



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

TEMA:

“EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE” DE LA PARROQUIA TURUBAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”

AUTOR: Chulde Zhirve Elías Hernando

TUTOR: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

AMBATO – ECUADOR

2014 – 2015

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA

Yo, **Mg. Diana Carolina Gómez Báez** con C.C. 1804020251 en mi calidad de tutora de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE” DE LA PARROQUIA TURUBAMBA CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA,**” desarrollado por el egresado Chulde Zhirve Elías Hernando, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



.....
Mg. Diana Carolina Gómez Báez

C.C. 1804020251

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



.....
Chulde Zhirve Elías Hernando

C.C. 171725315-5

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE” DE LA PARROQUIA TURUBAMBA CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



.....
Chulde Zhirve Elías Hernando

C.C. 171725315-5

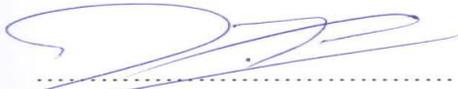
AUTOR

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE” DE LA PARROQUIA TURUBAMBA CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”**, presentada por el Sr. Chulde Zhirve Elías Chulde egresado de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN -----



.....
Ing. Mg. Darío Javier Díaz Muñoz
.....

Ing. Mg. Darío Díaz
180286519-4
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....
Mg. Morayma J. Bustos Y.
.....

Mg. Morayma J. Bustos Y.
050243162-0
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi cariño, a mi amada esposa Sandra Peralta por ser un pilar fundamental en mi vida por creer en mi capacidad, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre ha estado bríndame su comprensión, cariño y amor.

A mis amadas hijas Nicole y Valentina por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un mejor futuro.

A mis amados padres y hermanos quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar, porque gracias a ellos soy lo que soy ahora.

A mis compañeros y amigos, quienes sin esperar nada a cambio me brindaron su conocimiento, alegrías y tristezas y lograron que este sueño se haga realidad.

Elías Chulde

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme dado la inteligencia, fortaleza, paciencia y ser mi guía en todo este tiempo.

A la primera persona, que quiero agradecer es a mi tutora Mg. Diana Gómez, quien gracias a su paciencia, ayuda y sabios conocimientos brindados hizo posible la realización de mi trabajo de investigación.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza que me servirán de mucha ayuda en el ejercicio de mi futura profesión.

Finalmente un eterno agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, la cual abre y abrió sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

Elías Chulde

INDICE

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE” DE LA PARROQUIA TURUBAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA,”

AUTOR: Chulde Zhirve Elías Hernando

TUTORA: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio investigativo denominado el material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes, parte desde un análisis de la realidad en la que se sitúan maestros y estudiantes, es decir los efectos que posee el problema tomando en cuenta que el Material Didáctico Interactivo juega un papel fundamental en el correcto desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, tiene como objetivo mejorar el aprendizaje significativo facilitando la participación activa de los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje. La búsqueda e implementación de material didáctico interactivo asequible e innovador es el objetivo principal del presente trabajo, la presente investigación es de nivel descriptivo, exploratorio y de campo ya que se recurrió al lugar de los hechos y permito determinar empíricamente la existencia del problema, además se encuentra debidamente estructurada. Después de haber detectado el problema se procedió a desarrollar el Marco teórico, la Metodología de la investigación y se elaboraron los respectivos instrumentos que nos ayudaron en el proceso investigativo, facilitando la tabulación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos y de esta manera establecer las conclusiones y recomendaciones debidas. Se procedió a plantear la propuesta de solución al problema investigado, la misma que contempla una guía didáctica interactiva que apoyará a los docentes en la aplicación de Material Didáctico Interactivo el mismo que facilitara el proceso enseñanza aprendizaje y que los estudiantes alcancen los conocimientos que exigen los modelos pedagógicos actuales.

Descriptor: Material didáctico, aprendizaje significativo, razonamiento, análisis crítico, enseñanza-aprendizaje,

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

TOPIC: THE INTERACTIVE TEACHING MATERIALS AND THEIR INFLUENCE IN THE SIGNIFICANT LEARNING IN THE LANGUAGE AND LITERATURE AREA IN THE STUDENTS OF FOURTH GENERAL EDUCATION YEAR FROM THE EDUCATIONAL UNIT MIXED FINACIAL “CELIANO MONGE” OF THE PARISH TURUBAMBA, CANTON QUITO, PICHINCHA PROVINCE

AUTHOR: Chulde Zhirve Elías Hernando

TUTORA: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

EXECUTIVE SUMMARY

The current research called interactive teaching material and their influence in the significant learning from the students starts with the analysis of the reality in which student and teachers are placed, that is to say the effects the problem has, taking into account that the interactive teaching material is necessary in the teaching-learning process, it was detected that the deficit and shortage of interactive teaching resources in the institution has determined its existence. The Search and implementation of the interactive teaching material, affordable and innovative is the main objective for the present job, the hypothetical relationship between those named variables related to an exploratory research in which we can get familiar with the studied problem was looking for in this research, it is a descriptive research due to it allows a theoretical and empirical approach related to the cause and their consequences, the inductive-deductive method was used to verify not only the opinion of the involved people but also their perspectives about the problem manifestation, as conclusion it's said there is a statistically significant relationship between the use of interactive teaching material and its influence in the significant learning from the students, the implementation and application in this research provided the teachers display the type of learning that the students should have, in other words they have to develop the reflective logical reasoning, critical analysis, knowledge retention, long-term learning. Having identified the problem, the proposal will be developed and an interactive teaching material guide according with the current pedagogical model helps the teachers in its application.

Key words: Teaching materials, significant learning, reasoning critical analysis, teaching and learning process.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo determinar como el material didáctico interactivo incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”.

Esta investigación está conformada por seis capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I.- En el cual se muestra macro, meso y micro del problema, permitiendo conocer el verdadero impacto que tiene el problema en el campo educativo.

Capítulo II.- Referente a los antecedentes investigativos los cuales sustentan la investigación, además dentro de este capítulo se encuentra la fundamentación en sus diferentes niveles, la categorización de las variables permitiendo conocer de manera más clara los niveles que conforman cada una de las variables tratadas en el presente trabajo, se define la hipótesis de investigación y las variables.

Capítulo III.- Se especifica el enfoque, la modalidad básica de la investigación que se implementó para el desarrollo de la misma, en el capítulo se determina la población y muestra, finalmente la operacionalización de las variables independiente y dependiente, además la recolección y procesamiento de información.

Capítulo IV.- En este capítulo se describe el proceso para el respectivo análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes de la institución ejecutora, la comprobación de hipótesis de investigación que son el sustento del trabajo de campo realizado.

Capítulo V.- Se refiere a las conclusiones y recomendaciones de la investigación en base a los resultados obtenidos y relacionándolos con las variables.

Capítulo VI.- Contiene datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación metodológica, modelo operativo planteado para la solución del problema.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema de investigación

El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba cantón Quito, provincia Pichincha.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Como lo reconoce la Constitución de la República del Ecuador, la educación es un derecho que las personas ejercen a lo largo de toda su vida y es responsabilidad del Estado garantizar que este derecho se cumpla. Actualmente en Ecuador el debate teórico en educación se centra principalmente en temas de calidad. Existe mucha preocupación por parte de los gobiernos por incorporar en sus políticas, estrategias para elevar el nivel de calidad de la educación.

“El Ministerio de Educación se encuentra diseñando los Estándares de Aprendizaje, de Desempeño Profesional, de Gestión Escolar, y de Infraestructura, con el objetivo de asegurar que los estudiantes logren los aprendizajes deseados”. (Ministerio de Educación, 2011)

Uno de los enfoques que se plantea en torno a este tema sostiene que el principal objetivo de los sistemas educativos es el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En la actualidad existe la necesidad de utilizar materiales didácticos innovadores, además de los tradicionales, usados en gran parte por los docentes el uso material didáctico interactivo se convierte en un tema de relevancia en el proceso enseñanza – aprendizaje ya que favorecen en el aprendizaje de los estudiantes y facilitan la

labor docente dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil la adquisición de conceptos, habilidades y destrezas.

Las pruebas “Ser Estudiante” aplicadas en el 2013 a planteles educativos públicos, privados, fiscales y fiscomisionales de régimen Sierra y Costa, seleccionados de forma aleatoria. Cuyo objetivo es evaluar el nivel educativo de los estudiantes a nivel nacional en matemáticas, lenguaje y literatura, ciencias naturales y estudios sociales de 4to, 7mo y 10mo año de Educación General Básica. La muestra se levantó con más de 95% de confianza estadística a nivel nacional. A continuación los resultados según el nivel educativo y los ejes analizados:

En 4º: el 25% no alcanza el nivel elemental en Matemáticas y en Lenguaje; y alrededor de la mitad llega a un nivel elemental en Ciencias Naturales y Estudios Sociales. El 34% usa correctamente los puntos y comas en un texto y el 48 % reconoce los derechos fundamentales de las personas. (La Tarde, 2014)

Sin embargo a pesar de las metas trazadas por los ministerios competentes, dicho objetivo no se cumple a cabalidad, ya que existe un porcentaje representable de estudiantes que no alcanzan un nivel elemental de aprendizaje en las áreas básicas de estudio; los docentes implementan pocos o escasos recursos al proceso de enseñanza aprendizaje, causando que los estudiantes tengan poco interés por aprender.

Cuando se maneja herramientas tecnológicas se facilita, de manera significativa, estos procesos; el trabajo de aula se torna interactivo, flexible, dinámico, por ello el docente debe prepararse para su manejo y aplicación. Entre los más relevantes se puede mencionar los materiales audio-visuales, programas informáticos y servicios telemáticos. (Unemi, 2013)

Los centros educativos tienen que aplicar modernas técnicas didácticas interactivas ya que constituyen una herramienta estratégica elemental para el proceso enseñanza-aprendizaje, todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar adecuadamente los recursos y el material didáctico interactivo que tiene pensado utilizar para potenciar el aprendizaje significativo.

Algunos profesores tienen falencias en su metodología y conocimiento de las materias que imparten. Las falencias en el modelo de capacitación de los profesores han provocado que el Ministerio de Educación decida cambiar la modalidad de inscripción voluntaria en los cursos del Sistema de Desarrollo Profesional Educativo (Si Profe) por formación continua obligatoria. (La hora, 2013)

Para que la educación tenga los resultados deseados por el Gobierno no es suficiente con llenar todo el país con escuelas equipadas con la mejor tecnología e infraestructura, se necesita que los docentes estén capacitados de la mejor manera para que puedan utilizar esa tecnología y sacarle el provecho al máximo con los estudiantes y lograr esa educación de calidad que beneficie al futuro del Ecuador. A pesar que el gobierno a través del Ministerio de Educación ha realizado actualizaciones y capacitaciones docentes, todavía se observa maestros que desconocen las diferentes técnicas y formas para la elaboración de material didáctico el mismo que debe ser utilizado de acuerdo al tema y la destreza que se quiere desarrollar y así lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En Pichincha, al igual que las diferentes provincias del país, se realizaron evaluaciones para medir el nivel de conocimiento en los estudiantes, las evaluaciones APRENDO y SER tomadas en el 2007 y 2008, las mismas arrojaron resultados desalentadores sobre el nivel de preparación que poseen los estudiantes, dando a entender que la enseñanza presenta aún deficiencias. “En lenguaje, el 67,56% de alumnos de cuarto año de Educación General Básica (EGB) obtuvo entre regular e insuficiente”. (Ministerio de Educación, 2008)

Al analizar sobre los resultados de las evaluaciones tomadas a los estudiantes, se pude comprender que la preparación al igual que la forma en que se enseña a los estudiantes no es la adecuada, causando problemas aún mayores que muchas veces acompañan al estudiante durante toda su vida escolar afectando especialmente en su nivel de aprendizaje y consecuentemente, en su desempeño académico.

En la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” los docentes implementan escasas estrategias de enseñanza al momento de impartir una clase, el único recurso que utilizan es el texto trabajo del estudiante, por consiguiente los estudiantes tienen dificultad para comprender, razonar, reflexionar, argumentar y desarrollar todas sus habilidades y destrezas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mediante la asistencia del investigador a la Institución y la observación de una clase se pudo evidenciar que el docente no utiliza recursos interactivos que les llame la atención o que despierten el interés de los estudiantes por aprender dificultando el aprendizaje y el rendimiento académico de los mismos; La mayoría de docentes de la institución no tiene conocimientos sobre el manejo de programas para elaborar recursos didácticos interactivos, y los perjudicados directos son los estudiantes quienes se limitan a recibir las clases de una manera tradicional y monótona.

1.2.2 Árbol de problemas

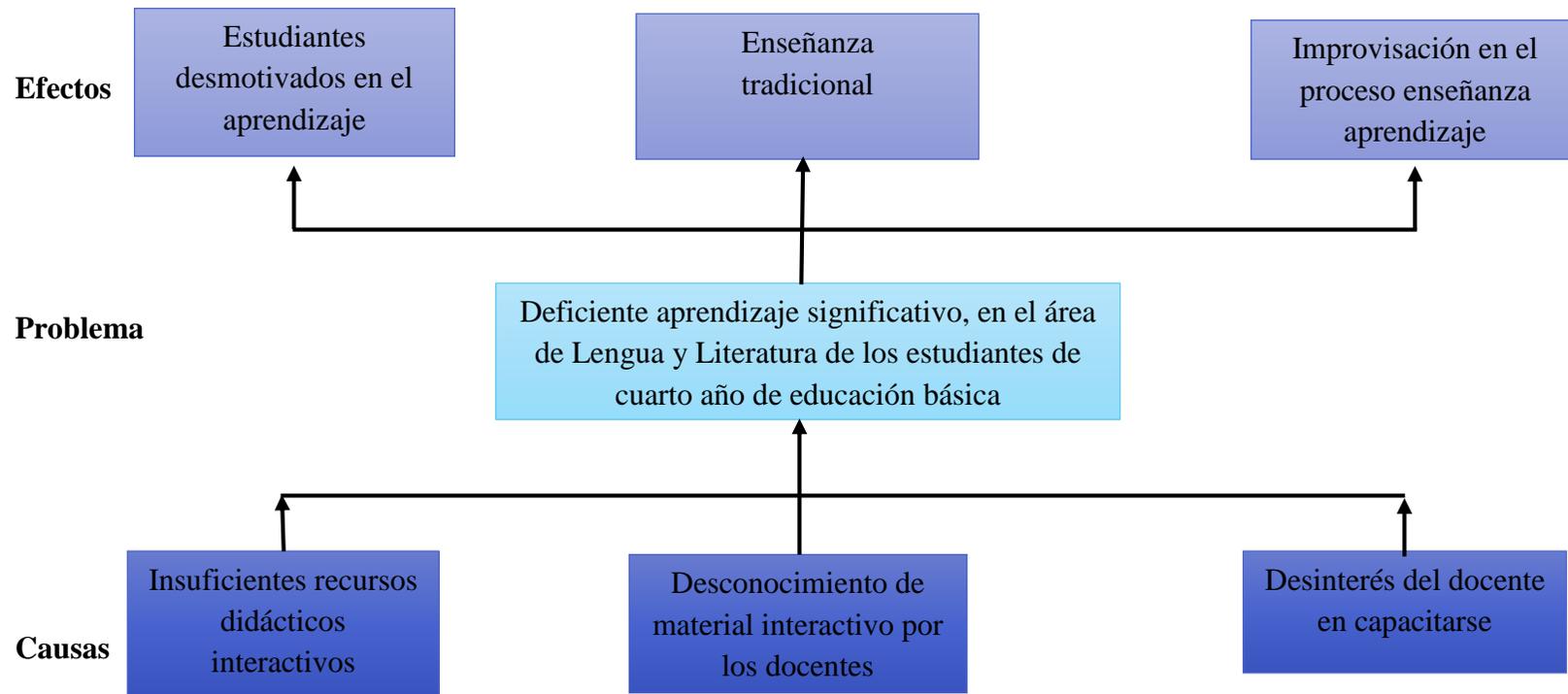


Gráfico 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

1.2.3. Análisis Crítico

El presente trabajo de investigación, fundamentado en el Material Didáctico Interactivo y su incidencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la Parroquia Turubamba, Cantón Quito, Provincia Pichincha. Se fundamenta en un conjunto de sub problemas entre ellos se puede señalar los siguientes:

Los insuficientes recursos didácticos interactivos, se han convertido en un verdadero problema, tanto para docentes como estudiantes las clases se imparten de manera, tradicional, las mismas que no son dinámicas ni activas porque no utilizan correctamente los pocos recursos con los que cuentan, esto nos da como consecuencia estudiantes desmotivados en el aprendizaje, lo cual hace que los estudiantes pierden el interés por adquirir nuevos conocimientos generando resultados académicos poco satisfactorios.

Así mismo el desconocimiento del material didáctico interactivo por parte de los docentes hace que los mismos centren sus actividades en una enseñanza tradicional formando en los estudiantes aprendizajes memorísticos, repetitivos con limitado nivel de reflexión.

A pesar que el gobierno a través del Ministerio de Educación se preocupa por brindar capacitación, todavía existe el desinterés del docente en capacitarse, esto se debe al conformismo por parte de los mismos y siguen con falencias en su metodología y conocimientos de las materias que imparten. Lo que provoca la improvisación en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes que son los más perjudicados.

1.2.4 Prognosis

Si no se corrige el problema en la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” a tiempo, los docentes continuarán con el desconocimiento sobre cómo utilizar de una manera el material didáctico interactivo impartiendo clases de una tradicional retrasando de esta manera el aprendizaje de los estudiantes, además el conformismo de los profesores se incrementará si se mantiene la falta de interés en dar clases de una manera dinámica, lúdica y divertida para lograr un aprendizaje significativo; los estudiantes acrecentarán el desinterés en aprender, debido a la falta de motivación de los docentes al momento de impartir una clase, afectando gravemente a su rendimiento escolar.

Si el problema investigado se resuelve oportunamente los docentes de la Unidad Educativa Celiano Monge aplicaran el material didáctico interactivo para impartir las clases, logrando que los estudiantes se desarrollen íntegramente en un ambiente acogedor que facilite el desarrollo de las destrezas y habilidades aplicando un proceso adecuado para que los mismos optimicen sus aprendizajes.

1.2.5 Formulación del Problema

¿Cómo incide el material didáctico interactivo en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la Parroquia Turubamba Cantón Quito, Provincia Pichincha?

1.2.6 Preguntas directrices

¿Cuál es el nivel de aplicación de material didáctico interactivo en el aprendizaje?

¿Cuál es el grado de aprendizaje significativo en los estudiantes?

¿Qué relación existe entre el material didáctico interactivo y el aprendizaje del estudiante?

¿Existe alguna alternativa de solución al problema investigado?

1.2.7 Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educativo

Área: Lengua y literatura

Aspecto: Material didáctico

Espacial: Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”

Delimitación Temporal:

Temporal: Periodo lectivo 2014 – 2015

Unidad de observación: 5 docentes y 60 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”.

1.3 Justificación

El uso de recursos didácticos tradicionalistas es quizá uno de los factores que afecta el aprendizaje de los estudiantes. La necesidad de realizar una investigación sobre la aplicación del material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo, de tal manera que se desea buscar una solución a este problema para que los estudiantes puedan realizar las actividades académicas con éxito, para que ellos sean capaces y competitivos en el contexto que se desenvuelven.

Es de **interés**, porque es un problema que preocupa a toda la sociedad, ya que los materiales didácticos interactivos son instrumentos pedagógicos que le ayudan en la labor docente frente a los estudiantes, no se los utiliza con fines de entretenimiento sino como verdaderos recursos que permiten motivar y activar procesos e integrar los conocimientos previos con los nuevos, generándose así un verdadero aprendizaje significativo.

Es **importante** ya que de esta manera la institución podrá acoger a todos los estudiantes y brindarle una educación de calidad y ellos alcanzaran un aprendizaje significativo

La presente investigación es **novedosa** porque no existen antecedentes sobre investigaciones similares en la institución, además es un tema de actualidad que necesita atención y solución.

El tema es de **utilidad** puesto que existen personas que se beneficiarán con la investigación tanto en lo **teórico** como en la **práctica**, en este caso los estudiantes del Cuarto grado de Educación Básica, los docentes de aula y las autoridades de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”. Es seguro que el proyecto tendrá un **impacto** positivo ya que permitirá abrir nuevos caminos para que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, y mejoren en el desarrollo académico, ya que permitirá abrir nuevos caminos para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de tal manera que ellos sean críticos, reflexivos y competitivos en la sociedad, adicionalmente se mejorará la labor docente.

Es **factible** realizar la investigación gracias a la apertura de las autoridades, docentes y estudiantes de la Institución Educativa, además se cuenta con acceso a información bibliográfica, electrónica y se dispone de los recursos necesarios para su realización.

1.4. Objetivos

1.4.1 General

- ✓ Determinar la incidencia del uso del material didáctico interactivo en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la Parroquia Turubamba, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

1.4.2 Específicos

- ✓ Diagnosticar la aplicación del material didáctico interactivo en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad

Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” durante el proceso enseñanza aprendizaje.

- ✓ Analizar los aprendizajes significativos de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”
- ✓ Establecer la relación que existe entre el material didáctico interactivo y el aprendizaje.
- ✓ Proponer una Guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando aprendo mejor Lengua y Literatura” en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

En la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” no se han realizado investigaciones similares sobre la aplicación de material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo, razón por la cual se considera el presente trabajo investigativo inédito, en el contexto investigado, sin embargo es pertinente señalar que en la biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato hay varios temas trabajados en otros contextos, que están relacionados con esta investigación; por lo que se citan a continuación:

(Cusco & Tipanguano, 2013)“Elaboración de material interactivo para mejorar la atención de los niñ@s en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de entorno natural y social de los segundos años de educación básica de la escuela “Manuel Salcedo” en el año lectivo 2011- 2012”

Conclusiones:

Los docentes no utilizan materiales interactivos que motive y llame la atención de los niños.

La realidad muestra que los niñ@s tienen problemas de atención en el área de Entorno Natural y Social de los segundos años de educación básica de la escuela Manuel Salcedo.

La elaboración de un cd interactivo permitirá que la clase sea llamativa y participativa ya que es importante la atención para que el niño aprenda de mejor manera.

Con la elaboración de un cd interactivo los niños tendrán más interés por la asignatura ya que contiene actividades que le permitirá poner atención en la hora clase. (Cusco & Tipanguano, 2013)

Al analizar las conclusiones de la investigación se determina que los estudiantes necesitan ser motivados de una manera lúdica, activa, con materiales didácticos interactivos llamativos e interesantes que sean agradables para los estudiantes y mucho mejor si se utiliza un cd interactivo con los estudiantes para desarrollar valores y mejorar su atención, autoestima y así lograr un aprendizaje significativo.

(Molina, 2011)“diseño de material didáctico para el rincón de lengua y literatura para tercer año de educación básica en la escuela “General Víctor Proaño” del sector San Marcos parroquia Aláquez, cantón Latacunga en el año lectivo 2010- 2011”

Conclusiones:

Se diseñó con éxito el material didáctico y la implementación del rincón de Lengua y Literatura como herramienta complementaria para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la escuela “General Víctor Proaño”.

Se analizó la importancia y utilidad del material didáctico para el fortalecimiento de los conocimientos de los niños en el área de Lengua y Literatura, a través de su correcta utilización.

El rincón de Lengua y Literatura permite que los niños tengan un lugar motivador, donde la teoría y la práctica vayan a la par para trabajar con el docente los temas correspondientes. (Molina, 2011)

Se puede señalar que la implementación y la correcta utilización del rincón de Lengua y literatura y otros materiales didácticos son herramientas de gran ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje creando en el aula en ambiente llamativo y lúdico, ya que mediante la teoría y la práctica se fortalece la formación integral de los niños, logrando estudiantes críticos, proactivos, investigativos lo que facilitara las clases y a su vez se lograra un aprendizaje significativo.

(Pillajo, 2011)“los recursos didácticos concretos facilitan un aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes del 4to año de educación básica paralelos “a” y “b” de la escuela “Pedro Luis Calero” de la parroquia Zámbez, cantón Quito, provincia de Pichincha”

Conclusiones:

De acuerdo a los resultados de las encuestas realizadas el 94% de los estudiantes piensan que las clases de lengua y literatura que imparten sus maestros no son nada agradables esto reafirma que el docente no motiva a sus estudiantes con material llamativo al inicio, durante y al final de la clase lo cual es muy necesario e importante para crear un ambiente ameno y constructivo para el aprendizaje.

El 94% de encuestados manifiestan que su maestro no entrega material didáctico concreto en las clases de Lengua y Literatura lo cual apunta a un aprendizaje poco significativo. Mientras el estudiante no observe y manipule material sólido no podrá captar el nuevo conocimiento. (Pillajo, 2011)

Se puede indicar que la implementación y la correcta utilización del rincón de Lengua y Literatura y otros materiales didácticos son herramientas de gran ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje creando en el aula un ambiente llamativo y lúdico, ya que mediante la teoría y la práctica se fortalece la formación integral de los niños, logrando estudiantes críticos, proactivos, investigativos lo que facilitara las clases y a su vez se lograra un aprendizaje significativo.

2.2. Fundamentación Filosófica

Desde el punto de vista filosófico se puede decir que el uso de material didáctico interactivo favorece al fortalecimiento y creación de aprendizajes, ya que es un recurso que facilita a los alumnos la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de conocimientos y habilidades que le permitirán al estudiante el pleno desenvolvimiento en la sociedad.

Según Ausubel Padre del denominado aprendizaje significativo, del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (Pozo, 2006)

Se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo, creando una relacionando entre la información existente con la nueva información facilitando el aprendizaje. Para lograr el aprendizaje significativo se debe tomar en cuenta dos aspectos muy importantes el primero la capacidad de asimilar los contenidos y la inteligencia del

estudiante, la segunda es la motivación y capacidad de relacionar lo que aprende con lo que ya sabe.

2.3 Fundamentación Pedagógica

Desde el punto de vista pedagógico, según Lemus (1970) “definida como un conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo, que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo”. Se puede decir que el material didáctico interactivo es necesario y deber ser utilizado por el docente para facilitar los aprendizajes significativos de los estudiantes y estos sean críticos, reflexivos que sean capaces de crear sus propios aprendizajes.

Esta teoría fundamenta su éxito en que se centra más en cómo se aprende que en cómo se enseña, en conseguir que el aprendizaje de los estudiantes sea de calidad, que sea comprendido y profundice de forma correcta. A este aprendizaje de calidad, Ausubel lo denomina aprendizaje significativo y se consigue mediante la interacción de los conocimientos previos que un alumno tiene sobre una materia o concepto y la nueva información que recibe, de modo que al relacionarlos pueda aprender y asimilar más fácilmente los nuevos contenidos. (Vázquez, 2009)

2.4. Fundamentación legal

Para el desarrollo de la siguiente investigación, se considerara los siguientes aspectos:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

TÍTULO II

DERECHOS

CAPÍTULO SEGUNDO

DERECHOS DEL BUEN VIVIR

SECCIÓN QUINTA

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art 10: Son objetivos generales:

- A. Promover el desarrollo integral, armónico permanente de las potencialidades y valores del hombre ecuatoriano.
- B. Desarrollar su mentalidad crítica reflexiva y creadora.
- C. Desarrollar las aptitudes artísticas, la imaginación creadora y la valoración de las manifestaciones estéticas, de Ofrecer una formación científica, humanística, técnica, artística y práctica impulsando creatividad y la adopción de la tecnología apropiada al desarrollo del país e Integrar la educación con el trabajo y el progreso productivo, especialmente en los campos agropecuarios, industriales y artesanales de acuerdo con los requerimientos del país.
- D. Artículo 343 de la Constitución de la República, establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (Moran, 2012)

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

CAPÍTULO TERCERO

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo.
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Libro Primero

Título III

Capítulo III

Derechos Relacionados con el Desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como de la adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco grados, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educando.

2.5 Categorías Fundamentales

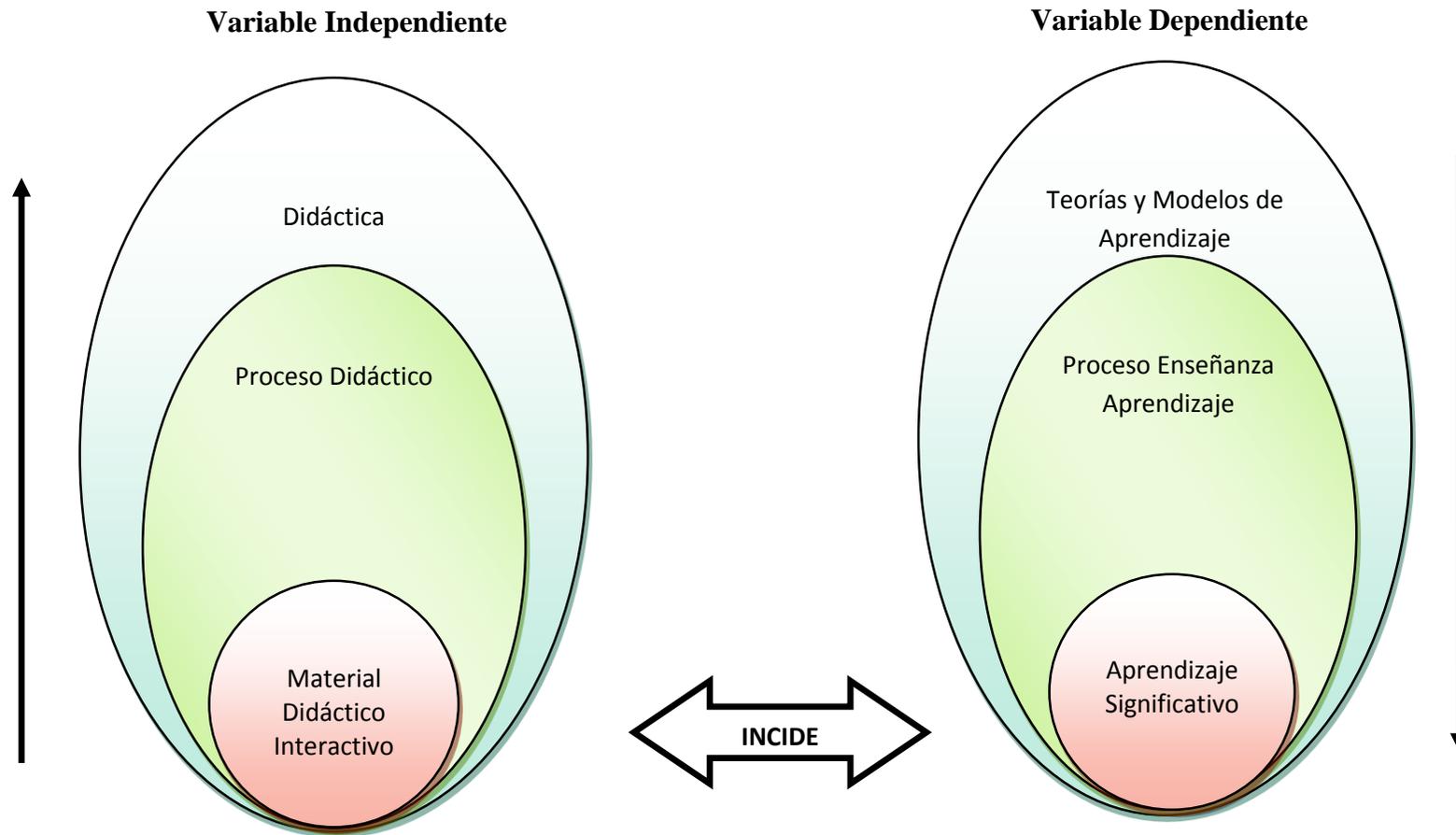


Gráfico 2 Categorías Fundamentales
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

2.5.1 Constelación de ideas Variable Independiente

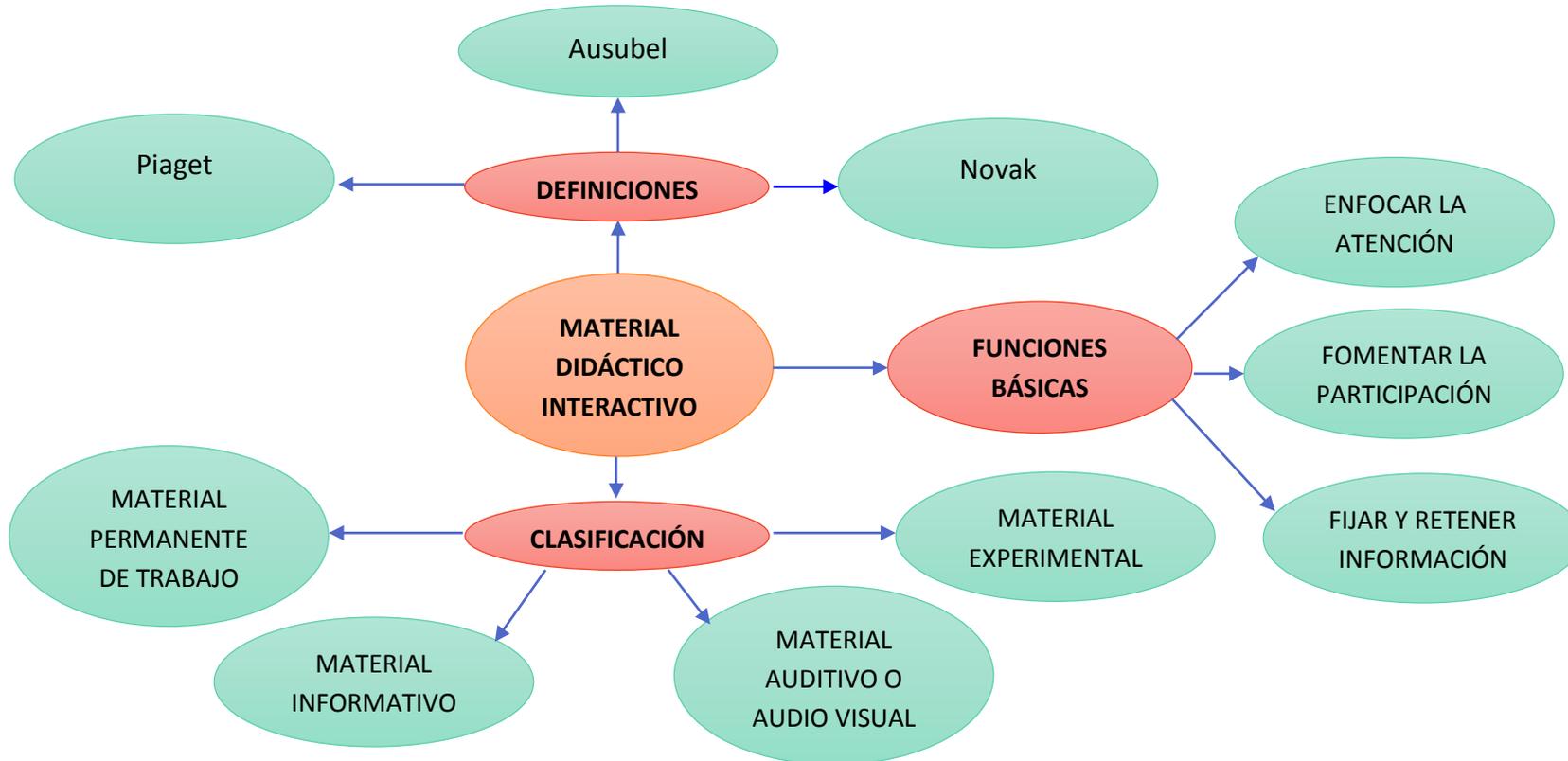


Gráfico 3 Constelación de ideas Variable Independiente
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

2.5.1 Constelación de ideas Variable Dependiente

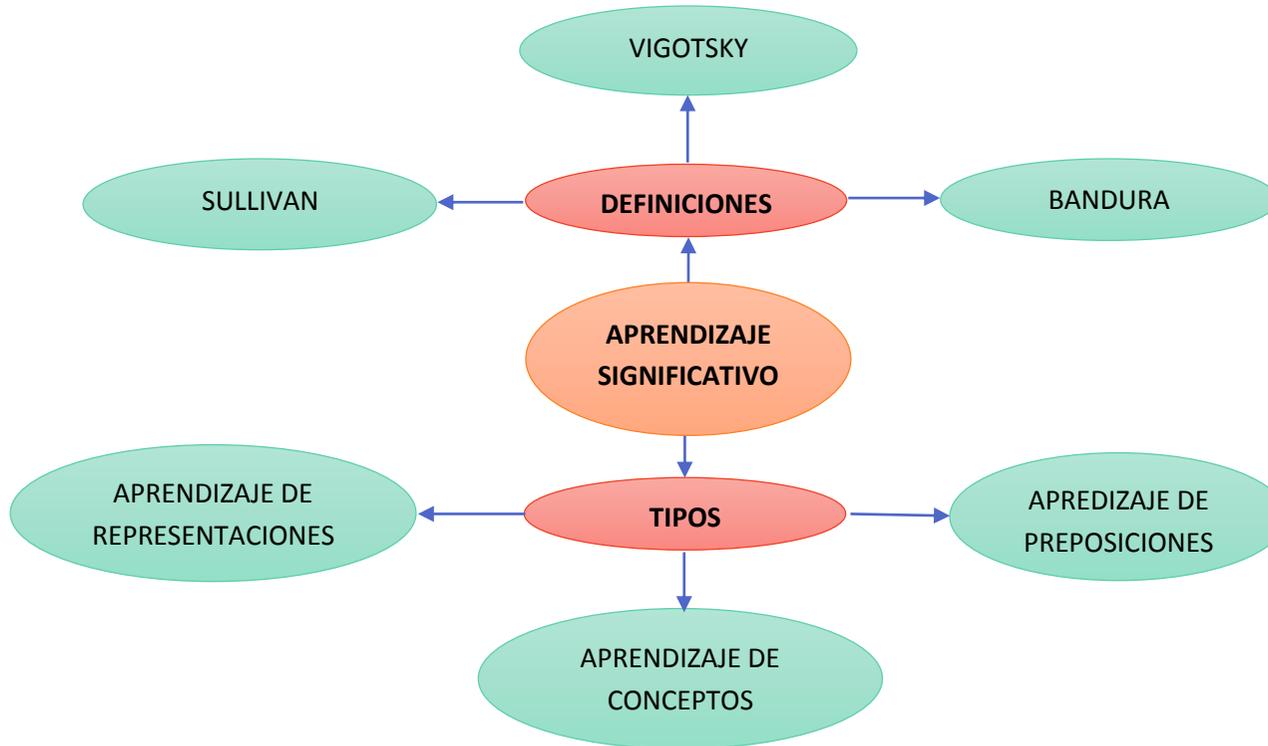


Gráfico 4 Constelación de ideas Variable Dependiente
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

2.5 Fundamentación teórica

Variable independiente

2.5.1 Material Didáctico Interactivo

Son todos aquellos materiales que han sido diseñados en formato digital, para facilitar, en un entorno tecnológico, el proceso de enseñanza – aprendizaje, permiten un trabajo interactivo, flexible, atractivo, de fácil accesibilidad. Estos ayudan al aprendizaje colaborativo, cooperativo y dialógico, a su vez los docentes tienen la oportunidad de elaborar sus propios recursos, mediante una adecuada planificación, desarrollo, uso, así como la revisión permanente de los mismos. (Unemi, 2013)

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.

Recursos didácticos: Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado. Y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores. (Gómez, sf, pág. 1)

“Material didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje y favorecer el desarrollo integral del niño”. (García, 2011)

Los materiales didácticos son todos aquellos medios, objetos, aparatos, instrumentos, recursos y equipos destinados a la enseñanza con la finalidad de que los estudiantes exploren, manipulen, observen, agrupen, clasifiquen y experimenten para obtener un mejor aprendizaje.

Dentro de esas herramientas hay dos que cada vez son más comunes en los centros educativos: la pizarra digital y el iPad. La pizarra supone una actualización del hardware más representativo de la profesión lo que hace posible la utilización de muchos programas diseñados para lograr una mayor implicación del alumno en las clases y poder tener la capacidad de visualizar vídeos o presentaciones de PowerPoint. Prácticamente, es un elemento que se pone totalmente al servicio de la imaginación del maestro y por ello, su única desventaja aparente es la posible falta

de formación del docente frente al enorme número de posibilidades que le son ofrecidas (NIUSS, s.f)

La pizarra digital es una de las herramientas digitales más importantes que se debería utilizar en las instituciones educativas ya que le permite interactuar al estudiante y al docente para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje.

Como lo cita (Castañeda, 2005) “Los recursos son todos los materiales a los que podemos recurrir para que el aprendizaje sea un hecho inevitable” El docente debe buscar los medios (gráficos, textos, carteles, música, observaciones de su entorno, visitas, videos, entre otros) para hacer que los estudiantes se acerquen al aprendizaje de una manera eficiente, en el menor tiempo posible.

Es necesario que los materiales didácticos jueguen un papel importante en el proceso de adquisición de conceptos que han de formarse en el estudiante y por lo tanto en la formación integral de su personalidad, ya que logra cambios de conducta en el desarrollo de habilidades y destrezas del estudiante.

El material didáctico, se encuentra inmerso dentro de una estrategia pedagógica; entendiendo esta como una secuencia de los recursos que utiliza un docente en la práctica educativa y que comprende diversas actividades didácticas con el objeto de lograr en los estudiantes aprendizajes significativos.

Por lo tanto el material didáctico, se utiliza para estimular los estilos de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de conocimientos.

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que

es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Según (Cabero, 2001), existe una diversidad de términos para definir el concepto de materiales didácticos, tales como los que se presentan a continuación:

1. Medio (Saettler, 1991; Zabalza, 1994)
2. Medios auxiliares (Gartner, 1970; Spencer-Giudice, 1964)
3. Recursos didácticos (Mattos, 1973)
4. Medio audiovisual (Mallas, 1977 y 1979)
5. Materiales (Gimeno, 1991; Ogalde y Bardavid, 1991)

“Esta diversidad de términos conduce a un problema de indefinición del concepto, así como también al de la amplitud con que éstos son considerados” (Cabero, 2001). Es decir, cada autor da un significado específico al concepto, lo que conduce a tener un panorama mucho más amplio en cuanto a materiales didácticos se refiere.

La terminología utilizada para nombrar a los materiales didácticos da lugar a considerarlos, según Cebrián citado en (Cabero, 2001, pág. 290)

Son empleados por los docentes e instructores en la planeación didáctica de sus cursos, como vehículos y soportes para la transmisión de mensajes educativos. Los contenidos de la materia son presentados a los alumnos en diferentes formatos, en forma atractiva, y en ciertos momentos clave de la instrucción. Estos materiales didácticos (impresos, audiovisuales, digitales, multimedia) se diseñan siempre tomando en cuenta el público al que van dirigidos, y tienen fundamentos psicológicos, pedagógicos y comunicacionales.

Sin embargo, los términos "material" y "recurso" se emplean generalmente de manera unívoca y hasta viciosa. Por ello coincidimos con Odderey Matus, en que los recursos didácticos son todos aquellos elementos físicos que sirven de mecanismos auxiliares para facilitar y procesar los elementos de la enseñanza en vistas a lograr un aprendizaje posterior. Entre estos tenemos los lápices, marcadores, papel, pizarra, plastilina, hilo, disco compacto y otros. En cambio los materiales didácticos son aquellos recursos ya "mediados" pedagógicamente, ya

transformados para hacer más efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje, entre estos encontramos una hoja de aplicación (una hoja de papel con texto o imágenes puestas en él con una intención), una canción motivadora (grabada en un CD), el libro de texto, un papelógrafo (papelón con un esquema escrito sobre él), una pequeña maqueta hecha con plastilina (como modelo a ser imitado por los estudiantes), etc.

Características del material didáctico: Todo material didáctico debe cumplir con tres parámetros distintos:

1. Debe ser comunicativo, es decir, de fácil entendimiento para el público al que va dirigido. (Castañeda, 2005) “Los estudiantes deberían poder transformar las palabras escuchadas en ideas propias, usando las destrezas del pensamiento (reconocer, identificar, diferenciar, comparar, ejemplificar, inferir, resumir, relacionar)”.

2. Debe estar bien estructurado, o sea, debe ser coherente en todas sus partes y en todo su desarrollo. (Castañeda, 2005) “Los estudiantes deben encontrar el para qué de la enseñanza y de la actividad. Eso proporciona la fuente afectiva, emocional y la disposición de ánimo para que tomen conciencia del valor del aprendizaje que se les propone.”

3. Debe ser pragmático, es decir, debe contener los recursos suficientes para que se puedan verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos por el estudiante. (Castañeda, 2005) “Los estudiantes deberían poder utilizar el aprendizaje más allá de la propuesta de la clase.”

La mayoría de docentes lo que buscan es que los estudiantes relacionen lo teórico con la práctica, y utilicen los conocimientos adquiridos en los diferentes problemas que se les presenten en su vida diaria.

El Material didáctico interactivo en el aprendizaje significativo:

En la educación tradicional, el docente es el centro del aprendizaje, es quien conoce del tema y transmite el conocimiento a los estudiantes; esta es la concepción más clásica de la educación, pero ¿Qué hacer cuando las Tecnologías de la Información y comunicación cobran en la actualidad un papel protagónico y esencial en el desarrollo del proceso de aprendizaje? Para dar respuesta a este interrogante hace falta indagar y explorar sobre las estrategias "novedosas" de aprendizaje que día a día están tomando mayor importancia en el desarrollo cognitivo y aprendizaje significativo de quienes ahora se les reconoce como el centro del proceso educativo, los estudiantes. (Ciber Sociedad , 2009)

La función del profesor es guiar al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje, y para ello es necesario que cuente con recursos que le ayuden a:

Proporcionar al estudiante medios de observación y experimentación.

Economizar tiempo en las explicaciones para aprovecharlo después en otras actividades del grupo.

Facilitar la comprensión del estudiante.

Comprobar hipótesis, datos e informaciones adquiridas por medio de explicaciones o de investigaciones.

Incentivar el interés de los estudiantes por temas que parezcan ser de poca utilidad e importancia para ellos.

Acercar al estudiante en cuanto sea posible a la realidad.

Cualquier recurso didáctico debe prestar este servicio al profesor y a los estudiantes, quienes, además de seleccionar los recursos, organizarlos y utilizarlos en el momento apropiado, deben relacionarlos adecuadamente con el tema de clase.

Funciones del material didáctico:

Ayudan a ejercitar las habilidades de los estudiantes y también a desarrollarlas. Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés por el contenido a estudiar. Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente tienen una serie de información sobre la que se quiere que el estudiante reflexione. (Cabero, 2001)

Ventajas:

Pretenden acercar a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible.

Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre los temas que se estudian.

Son útiles para minimizar la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes.

Contribuyen a maximizar la motivación en el alumnado.

Facilitan la comprensión de lo que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.

Concretan y ejemplifican la información que se expone, generando la motivación del grupo.

Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

Consejos prácticos para crear un recurso didáctico

¿Qué queremos enseñar al estudiante?

Explicaciones: Claras y sencillas.

Cercanía: Es decir, que sea conocido y accesible para el alumnado.

Apariencia: Debe tener un aspecto agradable para el alumno, por ejemplo, añadir al texto un dibujo que le haga ver rápidamente el tema de que trata y así crear un estímulo atractivo para el estudiante.

Interacción: Que el alumnado conozca el recurso y cómo manejarlo.

Clasificación

Una clasificación de los materiales didácticos que conviene indistintamente a cualquier disciplina es la siguiente (Néreci, 1969)

1. **Material permanente de trabajo:** Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, video-proyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales.
2. **Material informativo:** Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.
3. **Material ilustrativo audiovisual:** Posters, videos, discos, etc.
4. **Material experimental:** Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes

Los materiales didácticos cumplen la función de facilitar la interacción entre docentes y estudiantes para alcanzar el logro de los objetivos educativos.

El reto es usar los recursos didácticos que se tengan al alcance, usarlos adecuadamente y buscar su relación con el resto de los elementos del proceso educativo (objetivos, planes y programas de estudio, contenidos.)**La selección de materiales didácticos**

Para que un material didáctico resulte efectivo y propicie una situación de aprendizaje exitosa, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología, debemos tener en cuenta su calidad objetiva e en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo. (Zapata M. , 2012)

Los docentes son los encargados de elegir el material didáctico adecuado y acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes para que se logre los resultados académicos que se desea en los estudiantes.

- Los objetivos educativos que se pretenden lograr.

- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material
- Las características de los estudiantes.
- Las características del contexto (físico, curricular) en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando.
- Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material.

La selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

Metodología

La **Metodología**, (del griego *matá* "más allá", *odós* "camino" y *logos* "estudio"), hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. (Definición, 2008)

El término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte.

Método

El término **método** proviene del griego *métodos* que significa camino, vía, medio para llegar al fin, es decir un camino que conduce a un lugar determinado. Por lo tanto, el método indica el camino y la técnica cómo recorrerlo. (Definición , 2008)

Se puede decir que con base en un método se parte de una determinada postura para razonar y decidir el camino concreto que habrá de seguirse para llegar a una meta propuesta.

Los pasos que se dan en el camino elegido no son en ningún modo arbitrarios, sino que han pasado por un proceso de razonamiento y se sostienen en un orden lógico fundamentado.

Rita M de Zayas plantea que: “el método es el componente didáctico que con sentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza desde la presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de los resultados”.

Método educativo es el conjunto de procesos ordenados de acciones que se fundamentan en alguna área del conocimiento, o bien modelos de orden filosófico, psicológico, de carácter ideológico, etc.

Ejemplo: método clínico, método Montessori, método de enseñanza activa, etc.

El método es considerado el camino para alcanzar una meta. Para ello se realiza una determinada serie de pasos o técnicas, de manera repetida de tal forma que pueda ser realizada innumerable cantidad de veces para alcanzar el objetivo deseado de manera reiterada.

Los métodos pueden ser clasificados según en el **ámbito donde sean utilizados** en:

1. **Método de la razón:** según (filosofía 99, s.f.) “consiste en la afirmación de la razón pues considera que la certeza de ideas no se basa de la experiencia. Se comprende como una idea clara y distinta una fuente del conocimiento de no contradicción” en este tipo de métodos no son utilizados hechos empíricamente comprobables, sino que son tratados temas relacionados con la realidad, los seres humanos, el mundo, incluso Dios. Es una técnica utilizada en la Filosofía.

2. **Método de las ciencias:** en este caso se intenta hallar patrones o leyes de la realidad. Es utilizada la duda de una manera metódica, tal como lo indica el método cartesiano, no de manera escéptica, es decir que se pueden alcanzar conocimientos verdaderos.

Estos son denominados métodos científicos ya que es el utilizado por las ciencias para sustentar sus propias investigaciones y hallazgos.

Pueden ser también clasificados según las **técnicas** que utilicen en:

Método analítico: es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. No estudian el objeto deseado en su totalidad, sino que lo hacen en fracciones más pequeñas, para luego analizar su relación entre sí. (Ruiz, s,f)

Inductivo: en este caso se intenta alcanzar el conocimiento a partir de la generalización de los datos particulares obtenidos. Es decir que a partir de conocimientos particulares puedo inducir conocimientos particulares, que podrán ser aplicados a una población mayor.

Sintético: en este se reúnen datos que no se encuentran organizados para poder ser comprendidos. Para ello se utiliza una hipótesis, es decir que se plante una suposición sobre un determinado hecho u objeto. Para poder explicarlo los datos obtenidos son organizados y puestos a pruebas para corroborar o desechar la hipótesis creada.

Deductivo: este método es considerado el opuesto al método inductivo ya que a partir de conocimientos generales se buscan conocimientos particulares. Para ello se busca clasificar elementos determinados. Este tipo de técnicas es muy utilizado en la medicina.

También existen los llamados **métodos específicos**, estos pueden ser clasificados en:

1. **Estadístico:** en este se investigan e interpretan datos, que luego serán expresados en cifras o tasas.
2. **Experiencia:** estas técnicas se utilizan para analizar las alteraciones que se sufren cuando una nueva causa es introducida en el proceso que se estudia. Es muy usado en la biología, química y física.
3. **Observación:** en esta clase de métodos los fenómenos son observados de manera sistémica y detallada para poder analizarlo. (Metodos, 2012)

Técnica

La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc. En los humanos la técnica muchas veces no es consciente o reflexiva, incluso parecería que muchas técnicas son espontáneas e incluso innatas. La técnica requiere de destreza manual y/o intelectual, generalmente con el uso de herramientas. Las técnicas suelen transmiten de persona a persona, y cada persona las adapta a sus gustos o necesidades y puede mejorarlas.

“Técnica es un procedimiento cuyo objetivo es la obtención de un cierto resultado. Supone un **conjunto de normas y reglas** que se utilizan como medio para alcanzar un fin”. (Definición, 2008)

Si aplicamos las técnicas de acuerdo a los intereses de los estudiantes los objetivos propuestos en el proceso enseñanza – aprendizaje serán más fácil de lograrlos

Estrategias para lengua y literatura

La literatura es una de las materias que más contribuyen al proceso de maduración de la personalidad del adolescente; desarrolla su capacidad crítica y creadora. Su sentido lúdico y creativo no está reñido con el rigor en el aprendizaje, ha de ser el denominador común de toda clase de literatura. En este proceso, el maestro juega un papel primordial, y es que ha de partir de lo general a lo particular, de los contenidos principales a los secundarios; con una integración significativa y secuenciación de los contenidos apropiada al grupo-clase. Esto es, debe procurar que el alumno dote de sentido aquello que él como guía le va mostrando sólo de esta forma conseguirá que el alumno integre los nuevos conocimientos en estructuras cognitivas coherentes.

Además no debemos olvidar, que la mente trabaja por asociación, por lo que la asimilación será menos costosa cuanto mejor organizados y secuenciados estén los contenidos.

Pero, ¿qué factores se debe seguir para una buena organización del saber literario? En esta línea, el hábito lector se erige como base para el conocimiento literario, por lo que la labor del profesor tendría que ir encaminada a una selección apropiada de lecturas. Difícilmente estudiantes de escaso bagaje cultural van a disfrutar y valorar las grandes obras de nuestra literatura.

Un criterio oportuno es la correspondencia entre la edad de los alumnos y las lecturas; además es necesario el conocimiento de los intereses del alumnado y de su nivel intelectual. A medida que la competencia lingüística y literaria crezca se le irán presentando obras de mayor envergadura.

Como lo cita (Orazio, 2012) “Un óptimo resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje nos lo ofrece un amplio juego de técnicas que buscan favorecer la adquisición de nuevos contenidos, situando siempre al alumno como protagonista del aprendizaje. Son técnicas como”:

Estudio guiado

Busca como objetivo el logro de la autonomía del alumno en la trayectoria académica. Aprender a aprender como una de las competencias esenciales que debe desarrollar el alumno, encaminándose hacia la investigación bibliográfica. Esta técnica es aplicable tanto para la escolaridad como para el Bachillerato; el lugar idóneo para su desarrollo.

Es la biblioteca o el aula de informática, donde pueden contar con material bibliográfico suficiente para el desarrollo del trabajo; puede, además, llevarse a cabo tanto individualmente como en grupo, será el profesor en cada caso quien decida según las necesidades del momento.

Los distintos bloques en los que se estructura son:

1. Presentación del tema

2. Distribución del temario de estudio y de la hoja de estudio guiado a cada grupo o individuo.
3. Inicio de la investigación, toma de apuntes.
4. Puesta en común de la información obtenida y realización de la actividad del grupo o individual.
5. Exposición oral de los conocimientos adquiridos al resto de grupos

Búsqueda de información

Otra de las técnicas que tratan de potenciar la autonomía del aprendizaje es la de búsqueda de información bibliográfica; a través de su desarrollo favorecemos la capacidad de análisis y fortalecemos la inteligencia. Su ámbito de aplicación es bachillerato, ya que requiere cierto grado de madurez intelectual comparte con la anterior técnica algunas de sus características: puede aplicarse individualmente o en grupo; el lugar apropiado para su desarrollo es la biblioteca o el aula de informática; y los bloques son idénticos, salvo que no se entrega una hoja de estudio guiado.

En la búsqueda de herramientas que nos faciliten la verificación o aplicación de los conocimientos adquiridos, nos encontramos con técnicas como la exposición oral o el comentario de textos.

La exposición oral.- observamos que son muy altos; este resultado viene dado porque potencia la seguridad del individuo, mejora la expresión oral y favorece la capacidad de razonamiento.

Comentario de textos.- se presenta como una técnica que va ganando en importancia en los últimos tiempos. Sus beneficios dependen fundamentalmente de su correcta aplicación, lo que no siempre ocurre. Lo propicio es un conocimiento previo del autor y la época, para a continuación, proceder al comentario. Su aplicación se estructura en los siguientes bloques:

1. Exposición o recordatorio del autor, época y obras.

2. Lectura detenida y comprensiva del texto.
3. Lectura, en grupo, de pequeños fragmentos con comentarios por parte del profesor, que irá aportando nuevos datos.
4. Una vez llegado al final, exposición escrita, por parte de los alumnos, de los rasgos más característicos del autor observados en el texto.

Estos bloques irán aumentando en proporción al nivel de los alumnos, llegando a la realización del análisis formal y al comentario crítico del contenido.

Concepto de Pedagogía

Es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Importancia de la pedagogía

Es importante distinguir entre la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje. Así puede decirse que la didáctica es apenas una disciplina que forma parte de una dimensión más amplia como la pedagogía.

“La pedagogía también ha sido vinculada con la andragogía, que es la disciplina de la educación que se dedica de formar al ser humano de manera permanente en todas las etapas de desarrollo de acuerdo a sus vivencias sociales y culturales”.
(Definición, 2008)

El ser humano nunca termina de aprender está en un proceso continuo de aprendizaje que le permite desarrollarse en el campo social y cultural.

Tipos de pedagogía

- ✓ **Social:** funciona dentro de los problemas sociales.

- ✓ **Política:** se trata del hombre como ciudadano.
- ✓ **Historia de la educación:** se analiza la condición epistemológica de la misma y los centros científicos generales en el marco de la pedagogía.
- ✓ **Contextos formales:** el trabajo de la escuela y los contextos educativos utilizados oficialmente por la educación y la formación.
- ✓ **Educación especial:** se ocupa esencialmente de la educación de personas con necesidades educativas especiales como las personas con discapacidad, favoreciendo su inclusión escolar y social de toda la vida.
- ✓ **Experimental:** se trata de la investigación científica en la pedagogía.
- ✓ **Psicología de la educación:** se ocupa de los aspectos psicológicos relacionados con cuestiones pedagógicas.
- ✓ **Comparada:** también conocida como educación comparada, aborda el análisis de las prácticas educativas en relación con los sistemas de formación de otros países las culturas y educación.
- ✓ **Lúdica:** el estudio de los aspectos pedagógicos de los juegos, en los acuerdos especiales con el papel jugado, juegos en el aprendizaje de las habilidades motrices y directrices.
- ✓ **Intercultural:** la educación intercultural es una educación para superar “la mente cerrada, que se define como el pensamiento rígido, que persiste en lo que sabe y que rechaza las alternativas.
- ✓ **Clínica:** está interesado en estudiar, profundizar y renovar los métodos de enseñanza destinados a ayudar a los individuos y el grupo a crecer en sentido armónico, para lograr un nuevo equilibrio y la nueva disposición a compartir con otros. (pedagogía, s.f.)

Variable Dependiente

2.5.2 Aprendizaje significativo

Aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

Teoría del Aprendizaje Significativo

Ausubel plantea que “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Teoría del aprendizaje significativo.

La perspectiva de Ausubel: En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel considera que el aprendizaje por

descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.

Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- ✓ Produce una retención más duradera de la información.
- ✓ Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- ✓ La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- ✓ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ✓ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

1. **Significatividad lógica del material:** el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
2. **Significatividad psicológica del material:** que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
3. **Actitud favorable del alumno:** ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Tipos de Aprendizaje Significativo:

- ✓ **Aprendizaje de representaciones:** es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- ✓ **Aprendizaje de conceptos:** el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"
- ✓ **Aprendizaje de proposiciones:** cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

- ✓ **Por diferenciación progresiva:** cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.
- Por reconciliación integradora:** cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.
- Por combinación:** cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

Aplicaciones pedagógicas.

- ✓ El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- ✓ Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- ✓ Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- ✓ El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos. (Valencia, s.f.)

Aprendizaje.

“Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia”.
(Definición, 2008)

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje **por descubrimiento** (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje **receptivo** (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje **significativo** (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje **repeditivo** (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).
(Definición, 2008)

Jean Piaget dice que el aprendizaje:

“Son el conjunto de respuestas que tienen lugar luego de que el sujeto de conocimiento ha adquirido ciertos elementos del exterior. Así pues, el punto central de lo que podríamos llamar la teoría de la fabricación de la inteligencia es que ésta se "construye" en la cabeza del sujeto, mediante una actividad de las estructuras que se alimentan de los esquemas de acción, o sea, de regulaciones y coordinaciones de las actividades del niño” (Turpo).

El aprendizaje se relaciona en las experiencias previas que tenga el estudiante ya que son un conjunto de respuestas, ya que el estudiante construye su conocimiento esto se relaciona con el medio en el que se desarrolla el niño.

Proceso Enseñanza aprendizaje.

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.
(Ecuared, s.f.)

Dimensiones esenciales

En este proceso de formación se identifican tres dimensiones esenciales, que en su integración expresan la nueva cualidad a formar: Preparar al profesional para su desempeño exitoso en la Sociedad. Ellas son:

- ✓ La dimensión instructiva. Es el proceso y el resultado cuya función es la formación del individuo en una rama del saber.
- ✓ La dimensión desarrolladora. Es el proceso de crecimiento progresivo de las facultades innatas y potencialidades funcionales de cada individuo.
- ✓ La dimensión educativa. Es la formación del hombre para la vida.

Enseñanza

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

Estrategias de enseñanza

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos. Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables. (Ecuare, s.f.)

Son todas las estrategias y la metodología que utiliza el docente en el aula o fuera de esta para que el estudiante logre interiorizar los nuevos aprendizajes y los relacione con los conocimientos previos, pero el docente debe dominar bien todas las estrategias que va a utilizar.

Estrategias de aprendizaje

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad. Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico. Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

Clasificación de Estrategias de aprendizaje

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias metacognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales.

La relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza es muy estrecha la relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza porque el educador debe dirigir los cognitivos, procesos y procesos volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de aprendizaje. Para que esta dirección sea efectiva la enseñanza debe organizarse según la naturaleza, características y condiciones del aprendizaje, que la condicionan. **(Ecuare, s.f.)**

Teorías y modelos de aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida. (Mérida, s.f.)

El estudiante es el principal protagonista de este proceso, ya que ellos construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias, compartiendo reflexiones con

sus compañeros facilitando el disfrute de los nuevos aprendizajes, el docente cumple con la función de facilitador.

En las últimas décadas se han elaborado todo tipo de teorías y modelos para explicar las diferencias en la forma de aprender. Pero de todas esas teorías y modelos ¿cuál es la buena?

La palabra aprendizaje es un término muy amplio que abarca fases distintas de un mismo y complejo proceso. Cada uno de los modelos y teorías existentes enfoca el aprendizaje desde un ángulo distinto. Cuando se contempla la totalidad del proceso de aprendizaje se percibe que esas teorías y modelos aparentemente contradictorios entre si no lo son tanto e incluso que se complementan. (Ocaña, 2010, pág. 143)

2.7 Hipótesis

La aplicación de Material Didáctico Interactivo incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”

2.8 Señalamiento de Variables

Variable independiente: El Material Didáctico Interactivo

Variable dependiente: Aprendizaje Significativo

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que existe relación entre el sujeto de investigación y el objeto investigado, cuantitativo porque a través de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes se obtendrá datos que podrán ser analizados, interpretados y tabulados estadísticamente. Se trabajó con una muestra pequeña en este caso específico 65 unidades de observación, se describirá la relación existente entre la variable independiente denominada: el material didáctico interactivo y la variable dependiente denominada: aprendizaje significativo para comprender la existencia del problema investigado; la hipótesis se comprobó de manera descriptiva, sin embargo se aplicó un proceso estadístico para garantizar la interpretación de los resultados.

3.2. Modalidad básica de la investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó las siguientes modalidades la misma se caracteriza por lo siguiente:

3.2.1. Bibliografía-Documental

Porque el investigador se apoyó en recursos como libros, revistas, periódicos, textos y medios electrónicos que sirvieron como fuentes de información, las mismas que permitieron el correcto desarrollo de la investigación.

3.2.2. De Campo

Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos, en la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”

3.3. Nivel o tipo de Investigación

La presente investigación titulada “El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la Parroquia Turubamba Cantón Quito, Provincia Pichincha”. Es de nivel:

3.3.1. Exploratoria

Es de nivel descriptivo, ya que parte de una investigación que permitió determinar empíricamente la existencia del problema, así mismo se encuentra debidamente estructurada y sistematizada, situación que garantiza el desarrollo de la investigación, el análisis de los resultados así como también el establecimiento adecuado de conclusiones y recomendaciones pertinentes.

3.3.2. Descriptiva

Ya que la hipótesis se comprobará mediante la descripción de la relación existente entre las variables.

3.3.3. Asociación de variables

El propósito de esta investigación es determinar la relación de las variables de estudio, es decir la utilización de material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”

3.4 Población y muestra

El universo está representado por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” la población está definida en el cuarto año de educación general básica, con un total de 65, por ser un número menor a cien no se aplicara cálculo de muestra, se trabajara con la totalidad.

Tabla 1. Población

Unidades de observación	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes de Cuarto grado	60	100%
Docentes	5	100%
TOTAL	65	100%

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

3.5 Operacionalización de Variables

3.5.1 Variable Independiente: Material Didáctico Interactivo

Tabla 2 Variable Independiente: El Material Didáctico Interactivo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS ^E
Material Didáctico Interactivo son aquellos objetos de apoyo destinados a la enseñanza con la finalidad que los estudiantes exploren, manipulen, observen, agrupen, clasifiquen y experimenten para obtener un mejor aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Objetos de apoyo - Mejor aprendizaje -Manipulen -Observen 	<ul style="list-style-type: none"> -Software adecuado -Medios interactivos -multimedia e internet -Aprendizaje por descubrimiento -Aprendizaje innovador - Aprendizaje visual -Táctiles - Forma - Tamaño -Contextura -Audio visuales -Proyectables - Videos, películas 	<ul style="list-style-type: none"> ¿En las clases de Lengua y literatura su profesor utiliza material didáctico interactivo que facilite su aprendizaje? ¿En el área de Lengua y Literatura utiliza material didáctico que facilite la asimilación y construcción de nuevos conocimientos? ¿Su escuela tiene laboratorio de computación con medios interactivos para facilitar su aprendizaje? ¿Su maestro utiliza material didáctico interactivo que facilite el desarrollo los diferentes tipos de aprendizaje? ¿Su maestro utiliza tecnología (laptop y proyector) para impartir las clases de Lengua y Literatura? 	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>instrumento</p> <p>cuestionario</p>

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

3.5.2 Variable Independiente: Aprendizaje Significativo

Tabla 3 Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
En el proceso de enseñanza aprendizaje, es de vital importancia para conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así mismo	- Enseñanza -Aprendizaje -Estructura cognitiva -Información	- Comunicación - Criterios - Procedimiento -Forma de actuar del docente - Progreso - Dinamismo -Conocimientos -Procedimental -Actitudinal -Conocer -Hacer -Compartir	¿Usted desarrolla la habilidad de: escuchar, hablar, leer y escribir en base a un proceso? ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria? ¿La actitud del maestro influye en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Su maestro evalúa la participación en clases? ¿Después de una clase de Lengua y Literatura resuelve actividades de comprensión solo?	Técnica Encuesta instrumento Cuestionario

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

3.6 Plan de Recolección de Información

- ✓ Selección de técnicas e instrumentos
- ✓ Identificación de investigados
- ✓ Determinación de lugar y fechas de aplicación de instrumentos de recolección de información
- ✓ Aplicación de los instrumentos

Tabla 4 Recolección de Información

¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos de la investigación
¿A quiénes?	5 Docentes y 60 estudiantes
¿Sobre qué aspectos?	El Material Didáctico Interactivo y su incidencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes
¿Quién va a recolectar?	Investigador: Elías Hernando Chulde Zhirve
¿Cuándo?	Durante el año lectivo 2014 – 2015
¿Dónde?	Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Con que técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con que instrumentos?	Cuestionario

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

3.7 Plan de Procesamiento y Análisis de la información

Para procesar la información obtenida mediante la encuesta aplicada a los docentes y estudiantes, que permitirá validar la hipótesis planteada se propone el siguiente plan:

- ✓ Organización de la información
- ✓ Revisión y análisis de la información
- ✓ Elaboración de resultados
- ✓ Tabulación y elaboración de cuadros estadísticos en Excel
- ✓ Elaboración de gráficos explicativos
- ✓ Análisis e interpretación de resultados
- ✓ Elaboración de conclusiones y recomendaciones
- ✓ Verificación de hipótesis a través del cálculo del Chi cuadrado

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1.1 Encuesta aplicada a estudiantes

1. ¿En las clases de Lengua y literatura su profesor utiliza material didáctico interactivo que facilite su aprendizaje?

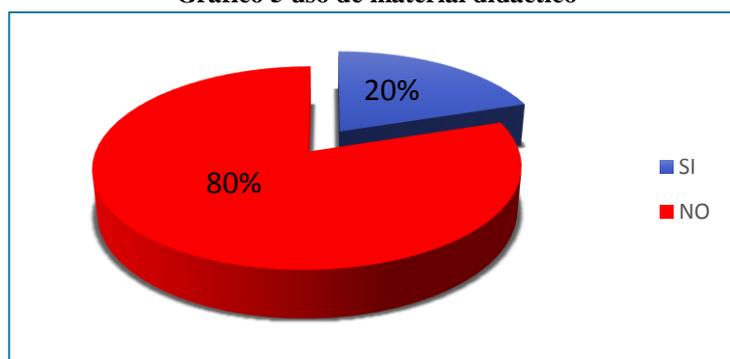
Tabla 5 Uso material didáctico interactivo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	20 %
NO	48	80 %
Total	60	100 %

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 5 uso de material didáctico



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los 48 encuestados que corresponden al 80 % responden que no utilizan material didáctico interactivo, y 12 de los encuestados que corresponden al 20 % responden sí.

Respecto a la primera pregunta de la encuesta, la mayoría de estudiantes manifestaron que su profesor no utiliza material didáctico interactivo, es decir no es aplicado de manera correcta perjudicando el aprendizaje de los estudiantes.

2. ¿En el área de Lengua y Literatura utiliza material didáctico que facilite la asimilación del tema y construcción de nuevos conocimientos?

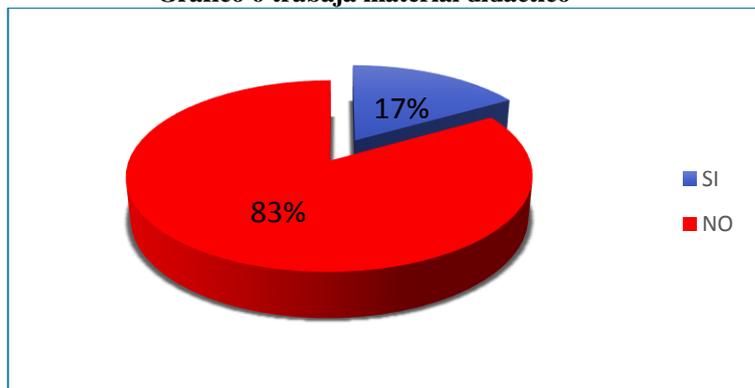
Tabla 6 trabaja con material didáctico

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	17 %
NO	50	83 %
Total	60	100 %

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 6 trabaja material didáctico



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Con referencia a la segunda pregunta de la encuesta, tenemos que: el 17 % respondieron que sí, mientras que el 83 % respondieron no.

Por lo tanto se deduce que los estudiantes no trabajan con material didáctico en el área de Lengua y Literatura. Por lo que se infiere que la institución no cuenta con el respectivo material didáctico, provocando que los docentes impartan las clases de una manera tradicional, monótona, provocando que el estudiante pierda el interés de aprender.

3. ¿Su escuela tiene laboratorio de computación con medios interactivos para facilitar su aprendizaje?

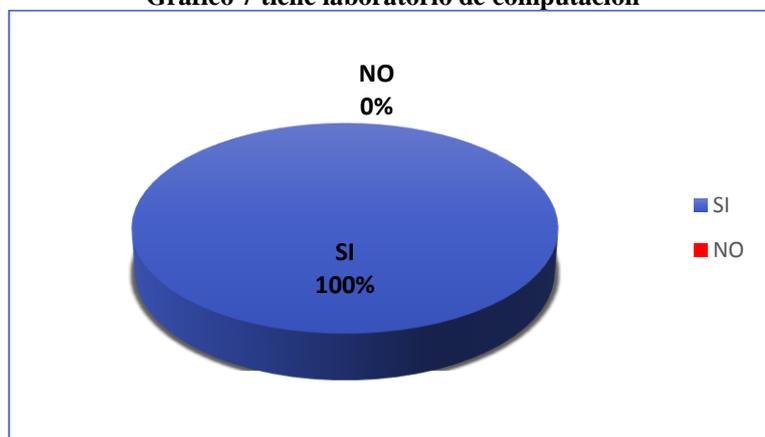
Tabla 7 tiene laboratorio de computación

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	60	100 %
NO	0	0 %
Total	60	100 %

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 7 tiene laboratorio de computación



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los 60 estudiantes que corresponden al 100 % respondieron sí.

Por lo tanto se deduce que la institución si cuenta con laboratorio de computación. Sin embargo se puede determinar que los equipos están obsoletos, no tienen el software adecuado, no se les da ningún tipo de mantenimiento, tampoco hay un número adecuado para los estudiantes y no se posee un laboratorio adecuado y con medios interactivos que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

4. ¿Su maestro utiliza material didáctico interactivo que para el desarrollo de los diferentes tipos de aprendizaje?

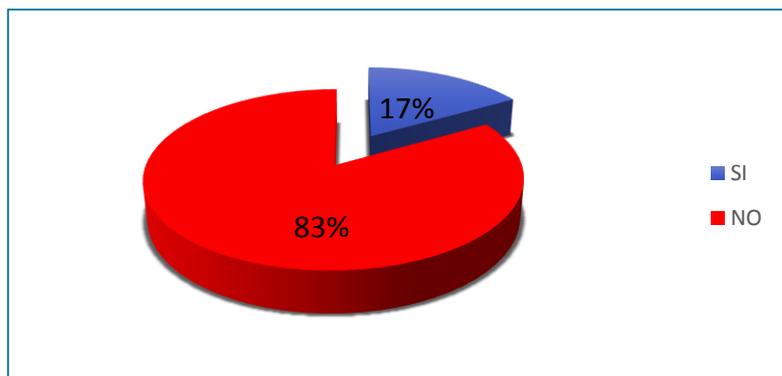
Tabla 8 desarrollo diferentes tipos de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	17 %
NO	50	83 %
Total	60	100 %

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 8 desarrollo diferentes tipos de aprendizaje



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos de la cuarta pregunta de la encuesta tenemos que: el 17 % que corresponde a 10 estudiantes respondieron que sí, mientras que el 83 % que corresponde a 50 estudiantes respondieron no.

Se puede determinar que la gran mayoría de estudiantes desconocen los diferentes materiales didácticos interactivos. Esto se debe a que el docente no planifica la utilización de los diferentes materiales didácticos interactivos que faciliten el desarrollo de los diferentes tipos aprendizajes y su vez alivianar tanto el trabajo del docente como el aprendizaje del estudiante.

5. ¿Su maestro utiliza tecnología (laptop y proyector) para impartir las clases de Lengua y Literatura?

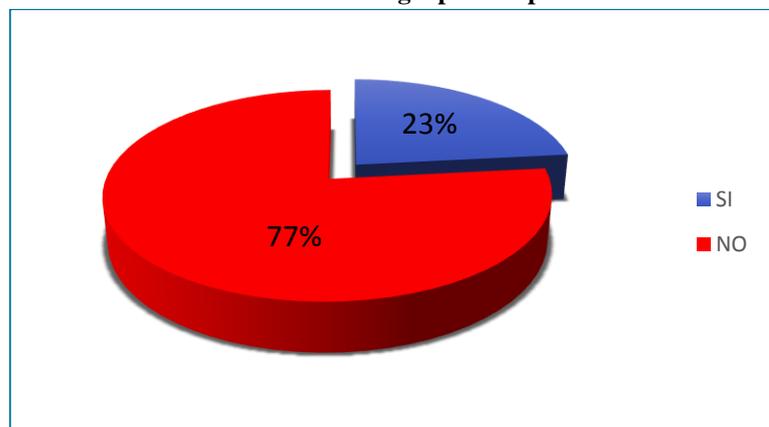
Tabla 9 utiliza tecnología para impartir clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	23 %
NO	46	77 %
Total	60	100 %

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 9 utiliza tecnología para impartir clases



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los encuestados el 23 % respondieron que sí, mientras que el 77 % respondieron no. Se puede determinar que la mayoría de estudiantes no están de acuerdo con la manera en que el docente imparte la clase ya que es aburrida, monótona y pierden el interés por aprender lo que provoca un bajo rendimiento escolar.

Esto se origina porque el docente se centra en impartir las clases de una manera rudimentaria, tiene recelo de innovar de incluir las tics en el procesos E-A, a pesar que el gobierno se está preocupando dotando de un laptops e internet no se puede evidenciar ningún cambio por parte de los docentes.

6. ¿Usted desarrolla la habilidad de: escuchar, hablar, leer y escribir en base a un proceso?

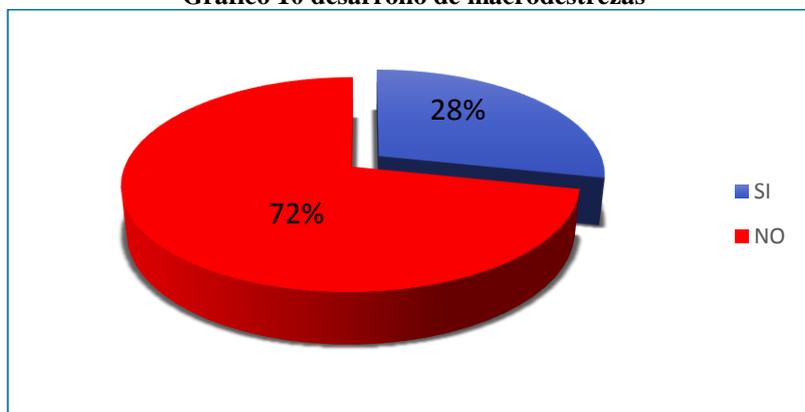
Tabla 10 desarrollo de macrodestrezas

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	28 %
NO	43	72 %
Total	60	100%

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 10 desarrollo de macrodestrezas



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los encuestados, el 28 % respondieron que sí, mientras que el 72 % respondieron no. La gran mayoría de estudiantes no desarrollan las macrodestrezas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Esto se debe a que el docente no realiza un correcto proceso para el desarrollo de las mismas, por lo tanto los estudiantes no tienen una buena asimilación, captación. Teniendo una nula capacidad de análisis e interpretación de los textos de trabajo de los estudiantes.

7. ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria?

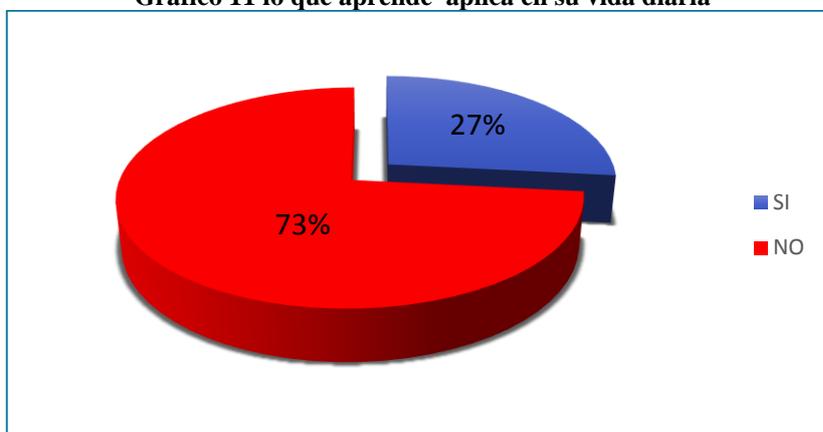
Tabla 11 lo que aprende aplica en su vida diaria

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	16	27%
NO	44	73%
Total	60	100%

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 11 lo que aprende aplica en su vida diaria



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los encuestados, el 27 % respondieron que sí, mientras que 73 % respondieron no. Por lo tanto se deduce que la mayoría de estudiantes no aplican en su vida diaria lo que aprenden en la clase de Lengua y Literatura.

Se puede determinar que los aprendizajes de los estudiantes no van más allá del aula porque no tienen retienen lo que aprenden no les interesa la clase no unen la teoría con la práctica para resolver los problemas que se le presentan en su vida diaria.

8. ¿La actitud del maestro influye en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 12 la actitud del maestro influye en el aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	15%
NO	51	85%
Total	60	100%

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 12 la actitud del maestro influye en el aprendizaje



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos de la octava pregunta de la encuesta tenemos que: el 15 % respondieron que sí, mientras que el 85 % respondieron no.

Por lo tanto se deduce que la actitud del docente si influye en el aprendizaje.

De los datos obtenidos se deduce que el docente es muy intransigente, no desarrolla una buena comunicación con los estudiantes evidenciado un gran descontento por parte de los mismos, ya que ellos deben ser los actores en el proceso enseñanza aprendizaje.

9. ¿Su maestro evalúa la participación en clases?

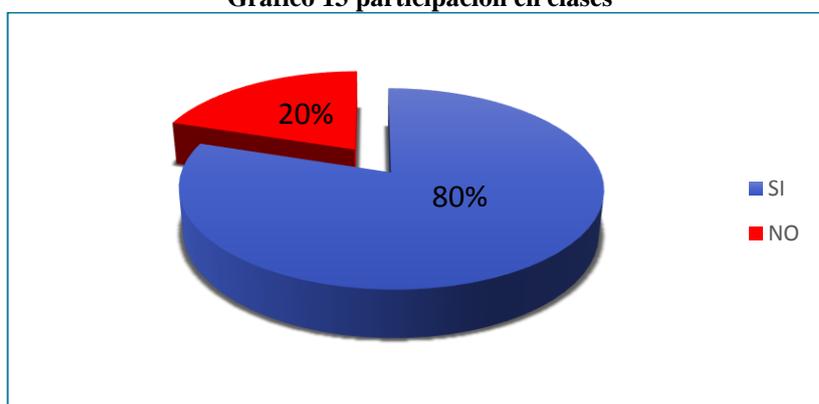
Tabla 13 participación en clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	48	80%
NO	12	20%
Total	60	100%

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 13 participación en clases



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos de la novena pregunta de la encuesta tenemos que: el 80 % respondieron que sí, mientras que el 20 % respondieron no.

Por lo tanto se deduce que si se evalúa la participación activa, sin embargo no se evidencia un instrumento de valoración adecuado se lo hace de una manera subjetiva.

10. ¿Después de una clase de Lengua y Literatura resuelve actividades de comprensión solo?

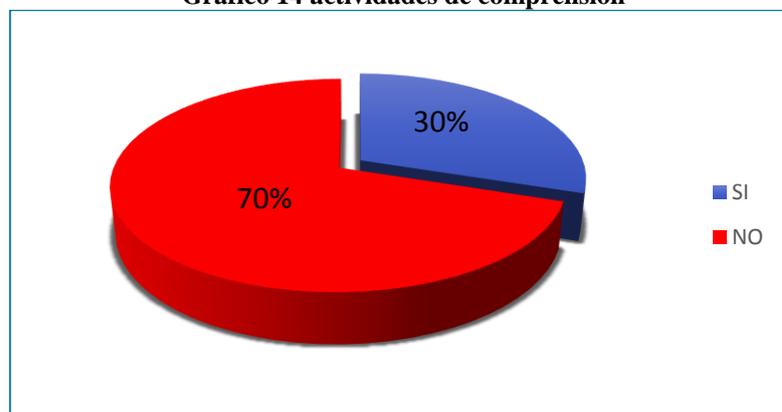
Tabla 14 actividades de comprensión

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	18	30%
NO	42	70%
Total	60	100%

Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 14 actividades de comprensión



Fuente: Estudiantes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos de la décima pregunta de la encuesta tenemos que: el 30 % respondieron que sí, mientras que el 70 % respondieron no.

Por lo tanto se deduce que la mayoría de estudiantes dice que no resuelve actividades de comprensión solos luego de una clase de Lengua y Literatura, puesto que el docente envía las actividades a casa por lo que no se podría establecer a ciencia cierta el nivel de comprensión que se logró en los estudiantes.

4.2 Encuesta aplicada a los docentes

1 ¿En las clases de Lengua y literatura utiliza material didáctico interactivo que facilite aprendizaje?

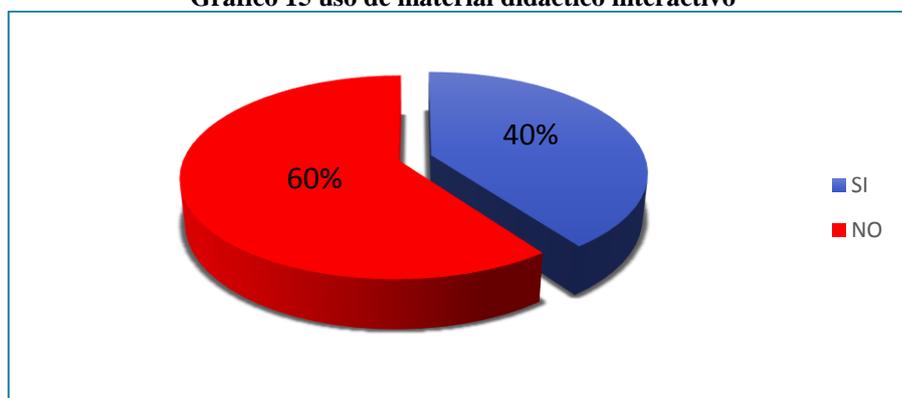
Tabla 15 uso de material didáctico interactivo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	40%
NO	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 15 uso de material didáctico interactivo



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que el 60 % de docentes no utilizan material didáctico interactivo para enseñar Lengua y Literatura, y si el 40 %.

El mayor porcentaje de docentes afirman que no utilizan material didáctico interactivo porque no conoce la finalidad, ni la función que representa en la clase y en el área, provocando que los estudiantes pierdan el interés por aprender ya que reciben las clases de una manera tradicional, monótona en el área de Lengua y Literatura.

2. ¿En el área de Lengua y Literatura utiliza material didáctico que facilite la asimilación del tema y construcción de nuevos conocimientos?

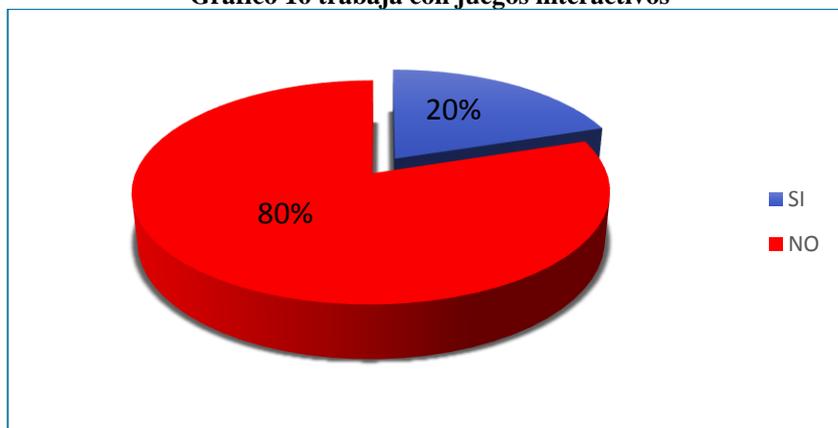
Tabla 16 trabaja con juegos interactivos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	20%
NO	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 16 trabaja con juegos interactivos



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que el, 80 % no trabaja con juegos interactivos en el área de Lengua y Literatura y el 20 % sí.

Se puede deducir que de los docentes encuestados la mayoría no trabajan con juegos interactivos en el área de Lengua y Literatura, debido al desconocimiento de aplicación de las tics en el área de Lengua y Literatura, a pesar que el actual gobierno entrego un kit tecnológico el cual no es utilizado de una manera didáctica perjudicando el aprendizaje significado de los estudiantes.

3. ¿Su escuela tiene laboratorio de computación con medios interactivos para facilitar su aprendizaje?

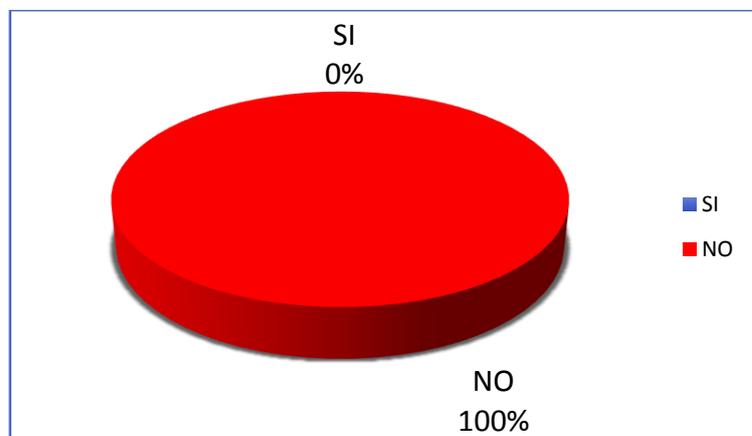
Tabla 17 tiene laboratorio de computación

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	5	100%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 17 tiene laboratorio de computación



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los docentes investigados el 100 % manifiesta que la institución si cuenta con laboratorio de computación y el 0% no.

De los resultados obtenidos se puede deducir que la institución educativa cuenta con laboratorio de computación, sin embargo no está en condiciones para brindar un aprendizaje didáctico interactivo a los estudiantes. Son computadoras antiguas y no tienen acceso a internet ni tampoco se pueden instalar aplicaciones didácticas interactivas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

4. ¿Conoce usted material didáctico interactivo que desarrollen los diferentes tipos de aprendizajes?

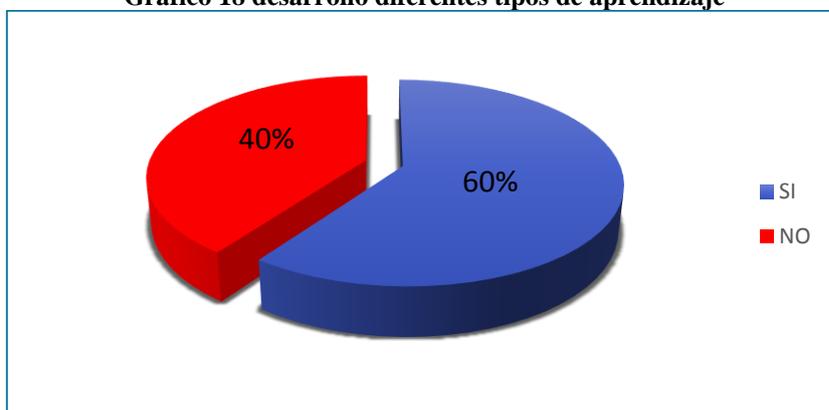
Tabla 18 desarrollo diferentes tipos de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	60%
NO	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 18 desarrollo diferentes tipos de aprendizaje



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los docentes encuestados el 60 % indican que si conocen material didáctico interactivo que desarrollen los diferentes tipos de aprendizajes y el 40 % no.

Se observa que la mayoría de docentes encuestados indican que si conocen material didáctico interactivo que desarrollen los diferentes tipos de aprendizajes, pero no lo utilizan para impartir las clases debido al corto tiempo de la jornada escolar dedicándose solo a cumplir los contenidos de la malla curricular, esto se debe a la poca importancia que se le da, el temor al cambio, la falta de capacitación docente o tal vez por la demanda de tiempo y esfuerzo, dedicándose a impartir las clases de una manera mecánica y tradicional.

5. ¿Maneja usted tecnología (laptop y proyector) para impartir las clases de Lengua y Literatura?

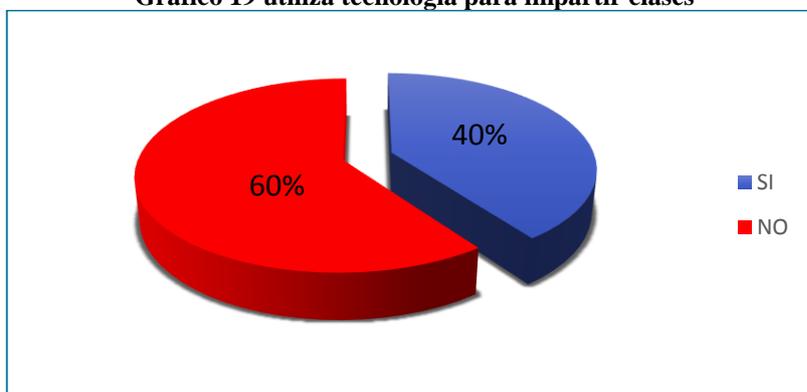
Tabla 19 utiliza tecnología para impartir clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	40%
NO	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 19 utiliza tecnología para impartir clases



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que el 60 % no utiliza tecnología para impartir clases y el 40 % sí.

El resultado de la interrogante de los docentes manifiesta que su gran mayoría tiene un limitado conocimiento sobre el manejo de la tecnología para impartir las clases, actividades que pueden facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Se puede determinar que no se aplica, ya que la mayoría de docentes no realiza una planificación que incluya el uso de la tecnología en el aula, ya sea por desconocimiento o por tiempo que conlleva realizar esta actividad.

6. ¿Usted sabe que es aprendizaje significativo?

Tabla 20 sabe que es aprendizaje significativo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	100%
NO	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

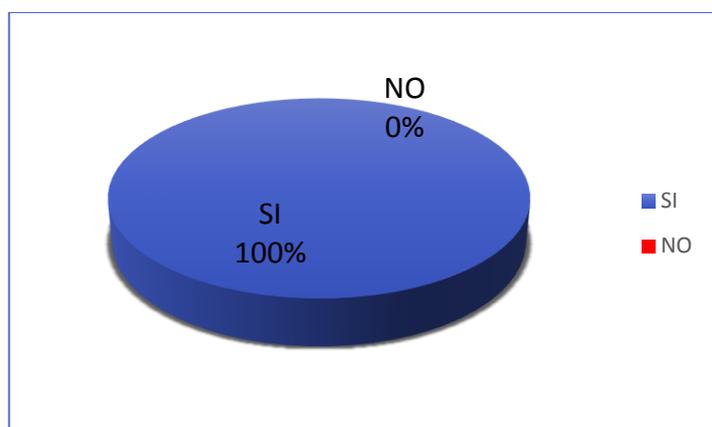


Gráfico 20 sabe que es aprendizaje significativo

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes encuestados indican que el 100 % si saben que es aprendizaje significativo.

En esta interrogante se puede manifestar que los docentes encuestados si saben que es aprendizaje significativo. Se puede determinar que los docentes están conscientes de la importancia del aprendizaje significativo, esto se debe a que todos los docentes deben valorar los aprendizajes de acuerdo a las disposiciones del Ministerio de Educación, tomando en cuenta, que no se utilizan técnicas ni instrumentos que determinen aprendizajes reales.

7. ¿Lo que usted enseña en las clases de Lengua y Literatura le sirve a los estudiantes para aplicar en su vida diaria?

Tabla 21 lo que enseña en clase aplica en su vida diaria

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	100%
NO	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

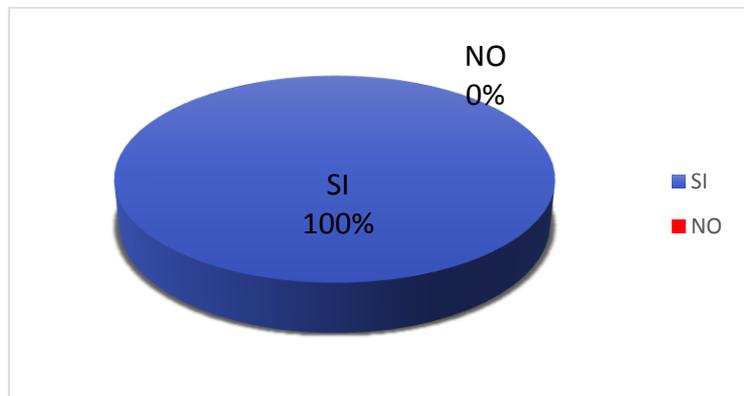


Gráfico 21 lo que enseña en clase aplica en su vida diaria

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que el, 100 % aplica lo que enseña en las clases de Lengua y Literatura en su vida diaria.

Se puede deducir que los docentes encuestados si aplica lo que enseña en las clases de Lengua y Literatura en su vida diaria por lo que se puede decir que los docentes están conformes con la manera que están impartiendo los contenidos a sus estudiantes.

8. ¿La actitud del maestro influye en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 22 la actitud del maestro influye en el aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	80%
NO	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

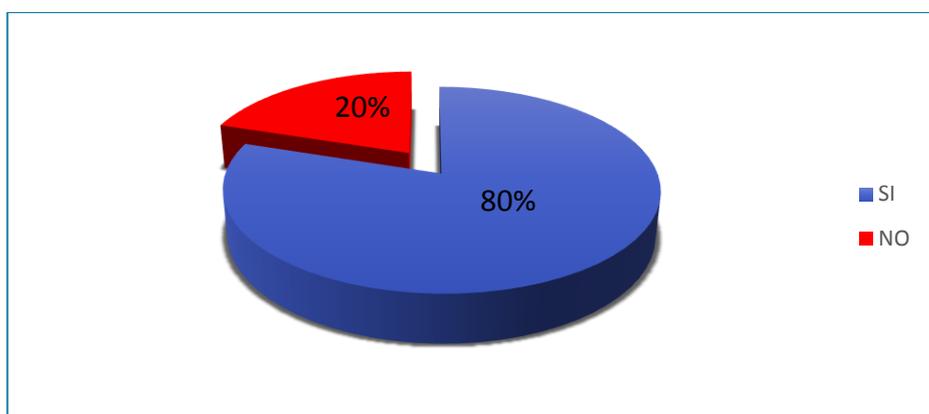


Gráfico 22 la actitud del maestro influye en el aprendizaje

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

De los docentes encuestados indican el 80 % si, y el 20 % no.

En esta interrogante se puede manifestar que los docentes encuestados admiten que la actitud del docente influye en el aprendizaje de los estudiantes, ya que para dar las clases deben estar preparados tanto emocional como psicológicamente y transmitir una actitud positiva y motivar a los estudiantes para que tengan esas ganas de estudiar y lograr en ellos un aprendizaje significativo.

9. ¿Evalúa la participación en clase?

Tabla 23 participación en clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	60%
NO	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

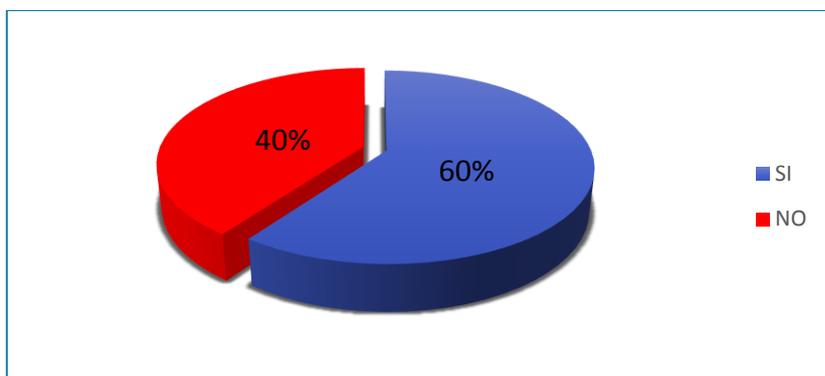


Gráfico 23 participación en clases

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que el 40 % no evalúa la participación en clase, y el 60 % sí.

Los resultados de esta pregunta evidencian que si se evalúa la participación en clase de los estudiantes, porque es un parámetro muy importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, pero no valorado de una manera adecuada. Se puede deducir que existe un descontento por parte de los estudiantes en la valoración de sus aprendizajes posiblemente a la falta de estrategias o instrumentos que ayuden al docente a valorar adecuadamente los aprendizajes.

10. ¿Después de una clase de Lengua y Literatura los estudiantes resuelven actividades de comprensión solos?

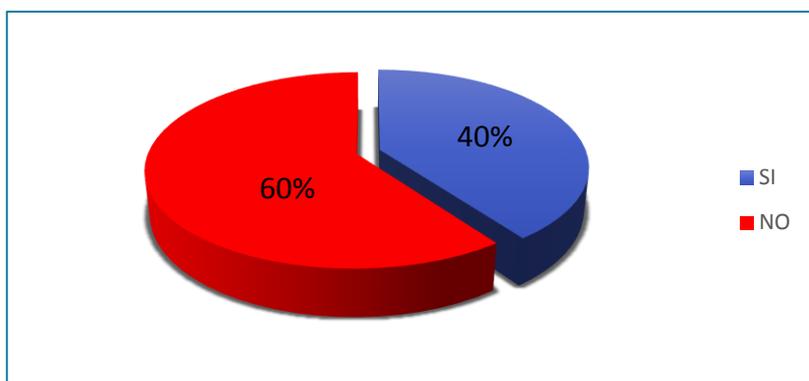
Tabla 24 actividades de comprensión

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	40%
NO	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Gráfico 24 actividades de comprensión



Fuente: Docentes

Elaboración: Chulde Zhirve Elías Hernando

Análisis e interpretación

Los docentes investigados indican que: el 40 % respondieron que los estudiantes sí resuelven actividades de comprensión solos luego de una clase, mientras que el 60 % respondieron no.

Por lo tanto se deduce que los docentes no resuelven actividades de comprensión luego de una clase de Lengua y Literatura, puesto que el docente envía las actividades a casa por lo que no se podría establecer a ciencia cierta el nivel de comprensión que se logró en los estudiantes.

4.3 Verificación de hipótesis

PREGUNTAS ENCUESTA				
Pregunta	1	5	7	10
Si	12	5	25	15
No	53	60	40	50

Tabla N° 25: Verificación de hipótesis
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

4.3.1 Planteamiento de la hipótesis

Ho= hipótesis nula

El material didáctico interactivo no incide el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

H1= hipótesis alternativa

El material didáctico interactivo si incide el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

4.3.2 Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizara el nivel de:

0.05 = %

95 % de confiabilidad

4.3.3 Descripción de la población

Se trabajará con toda la población al ser pequeña como es 5 docentes y 60 estudiantes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha, a quienes se aplicó una encuesta sobre las dos variables: El material didáctico interactivo y el aprendizaje significativo.

4.3.4 Especificación del modelo estadístico

Se trabajará con un cuadro de contingencia de cuatro filas por dos columnas, con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

$$x^2 = \left(\sum \frac{(O - E)^2}{E} \right)$$

x^2 = Chi – Cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

4.3.5 Especificación de las regiones de aceptación o rechazo

Para decidir primero determinamos los grados de libertad (g.l) con el cuadrado formado por cuatro filas y dos columnas.

$$Gl = (f - 1) (c - 1)$$

$$Gl = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$Gl = (3) (1)$$

$$Gl = 3$$

$$(x^2 t) = 7.81$$

4.3.1 Especificación de las regiones de aceptación o rechazo Frecuencia observada

PREGUNTA	ALTERNATIVA		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- ¿Su maestro utiliza material didáctico interactivo durante el proceso enseñanza aprendizaje?	12	53	65
5.- ¿Su maestro maneja tecnología (laptop y proyector) para impartir las clases?	5	60	65
7.- ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria?	25	40	65
10.- ¿Después de una clase de Lengua y Literatura resuelve actividades de comprensión?	15	50	65
TOTAL	57	203	260

Tabla N° 26: Frecuencia Observada

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Frecuencia esperada

PREGUNTA	ALTERNATIVA		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- ¿Su maestro utiliza material didáctico interactivo durante el proceso enseñanza aprendizaje?	14,25	50,75	65
5.- ¿Su maestro maneja tecnología (laptop y proyector) para impartir las clases?	14,25	50,75	65
7.- ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria?	14,25	50,75	65
10.- ¿Después de una clase de Lengua y Literatura resuelve actividades de comprensión?	14,25	50,75	65
TOTAL	57	203	260

Tabla N° 27: Frecuencia esperada

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Cálculo del chi cuadrado

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
12	14,25	-2,25	5,06	0,36
53	50,75	2,25	5,06	0,10
5	14,25	10,75	115,56	8,11
60	50,75	-10,75	115,56	2,28
25	14,25	-9,25	85,56	6,00
40	50,75	9,25	85,56	1,69
15	14,25	0,75	0,56	0,04
50	50,75	-0,75	0,56	0,01
260.00	260.00			18,58

Tabla N° 28: Cálculo de Chi cuadrado χ^2
Fuente: Encuestas
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Regla de decisión: Entonces con 3 grados de libertad y un nivel de significación de 0,05 se determina en la tabla el valor de 7.81 para el chi cuadrado tabular (χ^2_t).

La representación gráfica en la Campana de Gauss, es:

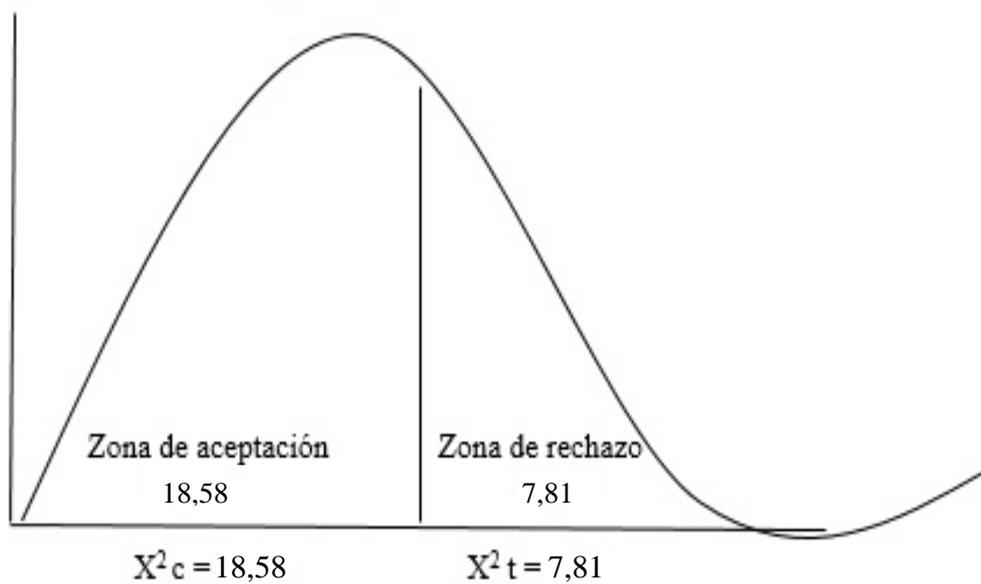


Gráfico N° 25: Campana de Gauss
Fuente: Encuestas
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

4.4 Decisión final

Para 3 grados de libertad y un nivel de $\alpha = 0.05$ se obtiene en la tabla de chi cuadrado tabulado 7.81 y como el valor de chi cuadrado calculado es 18.58 se encuentra fuera de la región de la aceptación, entonces se rechaza la hipótesis negativa y se acepta la hipótesis alternativa que dice: **El material didáctico interactivo si incide el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.**

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Al finalizar el siguiente trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones.

- ✓ Se ha comprobado en un 80% que los docentes de cuarto año de educación básica no utilizan material didáctico interactivo para impartir las clases, la falta de actualización, rechazo a incluir las nuevas tecnologías en la planificación diaria, incide para que los estudiantes no logren los aprendizajes requeridos y por ende no existe un buen rendimiento académico.
- ✓ Las clases impartidas por el docente en el área de Lengua y Literatura en un 73% muestran rasgos tradicionalistas, monótonas, incidiendo directamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes, lo que le impide que no tengan la capacidad de aprehender es decir una memoria a largo plazo solo aprenden por el momento, provocando así un bajo rendimiento académico en todas las áreas.
- ✓ Se concluye con la necesidad primordial de implementar recursos didácticos interactivos que motiven y a su vez faciliten el aprendizaje de los estudiantes, para lo cual se elaboró una guía didáctica sobre el uso de material didáctico interactivo, con el objetivo que los mismos reciban las clases de una manera diferente, lúdica, dinámica, activa y agradable y por ende lograr un excelente rendimiento académico.

5.2 Recomendaciones

- ✓ Motivar a los docentes y estudiantes sobre la importancia y aplicación del material didáctico interactivo en el aula de clases para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ En los estudiantes de la institución se debe utilizar estrategias activas en el aula, lo cual les permitirá ser personas creativas, participativas, proactivas; por lo que se lograra alcanzar un aprendizaje significativo y por ende un rendimiento académico excelente que se verá reflejado en la comprensión y asimilación en las clases de Lengua y Literatura.
- ✓ Se recomienda a los docentes y estudiantes aplicar la guía didáctica interactiva, para mejorar los aprendizajes significativos de los estudiantes y sean actores y creadores de sus propios conocimientos.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

Tema

Guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando aprendo mejor Lengua y Literatura” en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

6.1 Datos informativos

Institución ejecutora: Unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge”

Beneficiarios: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Ubicación:

País: Ecuador

Cantón: Quito

Provincia: Pichincha

Parroquia: Turubamba

Dirección: Av. Pedro V. Maldonado y Pedro Quiñonez

Correo: 17H01053@gmail.com

Teléfono: 022695045

Clase de plantel: Fiscal

Funcionamiento: Matutina – Vespertina

Tiempo estimado para la ejecución: 3 meses

Investigador: Chulde Zhirve Elías Hernando

6.2 Antecedentes de la propuesta

El presente trabajo de investigación, ha permitido detectar que una de las causas más importantes que inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes es la falta de aplicación de material didáctico interactivo, esto deja secuelas en los estudiantes ya que ellos no pueden lograr un aprendizaje significativo cuando en las clases de Lengua y Literatura.

En consecuencia de lo anterior se plantea la importancia de la propuesta, por cuanto se desea facilitar el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y lograr los aprendizajes significativos que le servirán para resolver problemas que se les presente en su vida cotidiana.

El aprendizaje significativo forma parte primordial en la educación del estudiante, por lo que el docente requiere implementar las herramientas tecnológicas, técnicas activas para que el mismo desarrolle destrezas y aptitudes ya que de ello dependerá el mejoramiento de la calidad de enseñanza de los mismos.

6.3 Justificación

La elaboración de una Guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando aprendo mejor Lengua y Literatura” en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

Es **importante** para docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”, por que dispondrá de una guía didáctica interactiva adecuada dirigida al personal docente para que mejore su trabajo en el aula considerado constantemente en fortalecer la educación para que sea de calidad y los estudiante desarrollen aprendizajes significativos.

La investigación es de **interés**, ya que busca la mejora continua del aprendizaje significativo con el uso de material didáctico interactivo para la enseñanza, ya que los mismos servirán para facilitar los aprendizajes de los estudiantes y consolidar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

La **utilidad** en el campo educativo, se basara en el cambio que se haga en la institución con relación a la aplicación de recursos didácticos interactivos como un recurso de apoyo que consolide de una manera significativa los objetivos propuestos anteriormente en la investigación de tal manera que la propuesta que se plantea ejecutar dentro de la institución educativa debe adecuarse a las necesidades de los estudiantes y docentes facilitando el proceso enseñanza – aprendizaje en el aula de clases.

Los **beneficiarios** de la propuesta que se va a poner en marcha serán principalmente los 60 estudiantes y 5 docentes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” ya que al existir el suficiente material didáctico interactivo que facilite el proceso educativo, las actividades escolares se desarrollara de manera adecuada permitiendo consolidar un aprendizaje significativo en los mismos.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

- ✓ Proponer una Guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando aprendo mejor Lengua y Literatura” en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha.

6.4.2 Objetivo específico

- ✓ Sensibilizar los beneficios de la guía didáctica por medio de talleres para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- ✓ Ejecutar la guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando Aprendo Mejor Lengua y Literatura” con la participación de docentes y estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”
- ✓ Evaluar la participación, interés y efectividad de la propuesta en conjunto con las autoridades educativas, docentes y estudiantes.

6.4 Análisis de factibilidad

El estudio investigativo junto con la propuesta planteada, posee características innovadoras y positivas, ya que mediante el desarrollo de la misma se busca que el docente aplique la guía didáctica interactiva para desarrollar los aprendizajes significativos mejorara y facilitara el proceso enseñanza – aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, ya que contarán con actividades dinámicas y activas que van a desarrollar en el aula incentivando la participación de los estudiantes.

La factibilidad para el desarrollo y puesta en marcha del presente trabajo investigativo, se basa en el respaldo y acogida que prestan los docentes de la institución ejecutora, además de que en la institución en que se ha planificado desarrollar la propuesta no se han llevado a cabo proyectos similares al mencionado.

Para la puesta en marcha de la propuesta se cuenta con los siguientes recursos:

Humanos

Investigador Chulde Zhirve Elías Hernando

Tecnológicos

Se cuenta con todos los recursos tecnológicos que facilitaran el correcto desarrollo del proyecto investigativos que están compuestos por: computador, impresora, proyector, memorias USB, parlantes y el sistema operativo Microsoft office, reproductores multimedia, equipo que ayudara en la socialización de la propuesta.

Económico Financiero

La inversión que demande la investigación será autofinanciada por el investigador

6.5 Fundamentación científico técnica

Guía didáctica

“La didáctica desde el punto de vista de su contenido se ocupa y preocupa de la enseñanza, del aprendizaje, de la instrucción, de la formación intelectual, de la comunicación de conocimientos, de los procesos de enseñanza – aprendizaje” (Rivilla & García, 2003, pág. 39)

La guía didáctica es una herramienta valiosa de enseñanza que nos facilita y nos brinda diferentes estrategias para promover el aprendizaje autónomo tanto académico como intelectual del estudiante para poner en práctica en su vida diaria.

Didáctica

“La didáctica es la ciencia de la educación que estudia los procesos de enseñanza aprendizaje” (Slideshare, 2010)

La didáctica ocupa un sitio central entre la educación y la enseñanza que trata de conseguir el desarrollo armónico y completo del ser humano, recordemos que la acción educativa requiere de una teoría y una práctica.

La teoría la proporciona la pedagogía que es la ciencia de la educación y la práctica es decir, el cómo hacerlo, lo proporciona la didáctica.

Material didáctico

Definición

“El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas” (Definicion.de, 2008)

El material didáctico son todos aquellos que medios que utiliza el docente para llegar al conocimiento del estudiante de una manera activa, lúdica a través de los cuales ellos van creando sus propios aprendizajes.

Características de la guía didáctica

- ✓ Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para la cual fue establecida.
- ✓ Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- ✓ Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento, las habilidades, las actitudes y valores en los estudiantes.
- ✓ Define los objetivos específicos y las actividades específicas de estudio.
- ✓ Orienta la planificación de las clases.
- ✓ Informa al estudiante los logros alcanzados.
- ✓ Orienta la evaluación.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “CELIANO MONGE”



“Guía Didáctica Interactiva para
desarrollar aprendizajes
significativos Jugando aprendo
mejor Lengua y Literatura”

INTRODUCCIÓN

Lengua y Literatura es una de las asignaturas más importantes y base, para que el estudiante ingrese al maravilloso mundo de la educación, por lo cual se ha elaborado la presente guía didáctica, a partir del trabajo de investigación, se origina la necesidad primordial de implementar nuevos recursos que favorezcan de manera significativa los aprendizajes de los estudiantes.

La Guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos “Jugando aprendo mejor Lengua y Literatura” en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa fiscal mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha, está conformada por diversas actividades adecuadas para comprender el contenido de un tema y pueda resolver los diferentes problemas que se le presenten en su vida cotidiana, beneficiando a docentes y estudiantes.

En las actividades que se proponen a continuación, el estudiante podrá interactuar con juegos y actividades que motivaran y a su vez incentivaran al estudiante a comprender los diferentes contenidos ya que ellos serán los creadores de sus propios conocimientos y al mismo tiempo consolidan los aprendizajes.

La guía didáctica interactiva para el desarrollar aprendizajes significativos “Jugando Aprendo Mejor Lengua y Literatura” al poseer un diseño innovador busca adaptarse a las necesidades de los estudiantes, cada actividad a desarrollar contara con un nivel de dificultad con el fin de los mismos demuestren la adquisición de los conocimientos de los diferentes contenidos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	91
GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.....	93
INSTRUCTIVO DE JUEGOS.....	94
PARTE EJECUTABLE.....	99
NIVEL 1	
ESTRUCTURA DE LA GUÍA TURÍSTICA.....	100
EL ARTÍCULO.....	102
LA ORACIÓN SIMPLE.....	104
PARTES DE LA ORACIÓN.....	106
NIVEL 2	
EL SUJETO.....	108
EL SUSTANTIVO COMÚN Y SUSTANTIVO PROPIO.....	110
PALABRAS POR EL ACENTO.....	112
CAMBIO DE LA Z POR LA C.....	114
CAMBIO DE LA Z POR LA C.....	116
EL ADJETIVO CALIFICATIVO.....	118
SUGERENCIAS.....	120
LINKS DIDACTICOS.....	123

**INSTRUCTIVO PARA EL USO DE
LA GUÍA DIDÁCTICA
INTERACTIVA PARA
DESARROLLAR APRENDIZAJES
SIGNIFICATIVOS “JUGANDO
APRENDO MEJOR LENGUA Y
LITERATURA**



Pasos:

1.- Introducimos el cd en la unidad del cd writer



Ilustración No.1: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

2.- Damos clic en inicio y nos aparece una pantalla pequeña y seleccionamos la opción equipo.



Ilustración No.2: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Y se desplegara esta pantalla, damos clic en la unidad del cd writer.

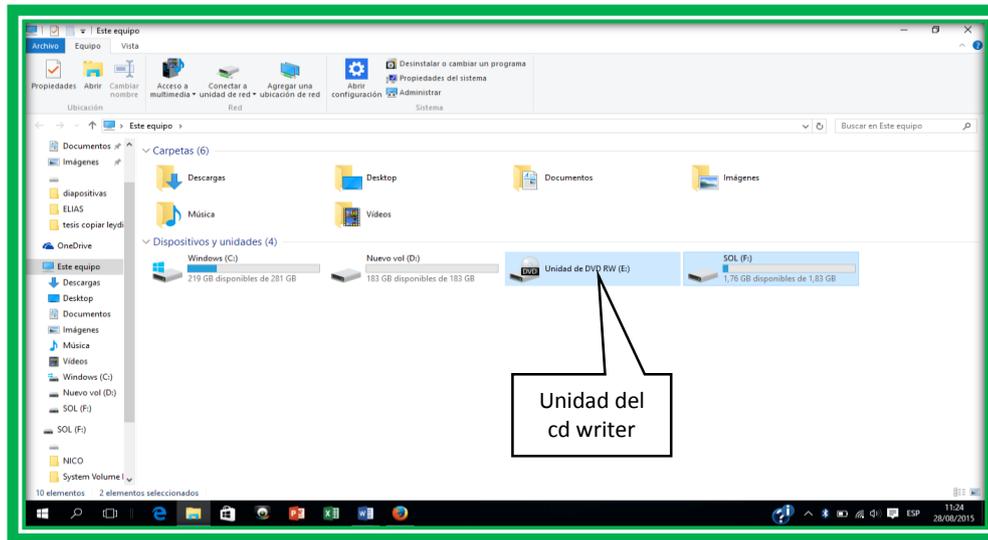


Ilustración No.3: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Se debe elegir la unidad del cd writer

3.- Aparecerá la siguiente pantalla, debe elegir el documento en formato power point con el nombre “juego didáctico interactivo”

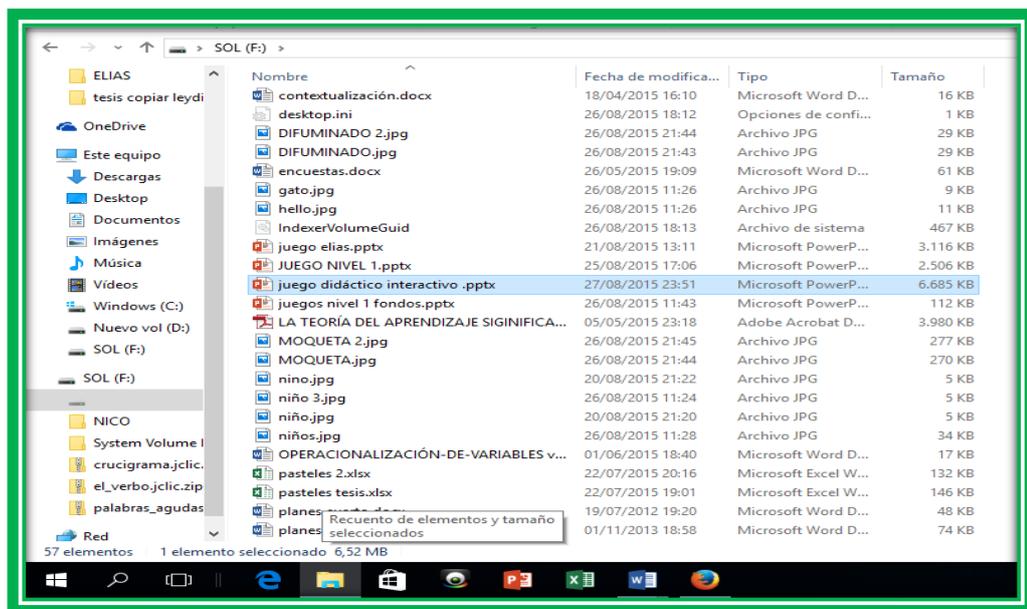
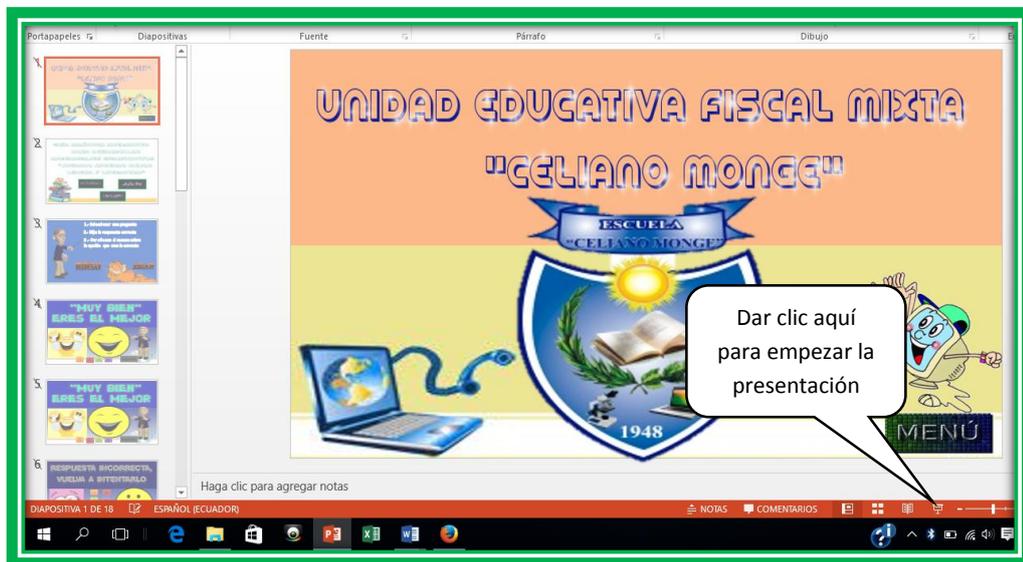


Ilustración No.4: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Dar doble clic en el archivo y se abrirá power point y aparecerá la pantalla de inicio.

Ilustración No.5: Instructivo Guía Didáctica



Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Damos clic en presentación con diapositivas esta opción se encuentra en la parte inferior derecha de su pantalla tal como se indica.

4.- Aparecerá la pantalla de inicio del juego donde se encuentra un botón que dice menú, damos clic en el botón menú.



Ilustración No.6: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

5.- Y aparecerá la pantalla de menú donde se encuentran 3 botones con las siguientes opciones instrucciones, jugar y finalizar.

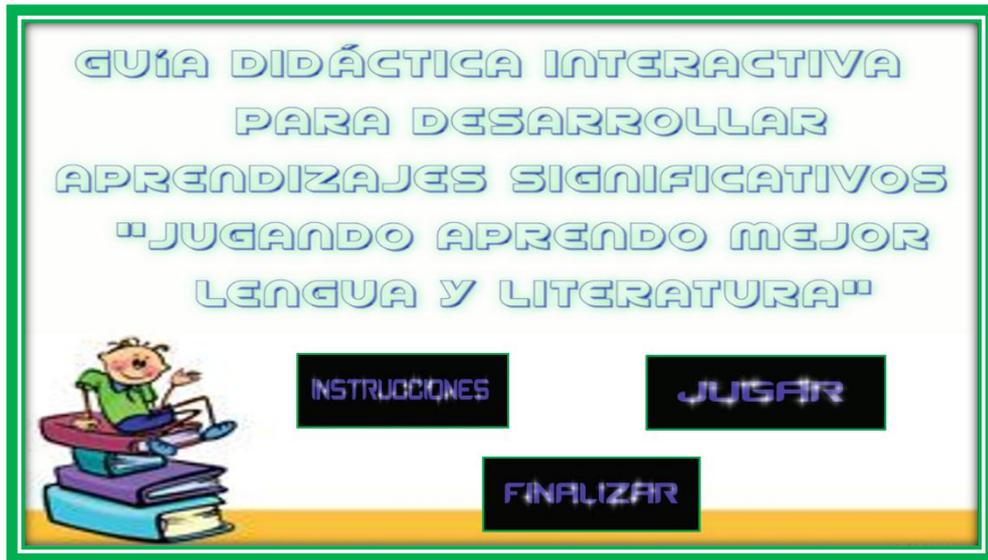


Ilustración No.7: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

6.- Damos clic en el botón instrucciones para visualizar las instrucciones de juego.



Ilustración No.8: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

En esta pantalla está las instrucciones del juego y dos botones regresar, este botón nos regresa al menú principal y jugar este botón nos envía directo al juego, damos clic en jugar.

7.- Aparece una pantalla con las preguntas para iniciar el juego.

Debe elegir las preguntas para que desee jugar.



Ilustración No.9: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

8.- Al finalizar el juego le aparecerá la siguiente pantalla.

Presione la tecla esc y saldrá del juego.



Ilustración No.10: Instructivo Guía Didáctica
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

PARTE EJECUTABLE

NIVEL 1

JUEGO 1

TEMA

“Estructura de la Guía Turística”

OBJETIVO:

Comprender, analizar y producir guías turísticas con elementos descriptivos y fines comparativos adecuados con las propiedades textuales.

DESTREZA:

Interpretar una guía turística desde sus elementos y su estructura interna.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes van a conocer los elementos que conforman la estructura de la guía turística de forma interactiva y divertida.



Ilustración No.11: Estructura de la guía turística
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego nos aparece una pantalla que nos indica que debemos elegir 3 elementos que conforman la estructura de la guía turística.
- Si elige la opción correcta le aparecerá una carita feliz.
- Si elige la opción incorrecta le aparece una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Reconoce la estructura interna de la guía turística.					Identifica los elementos de la guía turística					Reconoce la utilidad de la guía turística					Participa de manera espontánea y voluntaria					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 29: Ficha de observación juego 1
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 2

TEMA

“El Artículo”

OBJETIVO

Identificar y analizar los artículos determinados e indeterminados.

DESTREZA:

Escribir textos cortos usando artículos definidos e indefinidos.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes de una manera divertida, van a completar, ordenar y formar con claridad diferentes oraciones utilizando correctamente el artículo definido e indefinido.

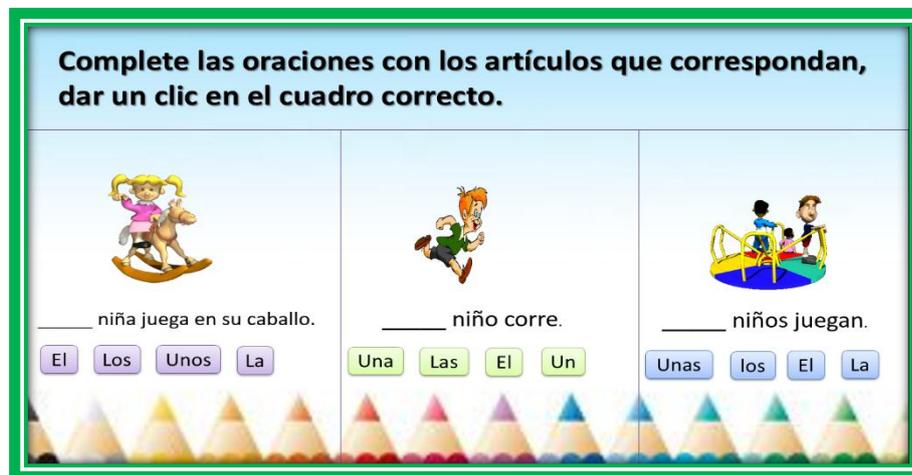


Ilustración No.12: El artículo
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego tenemos que completar las oraciones con el artículo correcto tiene que concordar con el número y género.
- Si elige el artículo correcto le aparecerá una carita feliz.
- Si elige el artículo incorrecto le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Identifica los artículos determinados e indeterminados.					Completa las oraciones con los artículos correctos.					Identifica el número y género de los artículos.					Escribe oraciones con artículos determinados e indeterminados.					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 30: Ficha de observación juego 2
 Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 3

TEMA

“La Oración simple”

OBJETIVO:

Comprender, analizar y producir oraciones con sentido lógico.

DESTREZA:

Definir la oración gramatical mediante el análisis de su característica principal.

CONOCIMIENTO:

En esta actividad el estudiante debe identificar la oración que se relaciona con el gráfico.

Lea y haga clic en la oración que corresponda a cada grafico



- Juan canta en el parque.
- Luis corre en el campo.
- Pedro lee el libro.
- José salta la cuerda.
- Fernando juega con los cubos.
- Jordi patea la pelota.

Ilustración No.13: La oración simple
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego los estudiantes deben dar clic en la oración que corresponda al gráfico.
- Si selecciona la oración correcta le aparecerá una carita feliz.
- Si elige la oración incorrecta le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Escribe oraciones con sentido lógico					Relaciona oraciones con el gráfico					Ordena palabras y formula oraciones					Respeto la opinión de los compañeros				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					

Tabla N° 31: Ficha de observación juego 3
 Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 4

TEMA

“Partes de la oración”

OBJETIVO:

Reconocer las partes de la oración en diferentes textos.

DESTREZA:

Reconocer el sujeto y el predicado de la oración y su utilización en la escritura del mensaje.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben reconocer las partes de la oración.



Ilustración No.14: Partes de la oración

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla con cuatro opciones en forma de estrellas.
- El estudiante deberá elegir solo una opción que es la correcta.
- Si selecciona la opción correcta le aparecerá una carita feliz y pasara al siguiente nivel.
- Si elige la opción incorrecta le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Reconoce las partes de la oración					Identifica el sujeto de las oraciones					Identifica el predicado de las oraciones					Formula oraciones oralmente				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					

Tabla N° 32: Ficha de observación juego 4
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

NIVEL 2

JUEGO 5

TEMA

“Partes de la oración el sujeto”

OBJETIVO:

Identificar el sujeto en oraciones formulas.

DESTREZA:

Reconoce las características principales del sujeto en una oración.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben identificar el sujeto en las oraciones escritas.

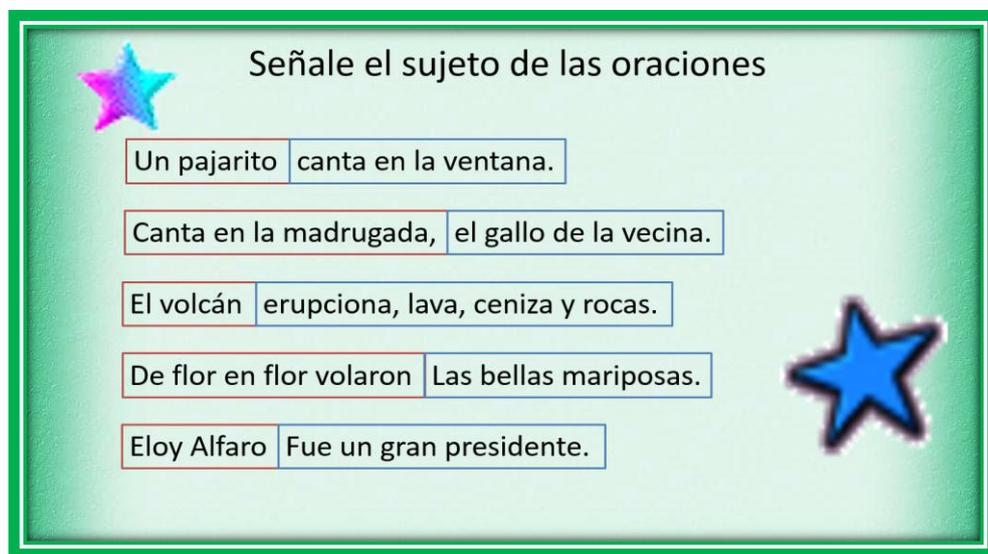


Ilustración No.15: El sujeto

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla con cinco oraciones.
- El estudiante deberá elegir solo el sujeto de la oración.
- Si selecciona correctamente el sujeto le aparecerá una carita feliz.
- Si elige la opción incorrecta le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Identifica el sujeto de la oración					Escribe oraciones con sujeto					Señala el sujeto en las oraciones					Identifica el sujeto oralmente							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								

Tabla N° 33: Ficha de observación juego 5

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 6

TEMA

“El sustantivo común y el sustantivo propio”

OBJETIVO:

Reconocer sustantivos propios y comunes en diferentes tipos de textos.

DESTREZA:

Identificar el sustantivo común y sustantivo propio mediante su utilización en la escritura de textos.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben reconocer los sustantivos comunes y sustantivos propios.



Ilustración No.16: Sustantivo común y sustantivo propio
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla dividida en dos, en la una debe elegir sustantivos comunes y en la siguiente debe elegir sustantivos propios.
- El estudiante deberá elegir ocho opciones correctas.
- Si selecciona las opciones correctas le aparecerá una carita feliz.
- Si elige las opciones incorrectas le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Identifica el sustantivo común					Identifica el sustantivo propio					Reconoce la regla de ortografía del sustantivo propio y común					Escribe sustantivos propios y comunes					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 34: Ficha de observación juego 6
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 7

TEMA

“Palabras por el acento”

OBJETIVO:

Identificar la clasificación de las palabras agudas, graves y esdrújulas por el acento.

DESTREZA:

Escribir palabras agudas, graves y esdrújulas en textos cortos.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben identificar las palabras agudas, graves y esdrújulas.

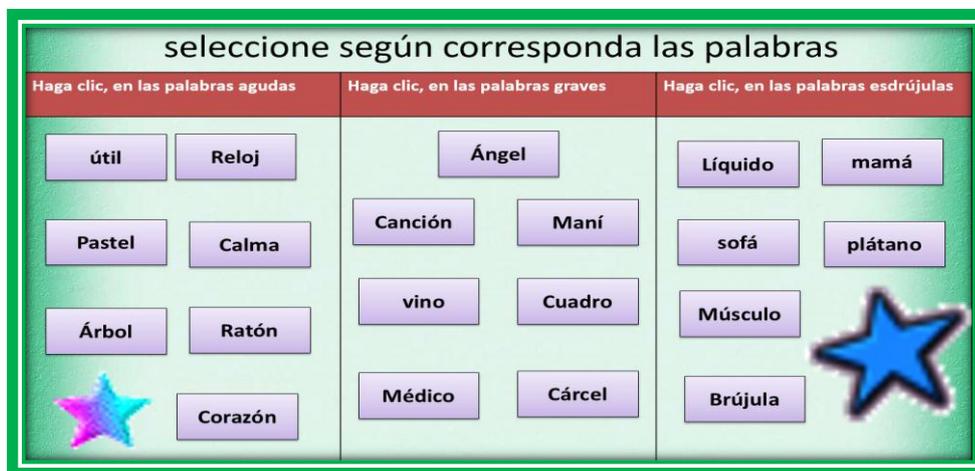


Ilustración No.17: Palabras por el acento
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla dividida en tres partes, en la primera debe elegir las palabras agudas, en la segunda las palabras graves y en la última las palabras esdrújulas.
- El estudiante deberá elegir cuatro opciones correctas.
- Si selecciona las opciones correctas le aparecerá una carita feliz.
- Si elige las opciones incorrectas le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Reconoce palabras agudas					Reconoce palabras graves					Reconoce palabras esdrújulas					Identifica la silaba tónica					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 35: Ficha de observación juego 7
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 8

TEMA

“Cambio de la Z por la C”

OBJETIVO:

Identificar la regla ortográfica para la escritura de palabras terminadas en Z

DESTREZA:

Escribir palabras que terminan con “z” y cambiar al plural con “c”.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben seleccionar el plural correcto de las palabras.

Cambio de la Z por la C del singular a plural
Escoja el plural correcto de las siguientes palabras

raíz	<input checked="" type="radio"/> raíces	<input type="radio"/> raíces	<input type="radio"/> raíses
veloz	<input type="radio"/> veloces	<input type="radio"/> veloses	<input type="radio"/> velozes
cruz	<input checked="" type="radio"/> cruses	<input type="radio"/> cruzes	<input type="radio"/> cruces
avestruz	<input checked="" type="radio"/> avestruses	<input type="radio"/> avestruces	<input type="radio"/> avestruzes
nariz	<input checked="" type="radio"/> narises	<input type="radio"/> narizes	<input type="radio"/> narices

Ilustración No.18: Cambio de la Z por la C
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla con cinco palabras terminadas en z.
- El estudiante deberá elegir de las tres opciones solo el plural correcto.
- Si selecciona el plural correcto le aparecerá una carita feliz.
- Si elige las opciones incorrectas le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Utiliza la regla ortográfica de las palabras terminadas en Z					Escribe palabras terminadas en Z					Cambia la Z por la C en palabras en plural					Completa textos utilizando palabras terminadas en Z					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 36: Ficha de observación juego 8

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 9

TEMA

“Cambio de la Z por la C”

OBJETIVO:

Identificar la regla ortográfica para la escritura de palabras terminadas en Z

DESTREZA:

Escribir palabras que terminan con “z” y cambiar al plural con “c”.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben seleccionar el plural correcto de las palabras.

Cambio de la Z por la C del singular a plural

Escoja el singular correcto de las siguientes palabras

<i>lombrices</i>	lombris	lombrix	lombriz
<i>capataces</i>	capatas	capataz	capatax
<i>perdices</i>	perdiz	perdis	perdix
<i>actrices</i>	actrix	actris	actriz
<i>felices</i>	feliz	felix	felis

Ilustración No.19: Cambio de la Z por la C
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla con cinco palabras en plural.
- El estudiante deberá elegir de las tres opciones solo el singular correcto de cada palabra.
- Si selecciona el singular correcto le aparecerá una carita feliz.
- Si elige las opciones incorrectas le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES					Utiliza la regla ortográfica de las palabras terminadas en Z					Identifica el singular de las palabras terminadas en Z					Cambia la C por la Z en palabras en singular					Completa textos utilizando palabras terminadas en Z				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									

Tabla N° 37: Ficha de observación juego 9

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

JUEGO 10

TEMA

“El Adjetivo Calificativo”

OBJETIVO:

Seleccionar adjetivos calificativos de acuerdo al sustantivo.

DESTREZA:

Utilizar el adjetivo calificativo en textos descriptivos, mediante el análisis de su función sintáctica.

CONOCIMIENTO:

En este juego los estudiantes deben seleccionar los adjetivos calificativos correctos.



Ilustración No.20: El adjetivo calificativo

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

DESARROLLO

- En este juego aparecerá una pantalla con un dibujo de un carro.
- El estudiante deberá elegir los tres adjetivos calificativos correctos.
- Si selecciona los adjetivos calificativos correctos le aparecerá una carita feliz.
- Si elige las opciones incorrectas le aparecerá una carita triste.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se observara y se registrara el desempeño de cada estudiante.

N.- ESTUDIANTES	INDICADORES	Selecciona adjetivos calificativos de acuerdo a gráficos					Reconoce la definición del adjetivo calificativo					Utiliza adjetivos calificativos en descripciones					Escribe correctamente Adjetivos calificativos					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						

Tabla N° 38: Ficha de observación juego 10
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

SUGERENCIAS

Para realizar diferentes juegos y actividades didácticas interactivas atractivas y de una forma sencilla en power point pueden utilizar la aplicación **cooltext** en donde pueden crear letras y gifs de una forma interesante y divertida que le llamara la atención a los estudiantes y pueden crear juegos de acuerdo a las necesidades del tema de estudio.

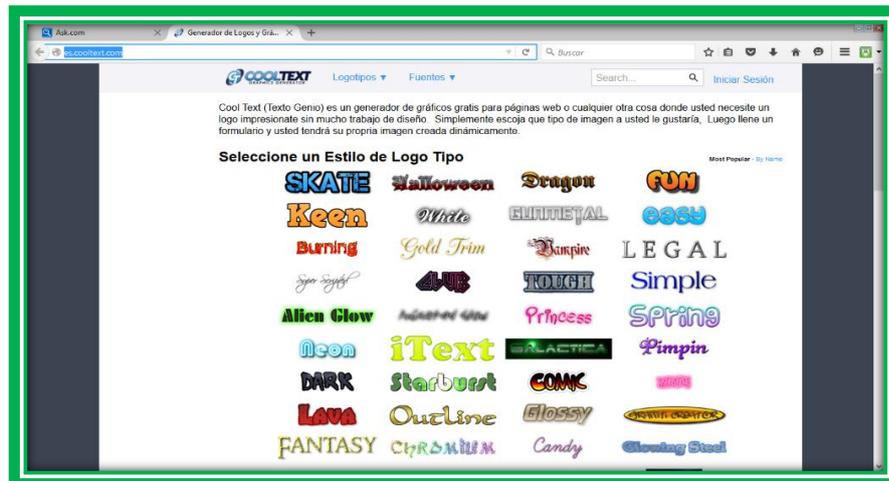


Ilustración No.21: Cooltext
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Otra aplicación sencilla y fácil para crear juegos que gusta mucho a los estudiantes, es el programa **Jclie Author**, esta aplicación cuenta con diferentes formas para crear llamativos juegos como por ejemplo:

- Crucigramas
- Sopa de letras
- Asociación compleja
- Asociación simple
- Juego de memoria
- Actividad de exploración
- Actividad de identificación
- Pantalla de información
- Puzzle doble
- Puzzle de intercambio
- Puzzle de agujero
- Texto: completar texto



Ilustración No.22: J clic author
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

Asociación simple

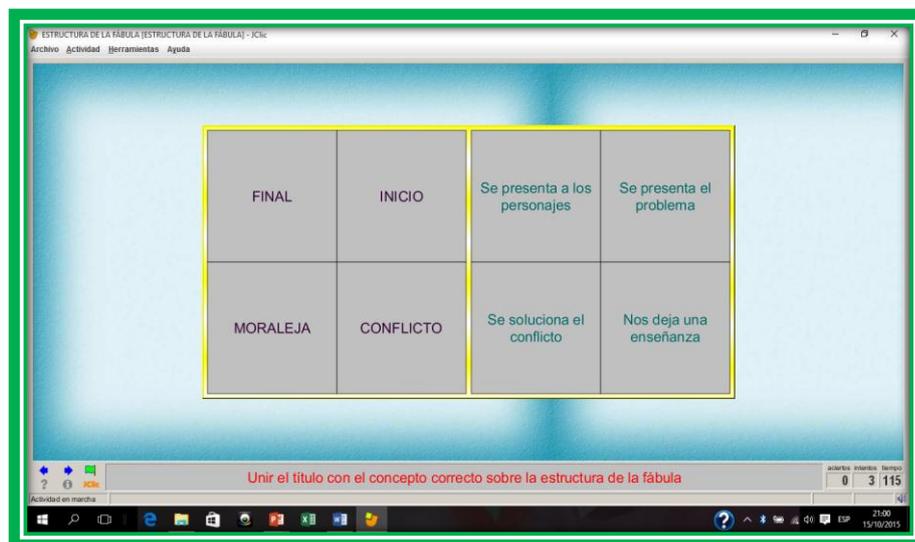


Ilustración No.23: J clic author asociación simple
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

En este juego los estudiantes tienen que relacionar el título con el concepto, es decir el estudiante aprende, relaciona y asocia los conceptos mientras juega.

Crucigrama

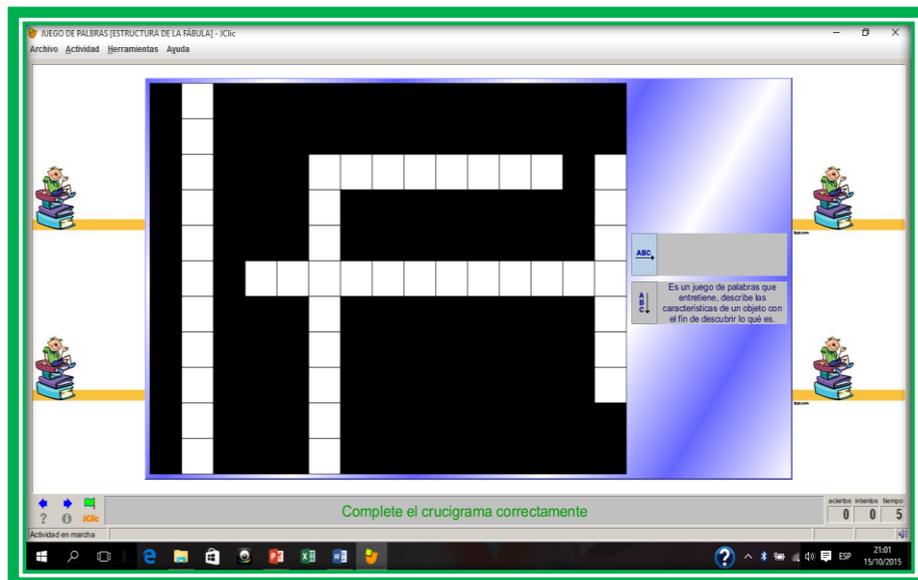


Ilustración No.24: J clic author
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

En este juego los estudiantes tendrán que completar un crucigrama completando con palabras tanto en forma horizontal como vertical.

Links didácticos

Los siguientes links son sugerencias de juegos interactivos que los docentes pueden utilizar para reforzar varios temas de estudio de una manera divertida.

<https://recursossep.wordpress.com/recursos-didacticos-interactivos/>

<http://www.materialdeaprendizaje.com/recursos-interactivos-didacticos-primaria/>

<https://aulapt.wordpress.com/a-l/>

<http://www.genmagic.net/educa/>

6.6 MODELO OPERATIVO

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
SOCIALIZACIÓN	Socializar con los docentes la importancia del material didáctico interactivo para mejorar los aprendizajes significativos de los estudiantes de la U.E Celiano Monge.	Presentación de la guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos a los estudiantes y docentes de U.E Celiano Monge.	Humanos Materiales Institucionales	Director Investigador Docentes Estudiantes	
PLANIFICACIÓN	Planificar las actividades previas a la ejecución.	Definir, construir actividades para mejorar el aprendizaje significativo.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador	
EJECUCIÓN	Ejecutar la guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura.	Entrega de la guía didáctica interactiva para mejorar los aprendizajes significativos.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador Docentes Estudiantes	Permanente
EVALUACIÓN	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de la guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos.	Observación y dialogo permanente con autoridades, docentes y estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador Docentes Estudiantes	Permanente

Tabla N° 39: Modelo operativo

Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

6.7 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Las demandas financieras para el desarrollo y ejecución del proyecto investigativo serán financiadas por el investigador. Las autoridades del plantel educativo, docentes y estudiantes, han permitido que la presente investigación cuente con la factibilidad necesaria para la elaboración de una guía didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura “Jugando Aprendo mejor”

ACCIÓN	RESPONSABLE
Sensibilización	Autoridades del plantel, docentes, Chulde Zhirve Elías Hernando.
Periodo de capacitación	Chulde Zhirve Elías Hernando.
<p>Presupuesto</p> <p>Utilización de equipos..... 50</p> <p>Material de escritorio..... 30</p> <p>Diseño gráfico..... 70</p> <p>Impresión de la guía..... 100</p> <p>Modelo operativo..... 500</p> <p>Total..... 750</p>	Chulde Zhirve Elías Hernando.
Evaluación	Autoridades del plantel, docentes, Chulde Zhirve Elías Hernando.

Tabla N° 40: Administración de la propuesta
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

6.8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigador, docentes y estudiantes.
¿Por qué evaluar?	Conocer los resultados obtenidos al aplicar la Guía Didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos.
¿Para qué evaluar?	<p>Para obtener datos reales sobre la efectividad de la Guía Didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos.</p> <p>Establecer si con la propuesta existieron cambios en los aprendizajes de los estudiantes.</p>
¿Qué evaluar?	<p>La eficacia de la Guía Didáctica interactiva para desarrollar aprendizajes significativos.</p> <p>La participación por parte de las autoridades y docentes en la aplicación de la guía.</p>
¿Quién evalúa?	<p>Investigador</p> <p>Autoridades de la institución</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes</p>
¿Cuándo evaluar?	Permanente
¿Cómo evaluar?	Observación, encuestas, entrevistas a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de observación, cuestionarios y entrevistas.

Tabla N° 41: Previsión de la evaluación
Elaborado por: Chulde Zhirve Elías Hernando

BIBLIOGRAFÍA

- Andes. (18 de 10 de 2012). *Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica*.
Obtenido de <http://www.andes.info.ec/es/sociedad/7782.html>
- Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza*. España.
- Castañeda, E. (2005). Centro de excelencia para la capacitación de maestros.
Planificación Curricular, 27.
- Ciber Sociedad . (2009). *congreso2009@cibersociedad.net*. Obtenido de
<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/el-papel-de-los-materiales-digitales-multimediales-en-el-aula/324/>
- Crespo, A. (2012). *la tecnologia y los jovenes*. Obtenido de
<https://books.google.com.ec/books?id=16QxTQrohBkC&printsec=frontcover&dq=impacto+del+uso+de+tics+en+logros+acad%C3%A9micos+evidencia+en+guayaquil+ecuador&hl=es&sa=X&ei=1axPVazjMYXBggTggoGYDA&ved=0CFAQ6AEwCA#v=onepage&q&f=false>
- Crespo, A. F. (s.f.). *Muchoslibros.com*. Obtenido de La tecnología y los jóvenes:
<https://books.google.com.ec/books?id=16QxTQrohBkC&printsec=frontcover&dq=impacto+del+uso+de+tics+en+logros+acad%C3%A9micos+evidencia+en+guayaquil+ecuador&hl=es&sa=X&ei=1axPVazjMYXBggTggoGYDA&ved=0CFAQ6AEwCA#v=onepage&q&f=false>
- Cusco, A., & Tipanguano, N. (junio de 2013). *repositorio Utc*. Obtenido de
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1772/1/T-UTC-1645.pdf>
- Definición . (2008). *Definición.com*. Obtenido de <http://definicion.de/metodo/>
- Definición. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/tecnica-de-estudio/>
- Definición. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/pedagogia/>
- Definicion.de. (2008). *Definicion.de* . Obtenido de <http://definicion.de/material-didactico/>
- Definición*. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/metodologia/>

- Ecuared. (s.f.). *Ecuared*. Obtenido de Metodología del proceso enseñanza aprendizaje:
http://www.ecured.cu/index.php/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje
- Educar Chile . (2013). *www.educarchile.cl*. Obtenido de
<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=100741>
- El comercio . (12 de 3 de 2014). *elcomercio.com*. Obtenido de
<http://www.elcomercio.com/tendencias/celular-y-tableta-aliados-de.html>
- El diario . (18 de marzo de 2015). *Ediasa*. Obtenido de <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/349764-educacion-tea-de-luz-y-conocimiento/>
- El telégrafo. (18 de octubre de 2014). *www.eltelegrafo.com.ec*. Obtenido de
<http://www.telegrafo.com.ec/sociedad/item/346-docentes-reciben-laptops-y-modems-con-internet.html>
- filosofía 99. (s.f.). *El metodo racional*. Obtenido de s.f:
<http://filosofia99.wikispaces.com/EL+METODO+RACIONAL>
- García, A. (2011). *DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INFANTIL*. Madrid España: Paraninfo SA.
- Gómez, A. D. (sf). *monografias.com*. Obtenido de Teorías del aprendizaje:
<http://www.monografias.com/trabajos5/teap/teap.shtml>
- La hora. (5 de 8 de 2013). *La Capacitación Docente es obligatoria desde el 2014 en el Ecuador*. Obtenido de
http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101544518/-1/Capacitaci%C3%B3n_de_maestros_obligatoria_desde_2014_en_Ecuador.html#.VVAoXJONjzR
- Manuel García Pérez, V. L. (2005). *Lengua Castellana y literatura Programación Didáctica*. España: Mad, S.L.
- Mérida, U. M. (s.f.). *Universidad Marista de Mérida*. Obtenido de Proceso de Enseñanza Aprendizaje: <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Metodos, t. d. (2012). *tiposde.org*. Obtenido de <http://www.tiposde.org/ciencias-naturales/676-tipos-de-metodos/>
- Ministerio de Educación. (2011). *educación.gob.ec*. Obtenido de
http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/estandares_2012.pdf

- Molina, A. (2011). *UTC Repositorio Digital*. Obtenido de Universidad Técnica de Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1445>
- Moran, F. (24 de 07 de 2012). *Nuevo Reglamento de la LOEI*. Obtenido de Nuevo Reglamento de la LOEI: <Http://panchomorán.blogspot.com/2012/07/nuevo-reglamento-ley-organica-de.html>
- Néreci, I. G. (1969). *"Hacia una didáctica general dinámica"*. México: Editorial Kapelusz.
- NIUSS. (s.f.). *Las Nuevas Tecnologías y la Educación*. Obtenido de <http://www.niuss.es/tecnologia/2015/05/las-nuevas-tecnologias-y-la-educacion/>
- Ocaña, J. A. (2010). *Mapas mentales y estilos de aprendizaje*. Alicante: Club Universitario.
- Orazio, A. K. (2012). *Técnicas de estudio*. Obtenido de Centro de Investigaciones Psicológicas: http://www.medic.ula.ve/cip/docs/tec_estudios.pdf
- Organización de Estados Iberoamericanos. (s.f.). *OEI*. Obtenido de <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article8290>
- pedagogía, t. d. (s.f.). *Usabmp.net*. Obtenido de <http://usabmp.net/tipos-de-pedagogia/>
- Pillajo, C. (2011). *Repositorio Digital Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/3533>
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. España: Ediciones Morata .
- Rivilla, A. M., & García, M. L. (2003). *Diseño, desarrollo e innovación del currículum en las instituciones educativas, Volumen 1*. Universitas.
- Ruiz, R. (s,f). *Historia y evolución del pensamiento científico* .
- Slideshare. (23 de febero de 2010). *LinkedIn Corporation*. Obtenido de Teorías Y Modelos De Didáctica (2): <http://es.slideshare.net/vinyetyang/teoras-y-modelos-de-didctica-2?related=1>
- Turpo, W. S. (s.f.). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos72/teoria-aprendizaje-jean-piaget/teoria-aprendizaje-jean-piaget2.shtml>
- Urdinez, M. (7 de 3 de 2015). Nuevas formas de innovar en la escuela. *Lanación.com*, pág. 8. Obtenido de Nuevas formas de innovar en la escuela.
- Valencia, M. A. (s.f.). *Monografias.com*. Obtenido de El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel: <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml#teo>

- Vázquez, R. M. (16 de 6 de 2009). *Erosky Consumer*. Obtenido de El aprendizaje Significativo:
<http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2009/06/16/185986.php>
- Zapata, M. (9 de 2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Obtenido de Recursos educativos digitales: conceptos básicos:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnV>
- Zapata, O. (1995). *Aprender Jugando en la escuela: Didáctica de la psicología genética*. México: Pax México.

ANEXOS

ANEXO 1: Encuesta dirigida a los estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Básica
Plantel Investigado: Unidad Educativa Fiscal
Mixta “Celiano Monge”



OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo investigar la incidencia del Material Didáctico Interactivo en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica.

INSTRUCCIONES:

Sírvase contestar con toda sinceridad las siguientes preguntas, marcando una X en el ítem seleccionado. Sírvase elegir solo una de las alternativas.

Preguntas	Respuestas
1. ¿Su maestro utiliza material didáctico interactivo durante el proceso enseñanza aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none">• SI ()• NO ()
2. ¿Ha trabajado alguna vez en el área de Lengua y Literatura con juegos interactivos?	<ul style="list-style-type: none">• SI ()• NO ()

3. ¿La institución cuenta con laboratorio de computación?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
4. ¿Conoce usted material didáctico interactivo que desarrollen los diferentes tipos de aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
5. ¿Su maestro maneja tecnología para impartir las clases?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
6. ¿Usted sabe que es aprendizaje significativo?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
7. ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
8. ¿La actitud del maestro influye en el aprendizaje de los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
9. ¿Su maestro evalúa la participación en clases?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
10. ¿Después de una clase de Lengua y Literatura resuelve actividades de comprensión?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()

Gracias por su Colaboración

ANEXO 2: Encuesta dirigida a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Básica
Plantel Investigado: Unidad Educativa Fiscal Mixta
“Celiano Monge”



OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo investigar la incidencia del Material Didáctico Interactivo en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de cuarto año de educación general básica.

Nombre:.....

Título:

Especialidad:.....

Años de Servicio:.....

INSTRUCCIONES:

Después de leer las preguntas sírvase evaluar las mismas, señalando con una X en el recuadro según considere la respuesta más cercana a la realidad.

CUESTIONARIO

1. ¿Utiliza material didáctico interactivo durante el proceso enseñanza aprendizaje?

Si () No ()

2. ¿Ha trabajado alguna vez en el área de Lengua y Literatura con juegos interactivos?

Si () No ()

3. ¿La institución cuenta con laboratorio de computación?

Si () No ()

4. ¿Conoce usted material didáctico interactivo que desarrollen los diferentes tipos de aprendizaje?

Si () No ()

5. ¿Maneja tecnología para impartir las clases?

Si () No ()

6. ¿Usted sabe que es aprendizaje significativo?

Si () No ()

7. ¿Lo que usted aprende en las clases de Lengua y Literatura le sirve para aplicar en su vida diaria?

Si () No ()

8. ¿La actitud del maestro influye en el aprendizaje de los estudiantes?

Si () No ()

9. ¿Evalúa la participación del estudiante en clases?

Si () No ()

10. ¿Después de una clase de Lengua y Literatura realiza actividades de comprensión?

Si () No ()

Gracias por su Colaboración

ANEXO 3: Autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL MIXTA "CELIANO MONGE"

CROQUIS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CELIANO MONGE"

Quito, 13 de mayo del 2015

INSTITUCIÓN FISCAL MIXTA
CERTIFICADO

A petición verbal del interesado tengo a bien certificar:

ESCUELA

Que, el Sr. Elías Hernando Chulde Zhirve, con CI: 1717253155 tiene la autorización para aplicación de encuestas a estudiantes y maestros/as del Cuarto Año de Educación General Básica, paralelos A y B de la sección vespertina acerca de del tema: **"EL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA CELIANO MONGE DE LA PARROQUIA DE TURUBAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA"** en fecha por confirmar por el estudiante.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, dejando al interesado (a) hacer uso del presente como crea conveniente.

Atentamente;


Lcdo. Edison Mena
Director



Dirección: Av. Pedro V. Maldonado y Pedro Quiñónez. TLFs: 22695045

e-mail: 17h01053@gmail.com

ANEXO 4: Croquis de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge”

