de adobe. Los dioses adorados fueron el mar y la luna, se dedicaron a las manufacturas de textiles, madera y orfebrería en oro y plata.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CULTURAS AMERICANAS VIDEO SOBRE las líneas de nazca x

VIDEO SOBRE las líneas de nazca


ESTUDIOS SOCIALES 9

A continuación de haber presentado el Bloque 2, hay una opción de TEST, al igual que en Bloque 1 se sigue los mismos pasos antes mencionados.



Al hacer clic en esta opción se indica información sobre el Bloque 3 y una rueda de seis submenús de los temas del bloque escogido.



Haciendo clic en el primer tema del Bloque 3, **La Edad Moderna**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CONQUISTAS Y COLONIZACIONES La edad moderna x



EDAD MODERNA

El siglo XV se considera el inicio de la Edad Moderna. Se marca algunos hechos claves para señalar el principio de esta etapa: la toma de Constantinopla por los turcos en 1453 o la llegada de los europeos a América en 1492. La edad moderna se extiende hasta el estallido de la revolución francesa en 1789.



ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CONQUISTAS Y COLONIZACIONES La recuperación de Europa x



Tres la grave crisis del siglo XIV, Europa vivió un momento de expansión y de relativa estabilidad en la segunda mitad de del siglo XV. La población aumento lentamente y la economía entro en una fase de crecimiento moderado se cultivaron mas tierras ganadas al mar o a los pantanos, y crecieron los intercambios comerciales.



ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

CONQUISTAS Y COLONIZACIONES El renacimiento x



El renacimiento fue un movimiento cultural y artistico surgido en las ciudades italianas, que defendia la cultura clásica como modelo a seguir, dentro del Renacimiento podemos destacar



ESTUDIOS SOCIALES 9



Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje



El humanismo:
 Los humanistas revitalizaron la herencia Griega y Roma, en la cual encontraron apoyo para replicar su visión del mundo, basada en la dignidad del ser humano, la confianza en su inteligencia y moral, y el interés por la naturaleza.

El nacimiento del estado moderno:
 Durante el siglo XV comenzó a desarrollarse la monarquía autoritaria, que se considera el primer paso para la creación de la era moderna. De igual forma, pensadores como Maquiavelo o Hobbes, en sus escritos, sentaron las bases teóricas sobre el papel que debían tener los gobernantes.

El arte renacentista:
 En Italia, el arte del Renacimiento alcanzó su mayor esplendor. Sus obras reflejaban la nueva mentalidad humanista, que otorgaba al ser humano un papel central. Los artistas, comenzaron a ser vistos como intelectuales más que como artesanos, que pretendían, a través de sus obras, plasmar los valores y las formas del mundo griego y romano. Los artistas italianos más importantes fueron Leonardo da Vinci, Rafael Sanzio, Miguel Ángel Donatello di Betto Bardi y Sandro Botticelli.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje



Ilustración Renacentista "Primavera"




ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje



Avances científicos y tecnológicos

Antes de la revolución científica, el saber se basaba en las obras de autores como Aristóteles, Galileo o Ptolomeo. En el humanismo podemos encontrar el nacimiento del espíritu científico, pues se retomaron los conocimientos y las opiniones de los autores de la antigüedad, a fin de comprobarlos. También se cuestionó el mundo natural: las teorías conocidas hasta el momento, las afirmaciones expresadas por la religión católica, etc. La introducción del método experimental permitió grandes progresos en ciencia como en matemáticas, física química biología, lo cual abrió paso a la ciencia moderna.



ESTUDIOS SOCIALES 9



Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Avances científicos y tecnológicos

Los avances en el conocimiento astronómico permitieron acoger el sistema heliocéntrico, con lo cual se explica que es el Sol, y no la tierra, el centro de nuestro sistema; por lo tanto, los planetas son los que rotan alrededor de este. La utilización de lentes para corregir la visión defectuosa llevo a la creación del telescopio, utilizado en la observación de los astros y la navegación. Paralelamente, la invención de este instrumento condujo también a la del microscopio, empleado en los estudios de botánica.

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Avances científicos y tecnológicos

•El interés de explorar nuevas rutas llevo a rediseñar los barcos. Con el fin de facilitar la navegación fue creado el cuadrante; los marinos echaron mano a este y otros instrumentos como el astrolabio, el octante, la corredera (que calculaba la velocidad) la carta náutica y la brújula.

•La pólvora influyo en el ámbito político, militar y económico. Aunque fue un invento chino, los europeos lo aplicaron a las armas, revolucionando las artes militares. las primeras armas de fuego fueron el mosquete, la culebrina y el arcabuz; con las armas de fuego nació la artillería y decayó la caballería; además impulsieron una nueva industria, que estimulo y facilito las grandes conquistas ultramarinas.

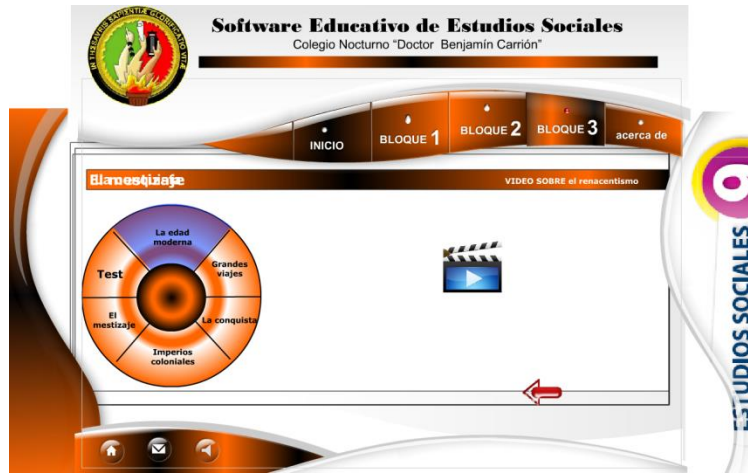
ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamín Carrión"

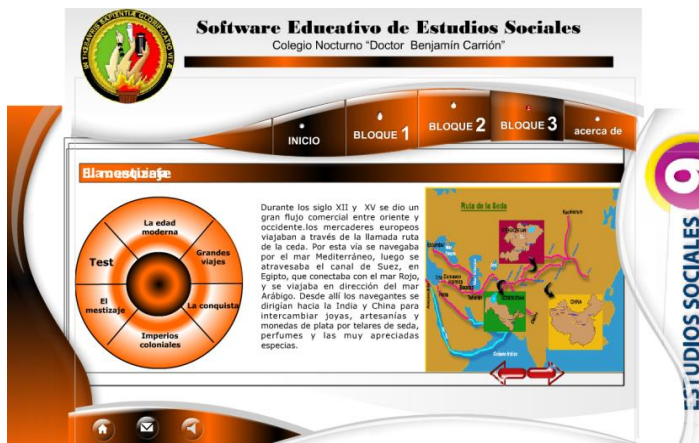
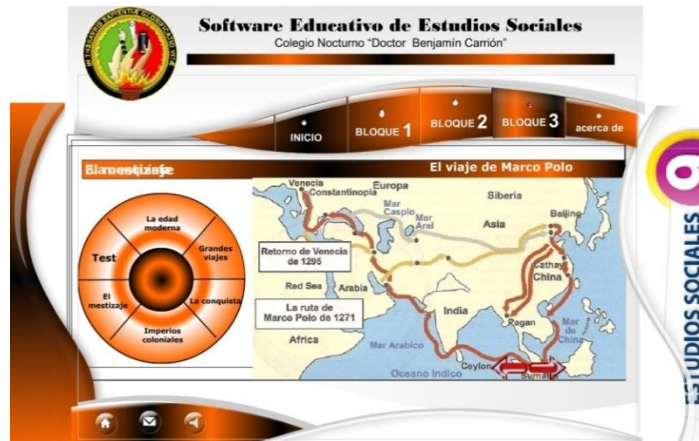
INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje VIDEO SOBRE la edad moderna

ESTUDIOS SOCIALES



Haciendo clic en el primer tema del Bloque 3, **Grandes Viajes**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Mesoamérica

• Con los viajes de exploradores como Marco Polo, se conocieron rutas por la tierra en las que cruzaba el mar Negro en barco y se llegaba por vía terrestre hacia China, superando desiertos y altas montañas. Sin embargo, los obstáculos eran constantes a la hora de llevar a cabo estos viajes, principalmente por la presencia de malhechores que asaltaban los navíos más tarde esta situación se hizo crítica debido a la caída de Constantinopla en manos de los Turcos otomanos, gobernantes de aquel territorio que se apoderaron de las rutas marítimas del comercio y cobraron altos tributos por transitar en sus aguas.

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Hacia nuevas rutas

• Las mejoras los sistemas de navegación, en las embarcaciones y en la cartografía propicio la búsqueda de rutas alternativas que ayudaron a los europeos a llegar a los mercados orientales.

• Los portugueses se convirtieron en pioneros de estas exploraciones. Enrique el navegante, miembro de la nobleza portuguesa, financió varias expediciones. Los portugueses descubrieron la isla de Madeira en 1417 y las Azores en 1422. Esto motivó a los reinos de la península ibérica a ir hacia el sur en busca de nuevos territorios. En 1414 y 1486, lograron bordear toda la costa de África.

Expediciones portuguesas

ESTUDIOS SOCIALES

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Hacia nuevas rutas

• A finales de 1486, Bartolomé Díaz tocó el con meridional del continente Africano, que denominó cabo de la Buena Esperanza. En 1498, a pocos años de la llegada de los españoles a América, los portugueses evitando los territorios árabes, bordearon las costas orientales africanas y atravesaron el océano Índico hasta llegar a Calcuta en la India.


ESTUDIOS SOCIALES




Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Hacia nuevas rutas



•Tras la llegada de los europeos a América, la Corona española patrocinó otros viajes, los cuales confirmaron la existencia de un nuevo mundo, estos viajes propiciaron una serie de descubrimientos fundamentales para el comercio y conquista del continente. En 1516 Diego de Solís recorrió el estuario del río de la Plata y Fernando de Magallanes cruzó el estrecho que conecta el océano Atlántico con el Pacífico y se enarbó hacia las islas del Pacífico Asiático, pero murió antes de terminar su viaje. Juan Sebastián Elcano continuó con esta travesía que duró tres años y fue la primera circunnavegación del mundo, hecho que permitió confirmar la sfericidad de la tierra




ESTUDIOS SOCIALES 9


Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Otras exploraciones



•En 1497 y 1498 los Italianos Sebastián y Juan Caboto, al servicio del rey Ingles, descubrieron las costas de Terranova y Labrador. Juan Verrazano recorrió las costas Atlánticas de los actuales Estados Unidos y Jacques Cartier, penetró en Canadá por el río San Lorenzo, ambos al servicio de Francia. A pesar de estos hechos, las exploraciones y colonizaciones de ambos países en territorio Americano solo pudieron concretarse años después.





ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"


INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

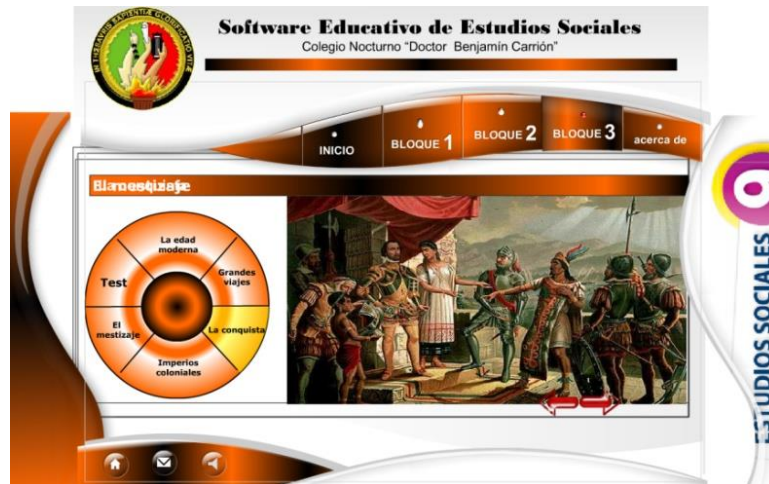
El mestizaje VIDEO DE VIAJE DE MARCO POLO



ESTUDIOS SOCIALES 9



Haciendo clic en el primer tema del Bloque 3, **La Conquista**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blanesitizaje La conquista del Tahuantinsuyo



•Las exploraciones hacia la parte meridional del continente fueron protagonizadas por veteranos de la conquista Americana que habían llegado entre los primeros grupos que arribaron al Caribe: Francisco Pizarro y Diego de Almagro, quienes en sociedad con Hernando de Luque, emprendieron una larga travesía hacia las tierras del sur del continente, que comenzó en 1524 desde el puerto de Panamá.

•Durante el trayecto desembarcaron varias veces en Alzambes, Jama, Isla Puna y Tumbes. Allí tuvieron la oportunidad de confirmar, mediante el testimonio de los mismos habitantes de esos lugares, la existencia del gran imperio que buscaban.





ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blanesitizaje VIDEO SOBRE la conquista



ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blanesitizaje



•Después de la conquista de América los países europeos crearon bastos imperios mercantiles, que se vieron fortalecidos por el comercio y la explotación de los recursos naturales del nuevo continente. el control de rutas comerciales, y el establecimiento de mecanismos de represión la dominación política, económica y cultural de los territorios conquistados, fueron características propias de los imperios coloniales europeos que se mantuvieron su hegemonía durante tres siglos.



ESTUDIOS SOCIALES 9



Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blancoestizaje La conquista del Tahuantinsuyo

•Pizarro conocedor de la presencia de Atahualpa en Cajamarca, arribo a Tumbes. Subestimando el alicriónese de Pizarro, Atahualpa se expuso en la plaza de Cajamarca ante los Españoles. Los casi 300 hombres de Pizarro emboscaron y, prácticamente, exterminaron a los soldados imperiales. Atahualpa fue tomado prisionero y, de unos meses, degollado. Sin embargo la cúpula del poder no desapareció completamente con la muerte de Atahualpa. Mencio Inca emperador tilere que los españoles proclamaron como sucesor del soberano asesinado, rompió la alianza con los españoles en 1538 y creó un importante foco de resistencia inca en Vilcabamba, resicudo que se mantuvo hasta 1572, cuando el Virrey Toledo ejecuto a Túpac Amaru I , último inca de la resistencia.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blancoestizaje VIDEO SOBRE los aztecas

ESTUDIOS SOCIALES 9


Software Educativo de Estudios Sociales
 Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

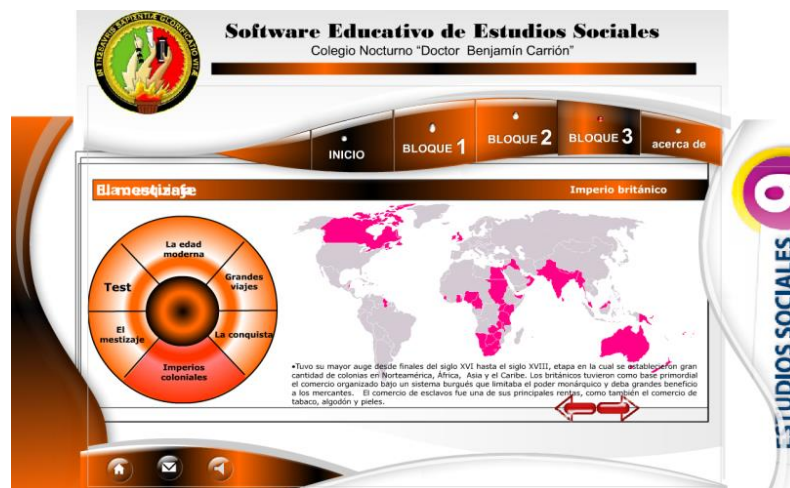
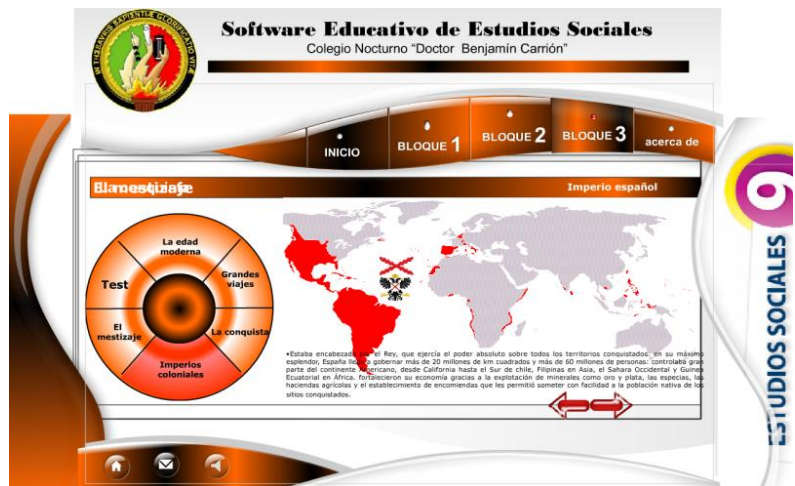
INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

Blancoestizaje VIDEO SOBRE la conquista

ESTUDIOS SOCIALES 9

Imperios coloniales

Haciendo clic en el primer tema del Bloque 3, **Imperios Coloniales**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las  (atrás – adelante), recorreremos la información propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Imperio francés

La edad moderna Grandes viajes La conquista El mestizaje Imperios coloniales Test

*A comienzos del siglo XVI los franceses conquistaron territorios en el golfo de México y la isla de Terranova en Norteamérica, el África Occidental, el Caribe y pequeñas colonias en el Sudeste Asiático.

La siempre Francia en 1710

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Imperio Portugués

La edad moderna Grandes viajes La conquista El mestizaje Imperios coloniales Test

*Después de una serie de exploraciones y descubrimientos del siglo XVI y XVII, los Portugueses siguieron cobrando territorio a poseer imperios como España y gran Bretaña, sin embargo, mantuvieron precadas posiciones como Brasil, Angola, Mombanbique y pequeños asentamientos en la India y el Sudeste Asiático, en donde surgieron núcleos de comercio de esclavos y especias.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

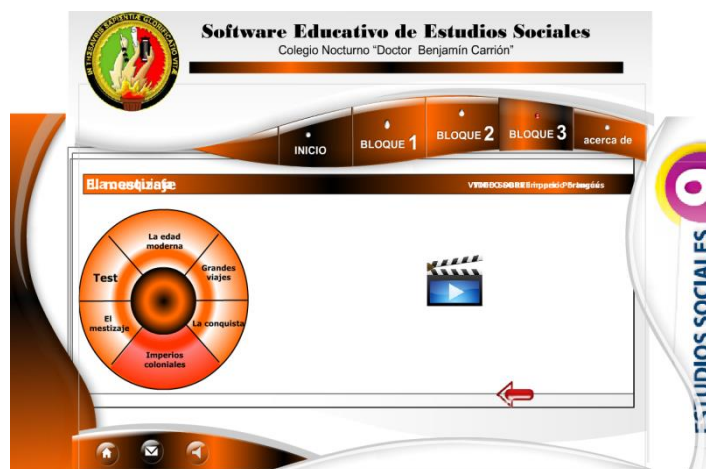
INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje Imperio Neerlandés

La edad moderna Grandes viajes La conquista El mestizaje Imperios coloniales Test

*El auge del colonialismo en Europa propicio que Holanda, tras su independencia de España, empezara a establecer pequeñas colonias en América (Curacao, Surinam Guayana) y en Asia entre los siglos XVI y XVII. Fundaron fuertes lazos comerciales con Chinos, coreanos y japoneses, lo que facilitó su poder comercial.

ESTUDIOS SOCIALES 9



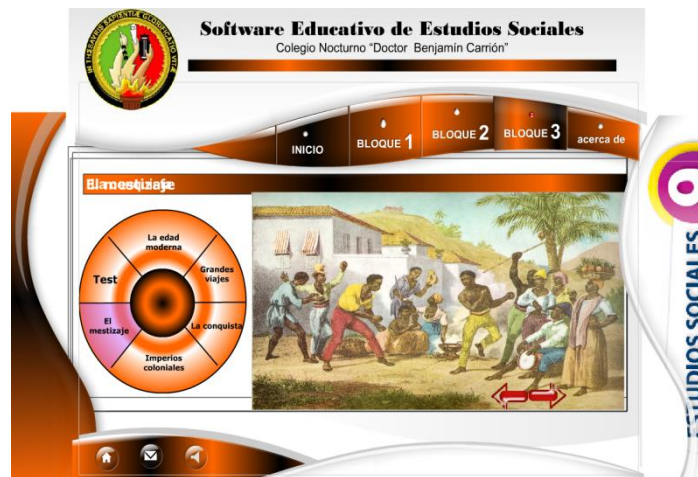


Haciendo clic en el primer tema del Bloque 3, **El Mestizaje**, en el que se indica la información en varias pantallas, y con las



(atrás – adelante), recorremos la información

propuesta.





Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje

También hubo una contribución asiática en este proceso. España colonizó las islas Filipinas con población Novo hispana, estableciendo así un vínculo permanente entre Asia y América, pues, además de la migración de españoles y americanos hacia esta zona se estableció una ruta comercial entre ambos continentes.

Los hispanos somos mestizos, nuestra cultura es mestiza: sobre la base nativa se afincaron la civilización cristiana, sus instituciones y sus costumbres, y a esa cultura India e Ibérica se agregaron muchos componentes Africanos y asiáticos.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje

El aporte africano a la cultura americana

•Hablamos de una cultura Afroamericana que nació durante el periodo colonial, al iniciarse el comercio de esclavos en América. Esta población africana conservó rasgos de su cultura y los incorporó a la forma de vida del lugar producto de este sincretismo una nueva cultura con elementos propios, que se conservan hasta la actualidad. Encontramos aportaciones africanas en la música: el uso de tambores, la samba, la rumba, la cumbia, el blues, el reggae, el tango. También en arquitectura con los bohíos, habitaciones o casas de planta circular.

ESTUDIOS SOCIALES 9

Software Educativo de Estudios Sociales
Colegio Nocturno "Doctor Benjamin Carrión"

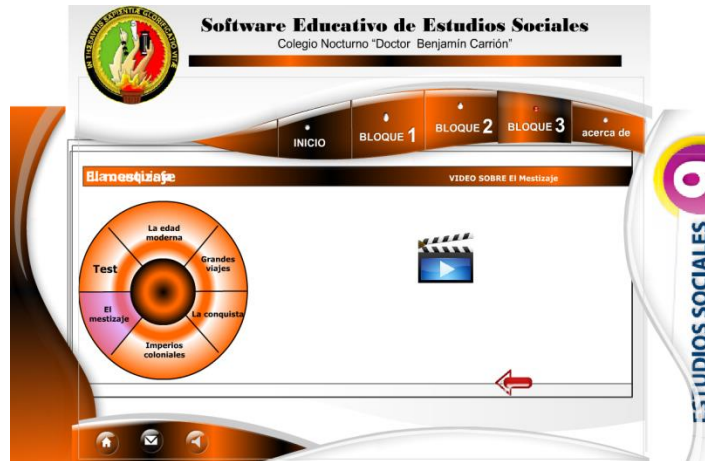
INICIO BLOQUE 1 BLOQUE 2 BLOQUE 3 acerca de

El mestizaje

Lo americano

El mestizaje dio lugar al sincretismo cultural, donde la lengua, las creencias, las costumbres y los conocimientos se combinan hasta lograr lo que solo hasta siglos pudieron hacer: el origen de una cultura mixta. Este aspecto se puede notar claramente en nuestro lenguaje cotidiano, ya que sin siquiera darnos cuenta lo utilizamos palabras de origen indígena que satisfacen nuestra necesidad de expresión y comunicación. Están también los nombres de pueblos y ciudades. La comida, las tradiciones las costumbres, el arte, la vestimenta, son aspectos culturales heredados en dos sociedades, que, conjugadas, han dado origen a algo nuevo, algo que nos es propio y no existe en otro lugar: lo americano.

ESTUDIOS SOCIALES 9



A continuación de haber presentado el Bloque 3, hay una opción de TEST, al igual que en Bloque 1 se sigue los mismos pasos antes mencionados.



Al hacer clic en esta opción se visualiza información del autor, del director, del la propuesta para la tesis.





Anexo 2

Manual del Programador

El presente manual del programador, pretende ser la guía necesaria, para las personas conocedoras de herramientas de multimedia, en este caso, ser un conocedor de la herramienta Swish Max 3.0, por lo que se puede verificar el código interno, o la programación que se ha realizado en la aplicación, así como también pueda darle ajustes necesarios o verificar posibles inconvenientes que se pudiesen presentar, y ayudarse en caso de no estar el programador.

Este manual contiene los siguientes códigos:

Pantalla Principal (MAIN)

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("up");
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("over");
    stop();
}
```

Botón Inicio

```
on (rollOver) {
    gotoAndStop("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndStop("out");
}
on (release) {
    tellTarget (_parent._parent.Control) {
        gotoAndPlay("section1");
    }
}
```

Botón Salir

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("up");
}
```



```
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("over");
    stop();
}
```

Botón Audio

```
onFrame (1) {
    setLabel("on");
    playSound("Disney.mp3",false,70,999,true);
    stop();
}
onFrame (2) {
    stop();
    setLabel("off");
}
Reveal_Anime
onFrame (1) {
    stop();
}
onFrame (2) {
    _root.shield.gotoAndStop(2);
}
onFrame (8) {
    _root.shield.gotoAndStop(1);
}
onFrame (9) {
    stop();
}
onFrame (10) {
    setLabel("start");
}
onFrame (11) {
    _root.shield.gotoAndStop(2);
}
onFrame (13) {
    playSound("Mechanic-Public_D-139.wav");
}
onFrame (21) {
    gotoAndPlay(2);
}
```

Menú

```
onFrame (1) {
    stop();
}
onFrame (4) {
    stop();
}
onFrame (5) {
    setLabel("section1");
}
onFrame (6) {
    tellTarget (_parent.reveal_anime) {
        play();
    }
}
onFrame (7) {
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
```



```
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
    gotoAndStop("out");
}
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
    gotoAndStop("out");
}
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
    gotoAndStop("out");
}
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
    gotoAndStop("out");
}
}
onFrame (8) {
    tellTarget (_parent.LOGO) {
        gotoAndStop("hit");
    }
    tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
        gotoAndStop("hit");
    }
}
onFrame (15) {
    tellTarget (content) {
        gotoAndStop("section1");
    }
}
onFrame (19) {
    stop();
}
onFrame (20) {
    setLabel("section2");
}
onFrame (21) {
    tellTarget (_parent.reveal_anime) {
        play();
    }
}
onFrame (22) {
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
        gotoAndStop("hit");
    }
}
onFrame (23) {
    tellTarget (_parent.LOGO) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
onFrame (30) {
    tellTarget (content) {
```




```
        gotoAndStop("section2");
    }
}
onFrame (35) {
    stop();
}
onFrame (36) {
    setLabel("section3");
}
onFrame (37) {
    tellTarget (_parent.reveal_anime) {
        play();
    }
}
onFrame (38) {
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
        gotoAndStop("hit");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
onFrame (39) {
    tellTarget (_parent.LOGO) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
onFrame (46) {
    tellTarget (content) {
        gotoAndStop("section3");
    }
}
onFrame (51) {
    stop();
}
onFrame (52) {
    setLabel("section4");
}
onFrame (53) {
    tellTarget (_parent.reveal_anime) {
        play();
    }
}
onFrame (54) {
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
        gotoAndStop("hit");
    }
}
```



```
}
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
  gotoAndStop("out");
}
tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
  gotoAndStop("out");
}
}
onFrame (55) {
  tellTarget (_parent.LOGO) {
    gotoAndStop("out");
  }
  tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
    gotoAndStop("out");
  }
}
onFrame (62) {
  tellTarget (content) {
    gotoAndStop("section4");
  }
}
onFrame (67) {
  stop();
}
onFrame (68) {
  setLabel("section5");
}
onFrame (69) {
  tellTarget (_parent.reveal_anime) {
    play();
  }
}
onFrame (70) {
  tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
    gotoAndStop("out");
  }
  tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
    gotoAndStop("hit");
  }
  tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
    gotoAndStop("out");
  }
  tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
    gotoAndStop("out");
  }
  tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
    gotoAndStop("out");
  }
}
onFrame (71) {
  tellTarget (_parent.LOGO) {
    gotoAndStop("out");
  }
  tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
    gotoAndStop("out");
  }
}
onFrame (78) {
  tellTarget (content) {
    gotoAndStop("section5");
  }
}
onFrame (83) {
  stop();
}
```



```
}
onFrame (84) {
    setLabel("section6");
}
onFrame (85) {
    tellTarget (_parent.reveal_anime) {
        play();
    }
}
onFrame (86) {
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU5) {
        gotoAndStop("hit");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU4) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU3) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU2) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.MENU.MENU.MENU1) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
onFrame (87) {
    tellTarget (_parent.LOGO) {
        gotoAndStop("out");
    }
    tellTarget (_parent.BUTTONS.HOME) {
        gotoAndStop("out");
    }
}
onFrame (94) {
    tellTarget (content) {
        gotoAndPlay("section6");
    }
}
onFrame (99) {
    stop();
}
```

Contenedor

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    fscommand("fullscreen","true");
    fscommand("AllowScale","true");
}
onFrame (7, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("looppoint");
}
onFrame (12, afterPlacedObjectEvents) {
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 21)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (13, afterPlacedObjectEvents) {
    gotoAndPlay("looppoint");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("loaded");
}
onFrame (21) {
    tellTarget (Control) {
```



```
        gotoAndPlay("section1");
        tellTarget (_parent.loading) {
            _visible = 0;
        }
    }
}
onFrame (56) {
    stop();
}
```

SECTION 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("wait");
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    play();
    setLabel("play");
}
onFrame (3) {
    setLabel("test");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (5) {
    setLabel("retest");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (7) {
    gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
    setLabel("loaded");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
    stop();
}
```

SECTION 2

Menú INTRO

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("wait");
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    play();
    setLabel("play");
}
onFrame (3) {
    setLabel("test");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
```



```
onFrame (5) {
  setLabel("retest");
  if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
    gotoAndPlay("loaded");
  }
}
onFrame (7) {
  gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
  setLabel("loaded");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
  stop();
}
```

SECTION 3

Menú del Bloque 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("wait");
  stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
  play();
  setLabel("play");
}
onFrame (3) {
  setLabel("test");
  if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
    gotoAndPlay("loaded");
  }
}
onFrame (5) {
  setLabel("retest");
  if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
    gotoAndPlay("loaded");
  }
}
onFrame (7) {
  gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
  setLabel("loaded");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
  stop();
}
```

Introducción del Bloque 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("hide");
  stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("first");
  stop();
}
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {
  stop();
}
```



```
}  
onFrame (9, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (6, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (7, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}  
  
on (release) {  
    tellTarget (_parent.plantas1) {  
        gotoAndStop(6);  
    }  
}
```

Tema 2

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 3

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```



```
}
```

Tema 4

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 5

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

TEST 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    fscommand("fullscreen","true");  
    fscommand("AllowScale","true");  
}
```

```
function Events(n,v,finalquestion) {  
    switch(n) {  
        case "Button_done":  
            // called by button. Total up quiz or show any unanswered questions  
            if (Quiz_MultipleChoice.ShowFirstUnanswered()) {  
                // all questions have been answered, show results.  
                results = Quiz_MultipleChoice.TestComplete("Su respuesta: ", "Respuesta Correcta: ");  
                nextSceneAndPlay(); // show the results  
            }  
            break;  
        case "Quiz_MultipleChoice":  
            // called by quiz on completion of a question  
            Button_done._visible = finalquestion; // only show button on final question answered  
    }  
}  
onSelfEvent (load) {  
    var results:Object; // results will be stored here.  
    Button_done._visible = false;  
}
```



Preguntas de Opciones Múltiples

```
function TestComplete(youranswer,correctanswer) {
/* interface function.
Calculates final score.
Results returned an object with the following properties:
score:      final user score
maximumScore: maximum possible score
percentScore: percentage score
correct:    number of questions answered correctly
questions:  total number of questions
unanswered: number of unanswered questions
timeMin:    number of minutes to complete the test
timeSec:    number of seconds to complete the test.
report:     multi line string containing summary of incorrect answers
parameters:
youranswer and correctanswer are used to customize phrases within the report.
youranswer should be the translated equivalent of "Your answer: "
correctanswer should be the translated equivalent of "Correct answer: "
*/
    return questions.TestComplete(youranswer,correctanswer);
}
function ShowFirstUnanswered() {
// interface function
// displays the first unanswered question
// returns 0 if a question is still unanswered,
// returns -1 if all questions are answered.
return questions.ShowFirstUnanswered();
}
function SetScroll(n,v) {
// internal function, do not call or modify
questions.SetScroll(n,v);
}
```

Escena 2

```
onFrame (5) {
// format a response string for the scrolling text box.
// the results object was defined in Scene_1 and had the results
// entered by the Events function in Scene_1.
var response:String = "";
    response += "Su puntaje : " add results.percentScore add "% ";
    response += results.correct add "/" add results.questions add newline;
    response += "Tiempo: " add results.timeMin add "min " add results.timeSec add "segundos" add
newline;
    response += results.report;
// write the formatted response to the scrolling text box.
textscroll.SetText(response);
}
```

Botón Iniciar

```
on (press) {
    fscommand("Quit","true");
}
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("up");
}
```




Barra Scroll

```
function SetText(txt)
{
    // interface function.
    t1.text = txt;
    t1.Resize();
    // trace("BS:" add t1._text.bottomScroll add " SC:" add t1.scroll add " MS:" add t1.maxscroll);
}
function AppendText(txt)
{
    // interface function. Appends text to the end of the current text.
    // remember to add newline if you want the new text to appear on the
    // next line.
    t1.text = t1.text add txt;
    t1.Resize();
    SetStart(100); // move scrollbar to bottom
}
function SetStart(percent)
{
    // interface function. Set position of scroll bar
    // use SetStart(100) if appending text and you want scrollbar at bottom.
    scrollbar.SetStart(percent);
}
function SetScroll(name,p)
{
    // Internal function. Do Not Use
    // Scrolls text to positoin indicated by scrollbar
    t1._text.scroll = int(p + 1.5);
}
```

SECTION 4

Menú del Bloque 2

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("wait");
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    play();
    setLabel("play");
}
onFrame (3) {
    setLabel("test");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (5) {
    setLabel("retest");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (7) {
    gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
    setLabel("loaded");
}
```



```
}  
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}
```

Tema 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (9, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 2

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    stop();  
}  
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 3

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}  
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("last");  
    stop();  
}
```

Tema 4

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("hide");  
    stop();  
}  
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {  
    setLabel("first");  
    stop();  
}
```



```
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("last");
    stop();
}
```

Tema 5

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("hide");
    stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("first");
    stop();
}
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("last");
    stop();
}
```

Test 2

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    fscommand("fullscreen","true");
    fscommand("AllowScale","true");
}
```

```
function Events(n,v,finalquestion) {
    switch(n) {
        case "Button_done":
            // called by button. Total up quiz or show any unanswered questions
            if (Quiz_MultipleChoice.ShowFirstUnanswered()) {
                // all questions have been answered, show results.
                results = Quiz_MultipleChoice.TestComplete("Su respuesta: ", "***** RESPUESTA
CORRECTA: *****");
                nextSceneAndPlay(); // show the results
            }
            break;
        case "Quiz_MultipleChoice":
            // called by quiz on completion of a question
            Button_done._visible = finalquestion; // only show button on final question answered
    }
}
onSelfEvent (load) {
    var results:Object; // results will be stored here.
    Button_done._visible = false;
}
```

Preguntas de Opciones Múltiples

```
function TestComplete(youranswer,correctanswer) {

/* interface function.
Calculates final score.
Results returned an object with the following properties:

score:      final user score
maximumScore: maximum possible score
percentScore: percentage score

correct:    number of questions answered correctly
questions:  total number of questions
unanswered: number of unanswered questions
```



timeMin: number of minutes to complete the test
timeSec: number of seconds to complete the test.
report: multi line string containing summary of incorrect answers

parameters:

youranswer and correctanswer are used to customize phrases within the report.

youranswer should be the translated equivalent of "Your answer: "

correctanswer should be the translated equivalent of "Correct answer: "

```
*/  
    return questions.TestComplete(youranswer,correctanswer);  
}  
function ShowFirstUnanswered() {  
    // interface function  
    // displays the first unanswered question  
    // returns 0 if a question is still unanswered,  
    // returns -1 if all questions are answered.  
    return questions.ShowFirstUnanswered();  
}  
function SetScroll(n,v) {  
    // internal function, do not call or modify  
    questions.SetScroll(n,v);  
}
```

Botón Iniciar

```
on (press) {  
    fscommand("Quit","true");  
}  
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("up");  
}
```

Barra Scroll

```
function SetText(txt)  
{  
    // interface function.  
    t1.text = txt;  
    t1.Resize();  
    // trace("BS:" add t1._text.bottomScroll add " SC:" add t1.scroll add " MS:" add t1.maxscroll);  
}
```

```
function AppendText(txt)  
{  
    // interface function. Appends text to the end of the current text.  
    // remember to add newline if you want the new text to appear on the  
    // next line.  
    t1.text = t1.text add txt;  
    t1.Resize();  
    SetStart(100); // move scrollbar to bottom  
}
```

```
function SetStart(percent)  
{  
    // interface function. Set position of scroll bar  
    // use SetStart(100) if appending text and you want scrollbar at bottom.  
    scrollbar.SetStart(percent);  
}
```



```
function SetScroll(name,p)
{
  // Internal function. Do Not Use
  // Scrolls text to positoin indicated by scrollbar
  t1._text.scroll = int(p + 1.5);
}
```

SECTION 5

Menú Bloque 3

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("wait");
  stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
  play();
  setLabel("play");
}
onFrame (3) {
  setLabel("test");
  if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
    gotoAndPlay("loaded");
  }
}
onFrame (5) {
  setLabel("retest");
  if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
    gotoAndPlay("loaded");
  }
}
onFrame (7) {
  gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
  setLabel("loaded");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
  stop();
}
```

Tema 1

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("hide");
  stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("first");
  stop();
}
onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {
  stop();
}
onFrame (9, afterPlacedObjectEvents) {
  setLabel("last");
  stop();
}
```

Tema 2

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
```



```
        setLabel("hide");
        stop();
    }
    onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
        setLabel("first");
        stop();
    }
    onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
        stop();
    }
    onFrame (5, afterPlacedObjectEvents) {
        setLabel("last");
        stop();
    }
}
```

Tema 3

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("hide");
    stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("first");
    stop();
}
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("last");
    stop();
}
```

Tema 4

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("hide");
    stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("first");
    stop();
}
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("last");
    stop();
}
```

Tema 5

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("hide");
    stop();
}
onFrame (3, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("first");
    stop();
}
onFrame (4, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("last");
    stop();
}
```

Test 3

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
```



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

function Events(n,v,finalquestion) {
  switch(n) {
    case "Button_done":
      // called by button. Total up quiz or show any unanswered questions
      if (Quiz_MultipleChoice.ShowFirstUnanswered()) {
        // all questions have been answered, show results.
        results = Quiz_MultipleChoice.TestComplete("Su respuesta: ", "***** RESPUESTA
CORRECTA: *****");
        nextSceneAndPlay(); // show the results
      }
      break;
    case "Quiz_MultipleChoice":
      // called by quiz on completion of a question
      Button_done._visible = finalquestion; // only show button on final question answered
  }
}

onSelfEvent (load) {
  var results:Object; // results will be stored here.
  Button_done._visible = false;
}

function TestComplete(youranswer,correctanswer) {
/* interface function.
Calculates final score.
Results returned an object with the following properties:

score:      final user score
maximumScore: maximum possible score
percentScore: percentage score

correct:    number of questions answered correctly
questions:  total number of questions
unanswered: number of unanswered questions

timeMin:    number of minutes to complete the test
timeSec:    number of seconds to complete the test.
report:     multi line string containing summary of incorrect answers

parameters:
youranswer and correctanswer are used to customize phrases within the report.
youranswer should be the translated equivalent of "Your answer: "
correctanswer should be the translated equivalent of "Correct answer: "
*/
  return questions.TestComplete(youranswer,correctanswer);
}

function ShowFirstUnanswered() {
  // interface function
  // displays the first unanswered question
  // returns 0 if a question is still unanswered,
  // returns -1 if all questions are answered.
  return questions.ShowFirstUnanswered();
}

function SetScroll(n,v) {
  // internal function, do not call or modify
  questions.SetScroll(n,v);
}

onFrame (5) {
  // format a response string for the scrolling text box.
  // the results object was defined in Scene_1 and had the results
```



```
// entered by the Events function in Scene_1.
var response:String = "";

response += "Su puntaje : " add results.percentScore add "% ";
response += results.correct add "/" add results.questions add newline;
response += "Tiempo: " add results.timeMin add "min " add results.timeSec add "segundos" add
newline;
response += results.report;

// write the formatted response to the scrolling text box.
textscroll.SetText(response);
}
```

Botón Resultado

```
on (press) {
    fscommand("Quit","true");
}
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("up");
}
```

SECTION 6

Menú de Acerca de

```
onFrame (1, afterPlacedObjectEvents) {
    setLabel("wait");
    stop();
}
onFrame (2, afterPlacedObjectEvents) {
    play();
    setLabel("play");
}
onFrame (3) {
    setLabel("test");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (5) {
    setLabel("retest");
    if (sceneFrameLoaded("<current scene>", 14)) {
        gotoAndPlay("loaded");
    }
}
onFrame (7) {
    gotoAndPlay("retest");
}
onFrame (8) {
    setLabel("loaded");
}
onFrame (14, afterPlacedObjectEvents) {
    stop();
}
```



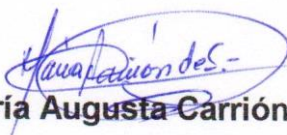

Anexo 3

FICHA DE EVALUACION DE SOFTWARE EDUCATIVO

Título del material	Software Educativo de Estudios Sociales 9		
Colegio	Dr. Benjamín Carrión		
Dirección	Av. Pío Jaramillo Alvarado	Teléfono	2572255
Descripción del equipamiento			
15 equipos de computo conectado a una red Ethernet			
Descripción de las pruebas			
Se realizó a la Dra. María Augusta Carrión maestra de la asignatura de Estudios Sociales.			
A. Criterios de valoración: contenidos, recursos y aplicabilidad			Puntuación 0-2 puntos
Temática			
Interés y relevancia			2
Originalidad del tema			1
Originalidad del planteamiento			1
Suma			4
Tratamiento de los contenidos			
Secuenciación de contenidos			2
Carácter innovador de la metodología			2
Rigor de planteamientos didácticos			2
Suma			6
Diversidad y transversalidad			
Posibilidad de tratamiento de la transversalidad y promoción de los valores propios de la misma			2
Graduación de la dificultad para una adecuada atención a la diversidad			2
Suma			4
Aplicación práctica en el aula			
Inserción en el currículo			2
Guías para el profesor: programación, evaluación.			2
Instrucciones de uso: manuales, tutoriales, ayudas contextuales			2
Seguimiento de los alumnos: evaluación, registro de las actividades de los alumnos			2
Recursos: ejercicios, juegos,...			1
Capacidad de motivación en los alumnos			2
Suma			11
Total puntuación A			25



B. Criterios de valoración: técnicos y multimedia		Puntuación 0-2 puntos
Instalación		
Facilidad de instalación		2
Exigencia en los requerimientos técnicos del equipamiento		2
Posibilidades de adaptación al equipamiento existente		2
Adaptación a red local		0
	Suma	6
Calidad del material		
Calidad del entorno audiovisual		2
Interactividad		2
Navegabilidad		2
Tecnologías utilizadas		2
Facilidad de manejo		2
Presentación y acabado final del producto		2
	Suma	12
	Total puntuación B	18
	Total de Puntuaciones A + B	43
Observaciones	Ninguna	


Dra. María Augusta Carrión



FICHA DE EVALUACION DE SOFTWARE EDUCATIVO

Título del material	Software Educativo de Estudios Sociales 9		
Colegio	Dr. Benjamín Carrión		
Dirección	Av. Pío Jaramillo Alvarado	Teléfono	2572255
Descripción del equipamiento			
15 equipos de computo conectado a una red Ethernet			
Descripción de las pruebas			
Se realizó a la Lic. Nélide Cuesta maestra de la asignatura de Estudios Sociales.			
A. Criterios de valoración: contenidos, recursos y aplicabilidad			Puntuación 0-2 puntos
Temática			
Interés y relevancia			2
Originalidad del tema			2
Originalidad del planteamiento			2
Suma			6
Tratamiento de los contenidos			
Secuenciación de contenidos			2
Carácter innovador de la metodología			2
Rigor de planteamientos didácticos			2
Suma			6
Diversidad y transversalidad			
Posibilidad de tratamiento de la transversalidad y promoción de los valores propios de la misma			2
Graduación de la dificultad para una adecuada atención a la diversidad			2
Suma			4
Aplicación práctica en el aula			
Inserción en el currículo			2
Guías para el profesor: programación, evaluación.			2
Instrucciones de uso: manuales, tutoriales, ayudas contextuales			2
Seguimiento de los alumnos: evaluación, registro de las actividades de los alumnos			2
Recursos: ejercicios, juegos.			1
Capacidad de motivación en los alumnos			2
Suma			11
Total puntuación A			27



B. Criterios de valoración: técnicos y multimedia		Puntuación 0-2 puntos
Instalación		
Facilidad de instalación		
Exigencia en los requerimientos técnicos del equipamiento		2
Posibilidades de adaptación al equipamiento existente		2
Adaptación a red local		1
	Suma	5
Calidad del material		
Calidad del entorno audiovisual		2
Interactividad		2
Navegabilidad		2
Tecnologías utilizadas		2
Facilidad de manejo		2
Presentación y acabado final del producto		2
	Suma	12
	Total puntuación B	17
	Total de Puntuaciones A + B	44
Observaciones	Ninguna	

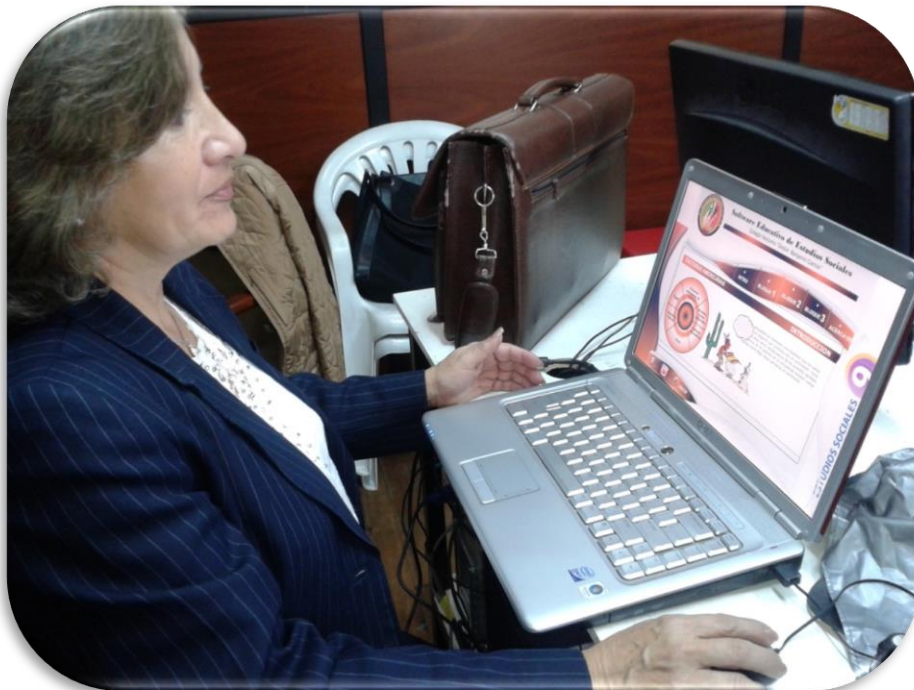
Lic. Nérida Cuesta

Anexo 4

Fotografías de la Validación del Software Educativo



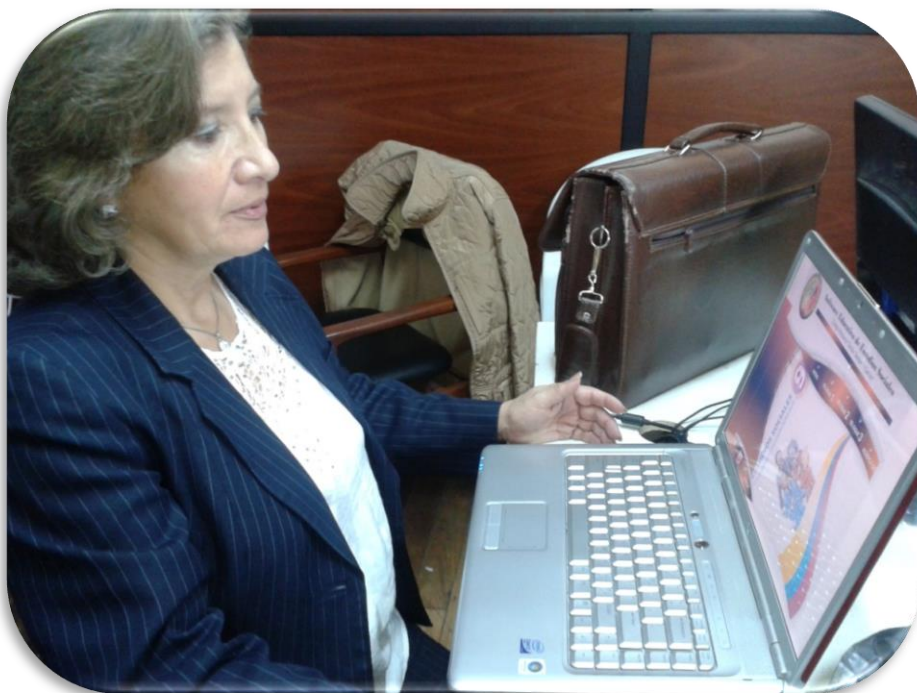
Fotografía 1: Validación de Software con Lic. Ma. Augusta Carrión



Fotografía 2: Validación de Software con la Lic. Nélda Cuesta



Fotografía 3: Validación de Software con la Lic. Ma. Augusta Carrión



Fotografía 4: Validación de Software con la Lic. Nélide Cuesta



Anexo 5

CERTIFICACIÓN DEL COLEGIO NOCTURNO MIXTO "DOCTOR BENJAMIN CARRIÓN"



**REPUBLICA DEL ECUADOR
COLEGIO NOCTURNO MIXTO
"DOCTOR BENJAMIN CARRION"**

TELEF: 2572255
LOJA-ECUADOR

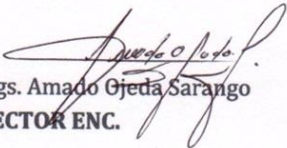
Mgs. Amado Ojeda Sarango RECTOR ENC. DEL COLEGIO NOCTURNO MIXTO
"DOCTOR BENJAMIN CARRION"

CERTIFICA:

Que la Sra. GABRIELA JUDITH BURNEO NIETO, estudiante de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, realizó su Tesis de Grado con el Título: **"SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL BLOQUE 1,2,3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DEL COLEGIO NOCTURNO "DOCTOR BENJAMIN CARRION" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013"** que realizó la validación del software con las Maestras de la Materia de Estudios Sociales del Plantel.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo a la peticionaria hacer del presente el uso legal correspondiente.

Loja, 27 de mayo de 2013


Mgs. Amado Ojeda Sarango
RECTOR ENC.





Anexo 6



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

Software Educativo para mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1,2,3 para el Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013

Proyecto de Tesis previo a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa

AUTORA:

GABRIELA BURNEO NIETO

Loja - Ecuador

2012



a. TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL BLOQUE 1, 2, 3 PARA EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NOCTURNO “DOCTOR BENJAMÍN CARRIÓN” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013.



b. PROBLEMÁTICA:

La tecnología educativa es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación). En la actualidad la información y el conocimiento tienen influencia en el entorno laboral y personal. La velocidad a la que se producen las innovaciones y los cambios tecnológicos exige actualizar permanentemente los conocimientos, todo ello implica cambios dentro del proceso educativo utilizando herramientas que nos permitan de una mejor manera evolucionar en la adquisición de conocimientos.

Estos cambios que se están dando, enfrentan tareas de mejoramiento de la educación satisfaciendo demandas y desafíos de esta nueva era. Para ello, los procesos de enseñanza aprendizaje son apoyados por un tipo de software especial (software educativo) con programas informáticos orientados a fines educacionales que sean utilizados para apoyar o facilitar los diferentes procesos presentes y futuros.

Enmarcado en este tema se realizará una investigación en el Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”, en el que se determinará las problemáticas del proceso enseñanza aprendizaje, y se identificará las



características esenciales con las que se debe desarrollar el Software Educativo (contenidos, actividades, etc.) Para solucionar o minimizar los problemas encontrados.

El Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión”, fue creado mediante Acuerdo Ministerial N^o, 5782 del 29 de septiembre de 1987, publicado en Registro Oficial No. 798 del 26 de octubre de 1987; inicia su labor docente administrativa en el año lectivo 1988-1989. como centro educativo de nivel medio de la Parroquia Urbana Sucre, Cantón Loja, está empeñado en realizar una serie de innovaciones educativas con la finalidad de mejorar los niveles de calidad de la oferta educativa de la Educación Básica Terminal (Octavo, Noveno y Décimo Año), y los Bachilleratos en Ciencias: Físico-Matemática; Químico Biológicas, Ciencias Sociales.

El Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” está ubicado en el sector nor-occidente de la ciudad, Barrio Tebaida Baja, asisten estudiantes de los diferentes sectores como: San Pedro de Bella Vista, Daniel Álvarez, Héroes del Cenepa, Época, Pedestal, La Argelia, Los Geranios, La Tebaida, Zamora Huaico, Las Peñas y otros sitios que han evidenciado que en el centro educativo se les brinda la oportunidad y alternativa en la formación integral a los jóvenes a través de la Educación Básica Terminal y Bachillerato en Ciencias y Técnico como mecanismo para acceder a las universidades del país y al mercado laboral, cumpliéndose de este modo lo formulado en



nuestra Misión y Visión institucional como en los objetivos y políticas estratégicas del PEI(Proyecto Educativo Institucional).

Con esta nueva perspectiva, el Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” ha realizado un análisis minucioso del medio interno y externo a través de la Matriz FODA, para conocer las Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas, para con estos elementos establecer el mapa de necesidades y alternativas de solución que permitirá transformar debilidades en fortalezas y ejecutar los diferentes Planes Operativos Anuales(P.O.A.) en el marco del desarrollo de los diferentes campos de la planificación en la que están incursionando.

Al ser una institución que cuenta con 185 estudiantes, se ha decidido realizar un análisis para establecer la forma en las que se dictan las clases y de los recursos que se vale el maestro para realizar el proceso de enseñanza aprendizaje, y si estos procesos dan los resultados esperados, en cuanto al rendimiento del maestro como del estudiante.

Del análisis general se ha determinado que la Institución no cuenta con ninguna clase de software educativo, la manera en que se realiza el proceso de Enseñanza-Aprendizaje para la asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año de Educación General Básica, es de forma tradicional utilizando textos guías y material de apoyo como tareas extra clase.



En vista que el mundo avanza vertiginosamente el Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” no puede quedarse rezagado, además los estudiantes deben integrarse al mundo informático ya que está en auge en el mundo laboral, es por esta razón se ha creído conveniente desarrollar este trabajo de investigación, planteando el siguiente problema principal: ¿La falta de un Software Educativo en la asignatura de Estudios Sociales bloques 1, 2 y 3, permitirá mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje de los alumnos del Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013?

La institución mencionada cuenta con un Laboratorio de Computo de 15 equipos con tecnología de punta, que es utilizado para impartir clases a los estudiantes de la asignatura de Computación.

Lamentablemente los problemas en la Enseñanza Aprendizaje son comunes en la actualidad ya que por el método tradicionalista que utilizan algunos maestros hoy en día, no se interactúa con las nuevas tecnologías de la información.

Los maestros necesitan una alfabetización o capacitación digital que les permita adquirir competencias para utilizar de manera eficaz y eficiente estos nuevos instrumentos tecnológicos que constituyen las TICs en sus



actividades profesionales y personales, pero sobre todo necesita adquirir competencias didácticas para el uso de todos estos medios.

Existen distintos motivos que determinan el no uso de las TICs por parte de los maestros: resistencia al cambio, falta de interés, desconocimiento y/o falta de capacitación en el uso técnico y el uso didáctico de las TICs como recurso entre otros.

La problemática a nivel de los procesos de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales es:

- Clases tradicionalistas, memoristas, de tiza y pizarrón.
- La transmisión y recepción pasiva de los estudiantes en la asignatura.
- Evaluaciones que llevan a la desmotivación de los estudiantes y bajo rendimiento, por cuanto sus intereses y necesidades no encuentran respuesta en los centros educativos que se mantienen aislados de los cambios tecnológicos que ocurren en el mundo.
- Las clases no son didácticas.

Así mismo existen diferentes problemáticas en los bloques que conforman la asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año, las principales problemáticas han sido identificadas en los bloques 1, 2 y 3, entre estas tenemos:

- No se abarca todos los contenidos de los bloques 1, 2 y 3.



- La asignatura de Estudios Sociales se basa sólo en el Libro Texto que otorgó el Ministerio de Educación del Ecuador para los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica.
- Los bloques son difíciles de explicar por su alto contenido textual y complejidad.



c. OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un Software Educativo para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1, 2, 3 para el Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar la información necesaria para la construcción del software educativo de acuerdo a los requerimientos de los estudiantes y docentes del Colegio Dr. Benjamín Carrión.
- Diseñar y elaborar un Software Educativo para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales del Bloque 1, 2, 3 para el Noveno Año de Educación General Básica del Colegio Nocturno “Doctor Benjamín Carrión” de la Ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013.
- Implementar un Software Educativo con una interfaz amigable y de fácil manejo.
- Validar el Software Educativo técnica y pedagógicamente.
- Socializar el Software Educativo en el Colegio Dr. Benjamín Carrión.



d. JUSTIFICACIÓN:

El uso de un software multimedia permite avanzar en el proceso educativo conforme avanza la tecnología, es factible utilizar una aplicación multimedia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje ya que mediante el uso de la misma se crea un ambiente dinámico, estimula la creatividad e imaginación de los estudiantes, permitiendo interactuar al maestro y al estudiante.

De acuerdo a la problemática encontrada en la asignatura de Estudios Sociales se requiere utilizar un Software Educativo que será utilizado por los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica, el cual les permitirá aprender un tema propuesto por el maestro, el Software combinará herramientas de imagen y sonido en el que despertaran el interés y estarán dispuestos a aprender los contenidos de la asignatura de forma dinámica y participativa.

El manejo y la utilización del Software Educativo, permitirá al maestro adentrarse en el uso de la tecnología y sus herramientas, innovando el proceso de Enseñanza-Aprendizaje; de tal manera que pueda evaluar de forma dinámica la asimilación de contenidos en los estudiantes. Así mismo comparar el rendimiento del método tradicional con esta nueva técnica virtual.



La aplicación de esta nueva tecnología beneficiara principalmente a los estudiantes ya que permitirá adquirir los conocimientos de forma exploratoria y divertida; por su facilidad y flexibilidad del manejo de este software. Por otra parte al maestro, le permitirá afianzar los conocimientos en los estudiantes realizando evaluaciones por clases y la utilización de nuevas técnicas metodológicas.

Además este proyecto es importante para maestros y estudiantes porque trata de incorporar las TICs como recurso y como herramienta para la innovación educativa atendiendo a la necesidad que tienen los maestros y los estudiantes de adquirir las habilidades necesarias para desenvolverse en la sociedad de la información.

Los contenidos del Software Educativo no solo se basarán en el Texto Guía sino que habrá información extra tomada de sitios oficiales que extenderá el conocimiento del estudiante, además habrá gran cantidad de fotografías, videos y de animación que llamará la atención del estudiante para la búsqueda e investigación del tema propuesto.

Es factible la realización del proyecto porque las autoridades del Colegio en mención han aprobado su implementación en el Laboratorio de Cómputo, además los maestros de la asignatura de Estudios Sociales están muy gustosos en ayudar en la investigación.



e. MARCO TEORICO

Esquema de Contenidos

e.1 TIC (Tecnología de la Información y Comunicación)

e.1.1 Software Educativo

e.1.1.1 Definición

e.1.1.2 Características

e.1.1.3 Tipos de Software Educativo

e.1.2 Herramientas para desarrollar Software Educativo

e.1.2.1 Adobe Flash Professional

e.1.2.2 Adobe Photoshop

e.1.2.3 Sony Vegas Pro 11.0.594

e.2 Proceso Enseñanza-Aprendizaje

e.2.1 Definición de Enseñanza

e.2.2 Definición de Aprendizaje

e.2.3 Concepto de Enseñanza-Aprendizaje

e.2.4 Esencia y tipos de aprendizaje

e.3 Asignatura de Estudios Sociales

e.3.1 Introducción

e.3.2 Importancia

e.3.3 Descripción de la Asignatura de Estudios Sociales del

Noveno Año de Educación General Básica



e.3.3.1 Bloque 1

- El Viejo Mundo
- Grandes Valores de la Historia de la Humanidad
- Orígenes de la Humanidad
- Primeros asentamientos humanos
- Importancia de la Agricultura
- Imperios Antiguos: Oriente Medio, China e India y Egipto
- Culturas Mediterráneas
- Surgimiento y expansión del cristianismo
- Edad Media I
- Surgimiento y expansión del islam
- Edad Media II

e.3.3.2 Bloque 2

- Culturas Americanas
- Primeros Pobladores de América
- Distribución de la Población Aborigen
- Grandes Zonas Culturales
- Mesoamérica
- Aztecas
- Mayas
- Incas
- Nuestras raíces



e.3.3.3 Bloque 3

- Conquistas y Colonizaciones
- La Edad Moderna
- Grandes viajes del descubrimientos
- La Llegada de Europa a América
- La Llegada de América a Europa
- La Conquista
- Consecuencias de la conquistas
- Las crónicas históricas y otros documentos
- La violencia y su incidencia en las sociedades
- Imperios Coloniales
- Surgimientos del capitalismo

e.1 TIC (Tecnología de la Información y Comunicación)

En los últimos tiempos los sistemas de medios de comunicación masivas y de educación han cambiado debido al desarrollo y la difusión de nuevas tecnologías de información y las comunicaciones por Internet liderando.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para tratar información y remitirla. Entre ellas tenemos las tecnologías para almacenar



información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

Una lista con los usos de las TICs sería interminable, por ejemplo:

- Internet de banda ancha.
- Teléfonos móviles de última generación.
- Televisión de alta definición

Las TICs han transformado la gestión de las empresas y hoy en día, los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación. Los grandiosos cambios que caracterizan esta nueva colectividad son: la difusión del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el fulminante desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

e.1.1 Software Educativo

e.1.1.1 Definición

El software educativo es un programa que tiene características y herramientas estructurales y funcionales que sirven de apoyo en los procesos educativos como aprender, enseñar, y administrar. En el proceso de enseñanza y aprendizaje, el software educativo permite que se unifique un conjunto de recursos de manera armoniosa a través de un computador.



“Software Educativo es un tipo de programa muy especial ya que tiene un impacto muy importante sobre las vidas de aquellos que lo usan, es un tipo de software enfocado y dedicado al aprendizaje”¹, a mejorar la forma como aprendemos por medio de procesos más avanzados y modernos que permiten que los individuos desarrollen habilidades superiores por medio de la enseñanza y el aprendizaje autónomo.

e.1.1.2 Características

Estos software son conocidos por su interactividad y su gran cantidad de herramientas que permiten facilitar todas estas funciones las cuales hemos mencionado, para ello utiliza herramientas como los recursos multimedia, videos, fotos, archivos de sonido, diccionarios especializados, ejercicios y juegos instructivos entre otros.

En todas las áreas académicas los software educativos sirven, y en las asignaturas de maneras distintas, estos programas prueban la simulación de situaciones para estimular al estudiante a que aprenda a pensar y reaccionar en situaciones reales. Este software ofrece un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

¹ Qué es el Software Educativo, disponible en: <http://softwareeducativo.org/que-es-un-software-educativo/>, (Consultado 05-01-12)



- Interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo enseñado.
- Proporciona representaciones animadas.
- Ayuda a simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo que se necesita para impartir los conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, haciendo que el estudiante trabaje con los medios computarizados.
- Suministra un trabajo independiente y un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al estudiante introducirse en las técnicas actuales.

e.1.1.3 Tipos de Software Educativo

Existen algunos tipos de software educativos, y depende de la necesidad o de los requerimientos del usuario. Hay programas que ayudan a mejorar el aprendizaje de las personas como individuos, hay sistemas operativos completos dedicados absolutamente a la educación en todas las áreas, por ejemplo tenemos las distribuciones GNU Linux.

A continuación detallamos los siguientes:

1. **Software algorítmico:** El aprendizaje se da por medio de la transmisión del conocimiento. Aquí podemos encontrar los sistemas tutoriales los cuales



son basados en el dialogo con el estudiante, se indica la información objetiva y se tiene en cuenta la personalidad del estudiante. Por ejemplo este tipo de software se encuentra en los sistemas entrenadores y libros electrónicos.

2. Software Heurístico: En este software el estudiante interactúa con situaciones que permiten crear un ambiente de aprendizaje interactivo que le permita llegar a adquirir los conocimientos de manera funcional. Por ejemplo tenemos los simuladores, que permiten el aprendizaje de manera divertida, ya que apoya el proceso de enseñanza haciendo una mímica de la realidad. Además tenemos los sistemas expertos y los sistemas tutoriales de enseñanza inteligente.

3. Instrucción asistida por computadora: Existe varios tipos de software como los GCOMPRIS, PLATO, y CLIC, estos facilitan la labor del maestro ya que el software los sustituye en su tarea, para ello usa módulos de aprendizaje y métodos de evaluación automática.

4. Software educativo abierto: Este software es dinámico y versátil en el que no presenta secuencias, es mas espontaneo. Algunos ejemplos de este tipo de software son Etoys, Logo, Scratch, Geogebra y muchos más. Se basa en los micromundos, un ambiente de exploración y construcción virtual.



e.1.2 Herramientas para desarrollar Software Educativo

e.1.2.1 Adobe Flash Professional

Es uno de los programas más relevantes desde el año 2008, y no ha tardado en avanzar para posicionarse como uno de los tipos de programa más rentables en la red.

Su objetivo principal es el aprovechamiento de gráficos vectoriales, combinando todo esto con cualquier contenido que los programadores puedan imaginar. Por ejemplo, la tecnología Flash combina lo siguiente:

- Sonido
- Interacción directa del usuario
- Vídeos y las animaciones

“Flash es la tecnología más comúnmente utilizada en el Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador”².

² Definición de Flash, disponible en: <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-macromedia-flash/>, (Consultado 05-01-12)

La extensión .SWF (Small Web Format) tiene la particularidad que se pueden cargar a modo de página web y ofrecer a los usuarios una experiencia interactiva y completa.

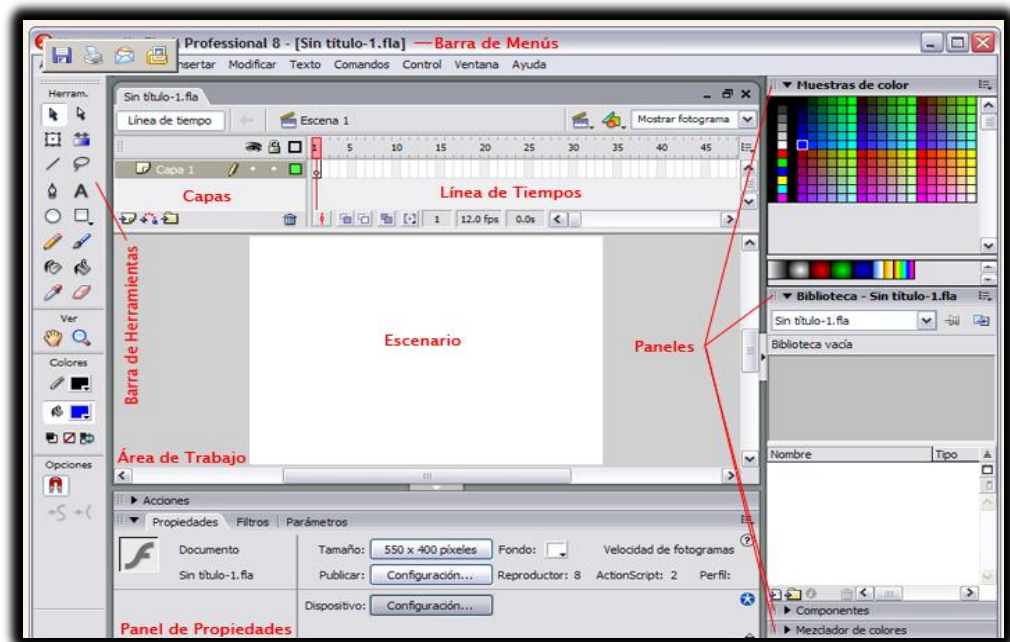


Figura 1. Entorno de Macromedia Flash

e.1.2.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es el nombre que recibe uno de los programas más populares de la casa Adobe Systems, junto con sus programas como Adobe Illustrator y Adobe Flash, y que se trata de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo y que está



destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

e.1.2.3 Sony Vegas Pro 11.0.594

Entre los programas de editores de video mas conocidos tenemos a Sony Vegas es un potente programa orientado a profesionales o usuarios que busquen resultados profesionales. Incorpora una potente edición de audio y vídeo en una única y completa plataforma de creación.

Sony Vegas ofrece captura de dispositivos de alta calidad, más de 300 efectos y transiciones, soporte para edición y creación de subtítulos, codificación MPEG2, importa archivos SWF, entre otros.

Su capacidad en cuanto a tratamiento de audio soporta un número ilimitado de pistas simultáneas, para canales 5.1, más de 30 efectos personalizables y con la posibilidad de aumentar su capacidad y variedad gracias al soporte de plugins.

e.2 Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Aprender es el proceso complementario de enseñar, es el acto por el cual un estudiante capta y elabora los contenidos dados por el maestro, o por alguna



fuentes de información, y lo alcanza a través de técnicas de estudio. Este proceso es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

e.2.1 Definición de Enseñanza

La tarea central de la enseñanza es permitir al estudiante realizar las tareas del aprendizaje. La tarea de la enseñanza consiste en permitir la acción de estudiar; consiste en enseñarle cómo aprender.

*“La **enseñanza** es la **acción y efecto de enseñar** (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del **sistema y método de dar instrucción**, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.”³*

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: **maestro-estudiante**; y el **objeto de conocimiento**. La **costumbre** cree que el maestro es la fuente del conocimiento y el estudiante es un receptor ilimitado. Por ello, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del maestro hacia el estudiante, utilizando de diversos medios y técnicas.

³ Definición de Enseñanza, disponible en: <http://definicion.de/ensenanza/>, (Consultado 15-05-12)



El maestro es un dador del conocimiento, y es el nexo entre éste y el estudiante a través de un proceso de interacción. Así que, el estudiante se interese con su **aprendizaje** y la búsqueda del saber.

La enseñanza se basa en la **percepción de los conocimientos**, principalmente por la **oratoria** y la **escritura**. La presentación del maestro, el apoyo en textos, técnicas de participación y discusión entre los estudiantes son algunas de las formas del proceso de enseñanza.

e.2.2Definición de Aprendizaje

Aprender es una acción que resulta fácil para algunos y compleja para otros; el grado de dificultad también está limitado a lo que debemos aprender.

La definición de aprendizaje es fundamental para desarrollar el intelecto y adquirir información es útil para desenvolvemos en nuestro entorno.

“El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar”⁴.

⁴ Qué es el Aprendizaje, disponible en: <http://www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html> , (Consultado 15-05-12)



e.2.3 Definición de Enseñanza-Aprendizaje

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas, y por ello ha evolucionado, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y al cambio en los perfiles de maestros y estudiantes, así que, los nuevos modelos educativos exige que los maestros transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de oyente del proceso de enseñanza, al de participativos, propositivos y críticos de su propio conocimiento.

¿Qué es el proceso de enseñanza-aprendizaje? Es la transmisión al estudiante de conocimientos, habilidades y hábitos. La relación maestro-estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje no puede reducirse a la relación transmisor-receptor, es indispensable la actividad de los dos participantes del proceso.

Por consiguiente, el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede determinar como proceso de estimulación y dirección de la actividad externa e interna del estudiante, como resultado del cual en él se forma determinados conocimientos hábitos y habilidades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje crea para actividades las condiciones indispensables, por ejemplo, ir organizando la actividad del estudiante, encauzarla, controlarla, ofrecer los medios e información necesarios.



e.2.4 Esencia y tipos de aprendizaje

Todas las variaciones principales de la conducta y actividad del niño en el proceso de su desarrollo son de aprendizaje.

Pero ¿cuál es la esencia de los procesos de aprendizaje y en que se basan? Para explicarlo mejor tenemos los siguientes ejemplos, el estudiante no sabía por qué hay mareas. Se lo explicaron. Luego él repasó este material en el manual, y ahora lo sabe. Una persona no sabía correr con patines, se entrenó y ahora sabe. Aprendió. Un estudiante en primer curso no sabía resolver ecuaciones diferenciales, y en tercero sabe. Aprendió la forma de resolver las ecuaciones diferenciales. Dicho de otro modo, el aprendizaje se expresa en la variación oportuna de la actividad exterior e interior.

Sin embargo, no todas las variaciones de la actividad, o conducta, incluso siendo muy oportunas, constituyen un aprendizaje. Por ejemplo, si una persona entra en una habitación oscura, al principio no ve nada, poco a poco la oscuridad parece que se disipa y empieza a distinguir los contornos de los objetos. Esto sucede a la elevación automática de la sensibilidad del ojo, y es un hecho de adaptación visual a la oscuridad. Tal variación de la actividad del ojo no puede denominarse aprendizaje. La persona no aprende la adaptación visual. Esta constituye una propiedad fisiológica innata del sistema visual.



Por lo tanto, el aprendizaje es una variación estable oportuna de la actividad, que aparece como consecuencia de la actividad precedente, y que no es suscitada por las reacciones fisiológicas congénitas del organismo.

e.3Asignatura de Estudios Sociales

e.3.1 Introducción

“El entorno humano en el que nos movemos, los grupos sociales, la familia y las personas se rigen por pautas de comportamiento establecidas y sujetas a la influencia de un enorme número de factores. El conocimiento de esas pautas, que vienen marcadas generalmente por cuestiones sociológicas y psicológicas, y de esos factores, que se rigen por cuestiones demográficas, económicas, etnológicas, pedagógicas y ambientales, es esencial para un correcto desarrollo humano en todos los ámbitos.”⁵

Los Estudios Sociales se centran en la actividad del hombre como parte de un colectivo, uno de sus principales objetivos es conocer las causas y las consecuencias de los comportamientos humanos tanto desde una perspectiva individual como social.

e.3.2 Importancia

⁵ Qué son las Ciencias Sociales : <http://www.hiru.com/ciencias-sociales/que-son-las-ciencias-sociales> (Consultado 28/06/12)



Los Estudios Sociales se encargan del estudio científico del ser humano en relación con sus semejantes; aplicando métodos científicos para estudiar las complejas relaciones sociales, incluidas las que establecen con el medio natural, y las formas de organización creadas a través del tiempo.

La importancia de los Estudios Sociales está en que el mundo enfrenta a diario el desafío de incorporar nuevos retos como la violencia, el multiculturalismo, los problemas ambientales, la globalización económica y el acelerado desarrollo tecnológico, así que adaptarse a un presente que cambia aceleradamente obliga a estudiarlo, desde algunos puntos de vista, como el: económico, histórico, político, geográfico, antropológico, sociológico, filosófico y ambiental.

e.3.3 Descripción de la Asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año de Educación General Básica

Los Estudios Sociales en la educación básica deben brindar a las/los estudiantes una perspectiva general de la sociedad en la que viven, su ubicación y desarrollo en el espacio, su origen y evolución histórica, su papel en el Mundo, especialmente en América Latina, partiendo del reconocimiento de la identidad personal, familiar y nacional.



A continuación se detalla los objetivos y bloques a investigar dentro de la asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año de Educación General Básica.

e.3.3.1 Bloque 1

Objetivo

Describir el proceso de desarrollo histórico de la humanidad desde sus inicios en el continente africano hasta la modernidad, destacando los grandes cambios que se han dado en la organización socioeconómica y en las dimensiones política y religiosa, con el fin de fortalecer la identidad regional y planetaria.

Bloque 1
El Viejo Mundo
Grandes Valores de la Historia de la Humanidad
Orígenes de la Humanidad
Primeros asentamientos humanos
Importancia de la Agricultura
Imperios Antiguos: Oriente Medio, China e India y Egipto
Culturas Mediterráneas
Surgimiento y expansión del cristianismo
Edad Media I
Surgimiento y expansión del islam
Edad Media II



e.3.3.2 Bloque 2

Objetivo

Profundizar en el conocimiento de las grandes culturas que se desarrollaron en América, a través del estudio de sus aspectos político, económico y cultural, a fin de valorar su importancia y su verdadera influencia en la cultura americana actual.

Bloque 2
Culturas Americanas
Primeros Pobladores de América
Distribución de la Población Aborígen
Grandes Zonas Culturales
Mesoamérica
Aztecas
Mayas
Incas
Nuestras raíces

e.3.3.3 Bloque 3

Objetivos

Analizar el impacto del descubrimiento y la conquista europea en América, para valorar las consecuencias en el plano mundial del encuentro del Viejo y el Nuevo Mundo, y la formación de los imperios coloniales.



Bloque 3

Conquistas y Colonizaciones

La Edad Moderna

Grandes viajes del descubrimientos

La llegada de Europa a América

La llegada de América a Europa

La Conquista

Consecuencias de la conquistas

Las crónicas históricas y otros documentos

La violencia y su incidencia en las sociedades

Imperios Coloniales

Surgimientos del capitalismo

f. METODOLOGIA

Para el desarrollo del presente proyecto se aplicará métodos, herramientas, técnicas que facilitaran la obtención de la información con un orden secuencial y lógico de sus partes, con el fin de cumplir los objetivos planteados.

Método Científico, éste método se utilizará en todo el proceso de investigación; desde la configuración del problema, el planteamiento de los objetivos, la explicación de los conceptos que se desarrollan en el marco teórico y en el planteamiento y verificación de las hipótesis. Así mismo



orientará la elección y sometimiento a prueba de los instrumentos, la obtención, el análisis, interpretación y la validez de los datos.

Método Deductivo e Inductivo, que permitirá realizar un diagnóstico general de la problemática, para llegar a los procesos o temas particulares generados en la asignatura de Estudios Sociales y así determinar los temas que serán utilizados en el Software Educativo para el proceso de enseñanza aprendizaje.

El método Descriptivo, consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Las técnicas empleadas relacionadas con los métodos que se han considerado proporcionarán toda la información requerida para el desarrollo del software.



TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

A continuación se menciona las técnicas utilizarse:

Encuesta, se la aplicará a los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica mediante un cuestionario para la recolección de datos que nos ayudará en la investigación y por ende en el diseño del Software.

Entrevista, mediante una guía de entrevista dirigida a las maestras del Noveno Año de Educación General Básica en el que ayudará a establecer los requerimientos de los temas con problemas de aprendizaje y los que necesitan ser reforzados, además a determinar algunas funcionalidades y procesos que intervienen en la multimedia, para que esta sea de fácil comprensión y entendimiento para los estudiantes.

Desde que el desarrollo de aplicaciones informáticas se empezó a considerar un proceso de ingeniería, muchas metodologías de desarrollo han ido naciendo con el fin de dar soporte al ciclo de desarrollo del proyecto.

Es así que, siendo el proyecto un Software Educativo que será dirigido a los estudiantes, requiere que los procesos sean de fácil manejo, interactivos de manera que los divierta y estimule su aprendizaje. A continuación vamos a detallar la metodología utilizada para el desarrollo del Software Educativo.



Metodología para el desarrollo del Software Educativo

Existen diferentes tecnologías para el desarrollo de aplicaciones multimedia educativas, cada una de las cuales presentan sus ventajas y desventajas, pero todas tienen una serie de fases en común. El proceso que he seleccionado para el desarrollo de software educativo consta de las siguientes fases:

1. Análisis de Requerimientos.
2. Diseño del Programa.
3. Desarrollo o Construcción del Programa.
4. Pruebas y validación del Programa.

Fase 1. Análisis de Requerimientos

Esta fase tiene por finalidad recabar información sobre determinadas características de los usuarios, entorno, requerimientos que debe cumplir el sistema así como su contenido, entre esta información se debe considerar la siguiente:

Características de los usuarios.- Deberemos conocer la edad, nivel sociocultural, conocimientos previos sobre el tema, conocimientos que tienen sobre las herramientas informáticas.



Características del entorno de aprendizaje.- Es necesario realizar un análisis de las condiciones espacio-temporales en las que el programa se va a utilizar por parte de los usuarios. Por ello se debe conocer el entorno físico al que se destina el programa (domicilio particular, centro escolar, empresa, centro de formación, etc.). También, la modalidad temporal con la que se trabajará, indicando el tiempo necesario para el aprendizaje, el tiempo de que van a disponer los usuarios para el mismo y la modalidad temporal de trabajo, esto es si son los usuarios los que establecerán las sesiones de trabajo de una forma libre, o si se implementará con sesiones y horario fijo de trabajo.

Análisis del contenido.- A partir de los análisis previos, se realizará una primera aproximación al contenido del programa, indicando el tema a tratar, la profundidad de los contenidos que se va a realizar.

Requerimientos técnicos.- Es necesario especificar los requerimientos o características que debe cumplir el hardware y el software para que el programa pueda ser utilizado. Si el programa ha sido solicitado por un centro o empresa, los requerimientos técnicos deberán ajustarse al equipo informático con el que cuente el centro o empresa.



Fase 2. Diseño del programa

En esta fase primero se debe desarrollar el diseño pedagógico y luego el diseño técnico.

El diseño pedagógico se establecerá:

- Diseño de contenidos, las unidades didácticas adecuadas para el desarrollo del sistema. Para cada una de estas unidades didácticas se establecerá: el contenido temático, las actividades, la evaluación, las fuentes documentales y los recursos multimedia que se van a utilizar.
- Interactividad del programa, se establecerá de acuerdo al tipo de usuario que utilice el sistema.

El contenido del diseño técnico dependerá del diseño pedagógico, de los requerimientos técnicos y de los sistemas utilizados para desarrollar la aplicación. Los aspectos que se trabajan en el diseño técnico son:

- Los elementos multimedia, esto es el material audiovisual que va a implementarse en la aplicación.
- Su diseño tendrá siempre presente el resultado final que se desea obtener.
- El Interface del usuario.



Fase3.Desarrollo o Construcción delprograma

Consiste en la realización de una versión inicial del programa. Para ello, se pueden seguir los siguientes pasos:

- a) Desarrollo del prototipo, que suele consistir en el desarrollo de una unidad o módulo completo de un curso (contenido, actividades). Si el programa educativo es más sencillo el prototipo puede ampliarse a los contenidos de la versión definitiva del programa. El formato del prototipo deberá ajustarse al formato final que se desee realizar de la aplicación.
- b) Elaboración de los recursos multimedia, seleccionando las características que deben tener los mismos para que formen parte del programa y se ajusten a los requisitos pedagógicos e instructivos. Para ello se utilizara el software y hardware específico para la creación de los multimedia.

Fase4.Pruebasyvalidacióndelprograma

Consiste básicamente en realizar una evaluación de los diferentes aspectos del sistema, analizando la calidad de los mismos y su adecuación. La evaluación a realizar será una formativa, para comprobar que todos los elementos del programa funcionen correctamente, y si no es así, realizar las modificaciones oportunas sobre el sistema.



Población y Muestra

Población y Muestra de la investigación que se trabajará es de 52 personas. No se trabajará con muestra, por lo tanto se aplicarán los instrumentos a toda la población, con la aspiración de que los resultados sean completos y reales.

Maestros del Área	2
Estudiantes de 9no "A"	26
Estudiantes de 9no "B"	24
TOTAL	52

Tabla 1. Población



c. CRONOGRAMA

Actividades	Jul/12	Ago/12	Sep/12	Oct/12	Nov/12	Dic/12	Ene/13	Feb/13	Mar/13	Abr/13	May/13
	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4
Presentación y Aprobación del Proyecto	X	X									
Investigación de Campo		X									
Procesamiento y Análisis de Resultados		X									
Elaboración de Software Educativo			X	X	X	X	X				
Validación y Prueba de Software								X			
Elaboración del Primer Borrador									X		
Incorporación de las sugerencias del Tribunal										X	
Redacción de Tesis e Incorporación											X



d. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos Institucionales

- Universidad Nacional de Loja
- Modalidad de Estudios a Distancia
- Colegio Nocturno Benjamín Carrión

Recursos Humanos

- Autoridades del Colegio
- Docentes del Colegio
- Estudiantes del Noveno Año
- Director de Tesis
- Investigador

Recursos Materiales

Presupuesto

- | | |
|--------------------------------------|-------|
| - Material de escritorio | \$200 |
| - Bibliografía y materiales de apoyo | \$200 |
| - Copias y anillados | \$60 |
| - Digitación de textos | \$120 |
| - Empastados | \$80 |
| - Movilización | \$100 |
| - Imprevistos | \$200 |

TOTAL

\$1060

Financiamiento

La presente Investigación será FINANCIADA con fondos propios de la investigadora.



e. BIBLIOGRAFIA

LIBROS CONSULTADOS:

- ✚ BALCELLS I JUNGYENT, J., La investigación social: introducción a los métodos y técnicas, 1994, Barcelona: Escuela Superior de Relaciones Públicas, PPU.
- ✚ HERNÁNDEZ SAMPIERI Roberto, Metodología De La Investigación, 2005, Editorial Castillo, España.

SITIOS WEB:

Tomado de Wikipedia, disponible en:

- ✚ http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo (Consulta: 10 de Febrero,2012)

Tomado de Universidad de México, disponible en:

- ✚ <http://fit.um.edu.mx/danielgc/medios/doctos/introduccion.pdf> (Consulta: 10 de Febrero,2012)

Tomado de EUMED, disponible en:

- ✚ <http://www.eumed.net/libros/2009c/587/Metodologias%20y%20Tecnologias%20Actuales%20para%20la%20construccion%20de%20Sistemas%20Multimedia.htm> (Consulta: 10 de Febrero,2012)



Tomado de PROFES, disponible en:

✚ <http://www.profes.net/varioglosario/glosario.asp?inic=R> (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de LMI, disponible en:

✚ www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/ (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de Software Educativo, disponible en:

✚ www.softwareeducativo.net/ (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de Alegsa, disponible en:

✚ www.alegsa.com.ar/Dic/dreamweaver.php (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de Hooping, disponible en:

✚ www.hooping.net/.../adobe-dreamweaver-169.asp (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de Aula Fácil, disponible en:

✚ www.aulafacil.com/AulaDream/.../Lecc-23.htm (Consulta: 11 de Febrero,2012)

Tomado de Definicion.de, disponible en:

✚ www.definicion.de/ensenanza/ (Consulta: 15 de Mayo,2012)

Tomado de ABCpedia, disponible en:



✚ www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html(Consulta: 15 de Mayo,2012)

Tomado de cognoscapacitacion, disponible en:

✚ http://www.cognoscapacitacion.com/uie/cognoskids/demos/secundario/Contenidos/adobe_photoshop.htm(Consulta: 28 de Junio,2012)

Tomado de Univirtual, disponible en:

✚ <http://www.univirtual.umich.mx/manuales/photoshop/manual%20photoshop%20intro.pdf>(Consulta: 28 de Junio,2012)

Tomado de mati.unam, disponible en:

✚ http://www.mati.unam.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=399&Itemid=1(Consulta: 28 de Junio,2012)

Tomado de serviciostic, disponible en:

✚ <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>(Consulta: 28 de Junio,2012)

Tomado de comunicacionconderechos, disponible en:

✚ http://www.comunicacionconderechos.org/index.php?option=com_content&view=entry&year=2011&month=04&day=01&id=49:te



[nemos-una-definicion-clara-de-las-tic&Itemid=172](#)(Consulta: [28 de Junio,2012](#))

Tomado de hiru, disponible en:

<http://www.hiru.com/ciencias-sociales/que-son-las-ciencias-sociales>(Consulta: [28 de Junio,2012](#))



f. ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Modalidad de Estudios a Distancia

CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

Encuesta Dirigida A Los Estudiantes

Distinguidos estudiantes, le solicitamos a Ud. se digne contestar las siguientes interrogantes.

8. ¿La asignatura de Estudios Sociales cuenta con herramientas tecnológicas de apoyo para impartir los contenidos?.

SI () NO () Cuál _____

9. ¿Le gustaría tener un software (programa) educativo para la asignatura de Estudios Sociales?

SI () NO () Por que _____

10. ¿La pedagogía utilizada por el maestro es fácil de entender?

SI () NO () Por que _____

11. ¿Qué tipo de material didáctico utiliza el maestro en la asignatura de Estudios Sociales?

Libro () Laminas ()

Revistas () Recortes ()



Mapas () Periódicos ()

12. ¿Posee conocimientos básicos de Informática?

a) Alto ()

b) Medio ()

c) Bajo ()

13. ¿Cree usted que utilizando un software (programa) educativo contribuirá para mejorar su aprendizaje?

SI () NO () Por que _____

14. ¿Qué elementos considera usted debe tener un Software Educativo?

- Actividades ()

- Videos ()

- Animaciones ()

- Audio ()

- Texto ()

- Imágenes ()

- Evaluaciones ()

8. ¿Ha utilizado un Software Educativo?

SI () NO () Cual _____

10. En la asignatura de Estudios Sociales, ¿cuáles son los bloques de Mayor complejidad?

- 1, 2, 3 ()

- 4, 5, 6 ()

10. ¿Le gustaría utilizar un Software Educativo en otras asignaturas del año escolar?

SI () NO () Asignatura _____



ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Modalidad de Estudios a Distancia

CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

Entrevista Dirigida a las Maestras

Distinguidas Maestras, le solicitamos a Ud. se digne contestar las siguientes interrogantes.

10. ¿Qué texto utiliza usted para impartir los conocimientos para del Noveno Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales?

11. ¿Utiliza material didáctico extra para reforzar los conocimientos impartidos a los estudiantes?

12. ¿Le gustaría contar con una herramienta que le ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?

13. ¿Conoce usted de alguna herramienta de software educativo que le ayude en su asignatura?



14. ¿Piensa usted que una herramienta software educativo ayudaría al estudiante a captar más rápido el programa de actividades de su asignatura?

15. Utiliza un modelo de paradigma en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

16. ¿Que característica considera que es mas importante en el funcionamiento de un software educativo?

17. ¿Qué nivel de dificultad cree usted que deben tener las actividades del Software Educativo?

18. Del bloque 1, 2, 3 ¿Cuáles son los temas de mayor complejidad de Enseñanza?

19. ¿Desearía que el Software Educativo evalué los avances de conocimientos de los estudiantes?



INDICE

Portada.....	I
Certificación.....	II
Autoría.....	III
Carta de autorización de tesis.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
a. TITULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	4
c. INTRODUCCION.....	6
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	11
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	26
f. RESULTADOS.....	30
g. DISCUSIÓN.....	55
h. CONCLUSIONES.....	57
i. RECOMENDACIONES.....	59
j. BIBLIOGRAFÍA.....	60
k. ANEXOS.....	63
INDICE	177