



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado (a) en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica.

TEMA:

“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI .”

AUTORA: ASIMBAYA PILICITA MARTHA CECILIA

TUTORA: ING. M.S.C. WILMA LORENA GAVILANES LÓPEZ

Ambato-Ecuador

2010

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Wilma Lorena Gavilanes López CC. 1802624427 en mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“Material Didáctico Interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi ”, desarrollado por la egresada Martha Cecilia Asimbaya Pilicita, 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 Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 24 de octubre del 2010.

ING.MSC.WILMA LORENA GAVILANES LÓPEZ

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

ASIMBAYA PILICITA MARTHA CECILIA

C.I.N° 1715359087

AUTORA

**AL CONSEJO 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: “MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI ”, presentada por la Srta. Martha Cecilia Asimbaya Pilicita, egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: 2010-2011, una vez revisada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dr.MSc.Segundo Raúl Esparza Córdova

MIEMBRO

Mg.Paulina Alexandra Nieto Viteri

MIEMBRO

DEDICATORIA

*Mi tesis la dedico con todo mi amor y mi
cariño a ti Dios que me diste la oportunidad
de vivir y de regalarme una familia
maravillosa.*

*A mi madre , a mis hijas por haberme
brindado su apoyo y a toda mi familia que
siempre me apoyo.*

A todos gracias.

AGRADECIMIENTO

Al finalizar éste trabajo tan arduo y lleno de emociones es inevitable dejar mi agradecimiento a las personas e instituciones que han facilitado las cosas para que este trabajo llegue a un feliz término.

En primer lugar a mi madre quien ha sido un apoyo moral y económico para lograr éste fin, a mi esposo y a mis hijas por haber sido mi gran apoyo a todos ellos quienes de una u otra manera han sabido ser de mucha ayuda.

Debo agradecer de manera especial y sincera por haberme brindado su aporte invaluable a la Ing. Msc. Wilma Gavilanes a quien admiro mucho por su inteligencia y conocimientos, por haber sido la persona que tan acertadamente guió mi tesis, gracias por su apoyo y confianza.

A mis compañeros/as que nunca los olvidaré por haberme brindado su amistad y su apoyo incondicional siempre los llevaré en mi corazón.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Página de título o portada	
Página de aprobación del Tutor	ii
Página de autoría de la Tesis.	iii
Página de aprobación del Tribunal de Grado	iv
Página de Dedicatoria	v
Página de Agradecimiento	vi
Índice general de contenidos.	vii
Índice de tablas y gráficos	x
Resumen ejecutivo	xii
B.-TEXTO: Introducción	1

CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA

1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	7
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación del Problema.....	9
1.2.5 Interrogantes de la Investigación.....	10
1.2.6 Delimitación espacial y temporal.....	10
1.2.7 Unidades de observación.....	10

1.3. Justificación.....	11
1.4.Objetivos:	
1.4.1.Objetivo General.....	12
1.4.2.Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	13
2.2.Fundamentación Filosófica.....	15
2.3.Fundamentación Sociológica.....	16
2.4.Fundamentación Axiológica.....	16
2.5.Fundamentación Legal.....	17
2.6.Categorías fundamentales.....	19
2.7.Hipótesis.....	35
2.8.Señalamiento de variables.....	36

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

3.1.Enfoque de la investigación.....	37
3.2.Modalidad básica de la Investigación de investigación.....	38
3.3.Nivel o tipo de Investigación.....	38
3.4.Población y Muestra.....	39
3.5.Operacionalización de variables de la Investigación.....	40
3.6.Plan de recolección de la información(Procesamiento).....	42
3.7.Plan de recolección de la información.....	43

CAPÍTULO 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.Análisis de los resultados (encuesta, entrevista).....	44
4.1.Interpretación de datos (encuesta, entrevista).....	44

4.2.Comprobación de la hipótesis.....	54
---------------------------------------	----

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	59
5.2. Recomendaciones.....	59

CAPÍTULO 6. PROPUESTA

6.1.Título.....	61
6.2.Datos Informativos.....	61
6.3.Antecedentes de la Propuesta.....	63
6.4.Justificación.....	64
6.5.Objetivos.....	65
6.6.Análisis de factibilidad.....	65
6.7. Fundamentación científica.....	67
6.8.Descripción de la propuesta.....	69
6.9.Modelo Operativo.....	84
6.10. Marco Administrativo.....	85
6.11. Previsión de la evaluación.....	85

C.-MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía.....	86
2. Web. Grafía.....	87
3. Anexos.....	88

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro muestra y población	39
Tabla 2 Variable independiente.....	40
Tabla 3 Variable dependiente.....	41
Tabla 4 Plan de Recolección de la Información.....	43
Tabla 5 Pregunta N° 1.....	44
Tabla 6 Pregunta N°2.....	45
Tabla 7 Pregunta N° 3.....	46
Tabla 8 Pregunta N°4.....	47
Tabla 9 Pregunta N° 5.....	48
Tabla 10 Pregunta N°6.....	49
Tabla 11 Pregunta N° 7.....	50
Tabla 12 Pregunta N°8	51
Tabla13 Pregunta N°9.....	52
Tabla 14 Pregunta N° 10.....	53
Tabla 15 Frecuencias Observadas.....	56
Tabla N°16 Frecuencias Esperadas.....	57
Tabla N° 17 Cálculo del Chi Cuadrado.....	58
Tabla N° 18 Tabla de recursos humanos.....	62
Tabla N° 19 Tabla de Recursos materiales.....	62
Tabla N° 20 Tabla de Presupuesto total.....	63
Tabla N° 21 Modelo Operativo.....	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Árbol de Problemas.....	7
Gráfico 2	Categorías fundamentales.....	19
Gráfico 3	Red conceptual de las variables.....	20
Gráfico 4	Pregunta N°1.....	44
Gráfico 5	Pregunta N°2.....	45
Gráfico 6	Pregunta N°3.....	46
Gráfico 7	Pregunta N°4.....	47
Gráfico 8	Pregunta N° 5.....	48
Gráfico 9	Pregunta N°6.....	49
Gráfico 10	Pregunta N°7.....	50
Gráfico 11	Pregunta N° 8.....	51
Gráfico 12	Pregunta N° 9.....	52
Gráfico 13	Pregunta N° 10.....	53
Gráfico N° 14	Chi cuadrado.....	56
Gráfico N° 15	Estructura de Cuadernia.....	72
Gráfico N°16	Menú archivo.....	72
Gráfico N° 17	Menú administrador.....	73
Gráfico N° 18	Herramientas de cuaderno.....	73
Gráfico N°19	Herramientas de página.....	74
Gráfico N° 20	Menú Objetos.....	75
Gráfico N° 21	Ayuda del Visualizador.....	75
Gráfico N° 22	Menú del Visualizador.....	76
Gráfico N° 23	Control de actividades.....	77
Gráfico N° 24	Barra de actividades.....	78

Gráfico N° 25 Pantalla inicial de la unidad didáctica.....	80
Gráfico N °26 Índice.....	80
Gráfico N° 27 Contenido Cognitivo.....	81
Gráfico N° 28 Actividades.....	82
Gráfico N° 29Contenido Cognitivo.....	82
Gráfico N° 30 Actividades.....	83

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI.

AUTOR: Martha Cecilia Asimbaya Pilicita

TUTOR: Ing. M.s.c. Wilma Lorena Gavilanes López

En los actuales momentos la educación requiere y exige de nuevas formas de enseñar y aprender por lo tanto es necesario incorporar dentro del proceso educativo herramientas tecnológicas que permitan innovar el proceso enseñanza aprendizaje para motivar a los niños a ser reflexivos críticos y sobre todo para motivarlos, que el aula clase sea un sitio de diversión y juego a través del uso del material didáctico interactivo.

Es por ello que se ha planteado una investigación inicial que nos permita verificar cual es la relación técnica de los recursos TIC dentro de las instituciones educativas lo cual ha permitido determinar que realmente el maestro no integra la tecnología debido al desconocimiento del manejo de las TIC, por ende provocando que el aprendizaje sea tradicionalista, razón por la cual se ha planteado una propuesta que permita integrar dentro del proceso enseñanza aprendizaje recursos tecnológicos los mismos que presentan gráficos, imágenes, y a su vez se incorpora dentro de ellos el contenido cognitivo el cual ayuda al niño a comprender el tema de estudio, luego se presentan varias actividades que tienen relación al mismo contenido cognitivo logrando así que el niño demuestre en el desarrollo de clase, todo esto reunido en un libro electrónico denominado Cuadernia, programa educativo que el maestro lo acopla y lo crea de acuerdo a la unidad didáctica requerida, con su aplicación se logrará incentivar a los estudiantes, logrando de esta manera que la educación en nuestro país sea de calidad ayudando de esta manera al desarrollo de nuestro país.

INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas del siglo trajeron una renovación tecnológica importante ,en el ámbito educativo se manifiestan como propuestas electrónico – comunicativas que organizan el entorno pedagógico diseñando propuestas educativas interactivas que trascienden los contextos físicos, fijos, institucionales, con la finalidad de hacerlos accesibles a cualquiera en cualquier tiempo y lugar, siendo una de sus características esenciales la posibilidad de interacción

De ahí las ventajas de las TIC en la Educación, es decir, la posibilidad que ofrecen de superar barreras espaciales y la posibilidad de interactuar en escalas insospechables.

No obstante su introducción en la Educación ha sido y es un desafío incuestionable para la pedagogía como ciencia y la práctica pedagógica, puesto que establece la necesidad de creación de nuevas relaciones didácticas, y por consiguiente a ella está asociada todo un proceso de preparación pedagógica, científica y metodológica como base para el éxito de su implementación . Todo ello en función de lograr una contextualización adecuada de la tecnología.

Se trata de introducir la tecnología al proceso educativo, sin alterar la esencia social y humana de dicho proceso, sin perder el componente afectivo de la convivencia interpersonal, sin suplir al maestro en la enseñanza, pero sobre la base de reconocimiento del paso al progreso que implica el uso de la tecnología.

De ahí las potencialidades de estos medios para ser incorporados al proceso docente educativo, sin perder de vista que son medios de entretenimiento, comerciales y que contribuyen a la formación cultural de la personalidad.

Capítulo I. Corresponde al planteamiento del problema, luego está la contextualización donde se analiza la introducción de la Tic como herramienta interactiva en el proceso enseñanza aprendizaje y su relación con el aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Capítulo II. Consta del Marco Teórico, dónde se menciona los antecedentes de la investigación, la fundamentación sociológica, axiológica y legal, de igual manera se argumentan las categorías fundamentales basadas en las variables de estudio, luego se plantea la hipótesis y el Señalamiento de Variables.

Capítulo III. Tenemos la Metodología de la Investigación, el Enfoque, Tipos de Investigación, definiendo la Población y Muestra, por último tenemos la Operacionalización de las variables de estudio, Plan de recolección y Procesamiento de la Información.

Capítulo IV. Contiene el Análisis e Interpretación de los Resultados de cada una de las preguntas planteadas en la encuesta, organizadas en tablas y gráficos individuales, además tenemos el Chi cuadrado que permite la verificación de la Hipótesis.

Capítulo V. Se refiere a las Conclusiones que se deducen de la encuesta aplicada a los niños y niñas y en base a estas se plantea las Recomendaciones.

Capítulo VI. Contiene la Propuesta, la misma que permitirá la aplicación del Material Didáctico Interactivo para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Tercer año de educación Básica.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema de Investigación.

Material Didáctico interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi .

1.2. Planteamiento del Problema.

1.2.1. Contextualización.

En la actualidad a nivel mundial se comenta mucho de logros científicos y tecnológicos alcanzados por el hombre durante los últimos tiempos, pues nuestro mundo es un escenario sumamente dinámico y cambiante de tal manera que estamos siendo sujetos a profundas y rápidas transformaciones en todos los campos de la vida diaria.

Durante este siglo nos hemos visto sumergidos en una red mundial de globalizaciones que implica cada vez más la adaptación a las nuevas tecnologías,

no solo para facilitar la vida o vivir más cómodamente, sino que se ha vuelto una necesidad actual.

El impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual y sus omnipresentes, imprescindibles y poderosas herramientas TIC, está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que afecta también, y muy especialmente, al mundo educativo. Estamos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal e informa de “todo”, que proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos, y que presenta nuevos valores y normas de comportamiento.

Sin embargo en lo que se refiere a la educación en el plano pedagógico y didáctico vemos que está cambiando con la tecnología es así que actualmente se trabaja con TIC (Tecnologías de la información y comunicación) aplicándolas de diversas formas y con diversos tipos de programas los mismos que a través del Internet los podemos visualizar y aplicar o al contrario los podemos crear, cada una ellas acorde a su contexto y al área de estudio que la vayamos a aplicar, pero si, todas ellas encaminadas a fortalecer el Proceso Enseñanza Aprendizaje con el fin de fomentar la curiosidad por el saber y el interés por aprender, el niño y la niña deben encontrar sentido y relevancia en los quehaceres de la educación a través de la introducción de Juegos interactivos. Además podemos ver que en otros países esta tecnología se la viene aplicando desde hace mucho tiempo es así el caso de niños de kínder –garden que ya utilizan pantallas digitales con la que van interactuando, siendo herramientas innovadoras y potencializadoras cabe recalcar que su uso indebido podría causar serio daño en el aprendizaje de nuestros niños.

Ecuador también ha sido uno de los testigos del apresurado avance de las tecnologías por lo que se ha visto en la imperiosa necesidad de hacer algunos ajustes a los planes y programas educativos. Un ejemplo es el de la incorporación

de los recursos tecnológicos por parte del gobierno, dotando de internet a las instituciones educativas ,se trata de introducir la tecnología al proceso educativo.

Al hablar de tecnologías y cambios en los últimos días escuchamos que el término TIC está ocupando un lugar muy importante y privilegiado dentro del Sistema Educativo de nuestro país, pues ahora se trata de que el aprendizaje sea significativo a través de la utilización del Software educativo y su aplicación a través del material didáctico interactivo.

No obstante, la tendencia actual a la innovación y desarrollo de estas tecnologías que servirán de soporte a la educación, no alcanzan en su manifestación a transformar la realidad de muchas personas en nuestro país, pues se ven impedidas de acceder a ellos en medio de la pobreza tal es el caso de las escuelas rurales pues estas no cuentan con laboratorios de computación mucho menos con internet.

La Escuela Fiscal Mixta José Mejía Lequerica cuenta con un laboratorio de computación y posee el servicio de Internet, pero por desconocimiento del tema de algunos maestros no aplican estrategias motivadoras para el desarrollo de la clase sino que más bien se está utilizando carteles, afiches y demás materiales lo cual hace que la clase sea monótona es decir volviendo al tradicionalismo , en el Tercer Año de Educación Básica los niños ponen mayor atención a lo que es gráficos es decir se guían y manifiestan por lo visual por lo tanto la aplicación de material didáctico interactivo facilitará el aprendizaje significativo.

Además la institución así como tiene fortalezas también tiene debilidades pues un serio problema es la desactualización de los docentes en el área de computación, unos por ser reacios al cambio y otros por la edad ya que manifiestan no sentirse en capacidad de lograr a estas alturas del camino aprender lo que es computación.

Con el paso del tiempo y el nacimiento cada vez más masivo de tecnologías se hace necesario implementar nuevas técnicas y materiales para la utilización de ésta en la educación . Es por esto, la fuerte e imperiosa necesidad que el docente tiene a actualizarse y se hace uso y aplicación de estos recursos en el aula, ya que los alumnos a muy temprana edad utilizan sus habilidades a éste tipo de recursos (en general la computación) , por lo mismo, es importante y enriquecedor saber y poder utilizar el potencial de los alumnos en función de la tecnología en educación.

Esto implica experimentar y aplicar una nueva metodología de trabajo más activa, participativa y motivadora para todo el alumnado con medios electrónicos a través del internet que ya disponemos en nuestra institución, es fácil localizar juegos interactivos para poder trabajar de un modo diferente la enseñanza de las diversas áreas de estudio.

1.2.2. Análisis Crítico.

Árbol de problemas

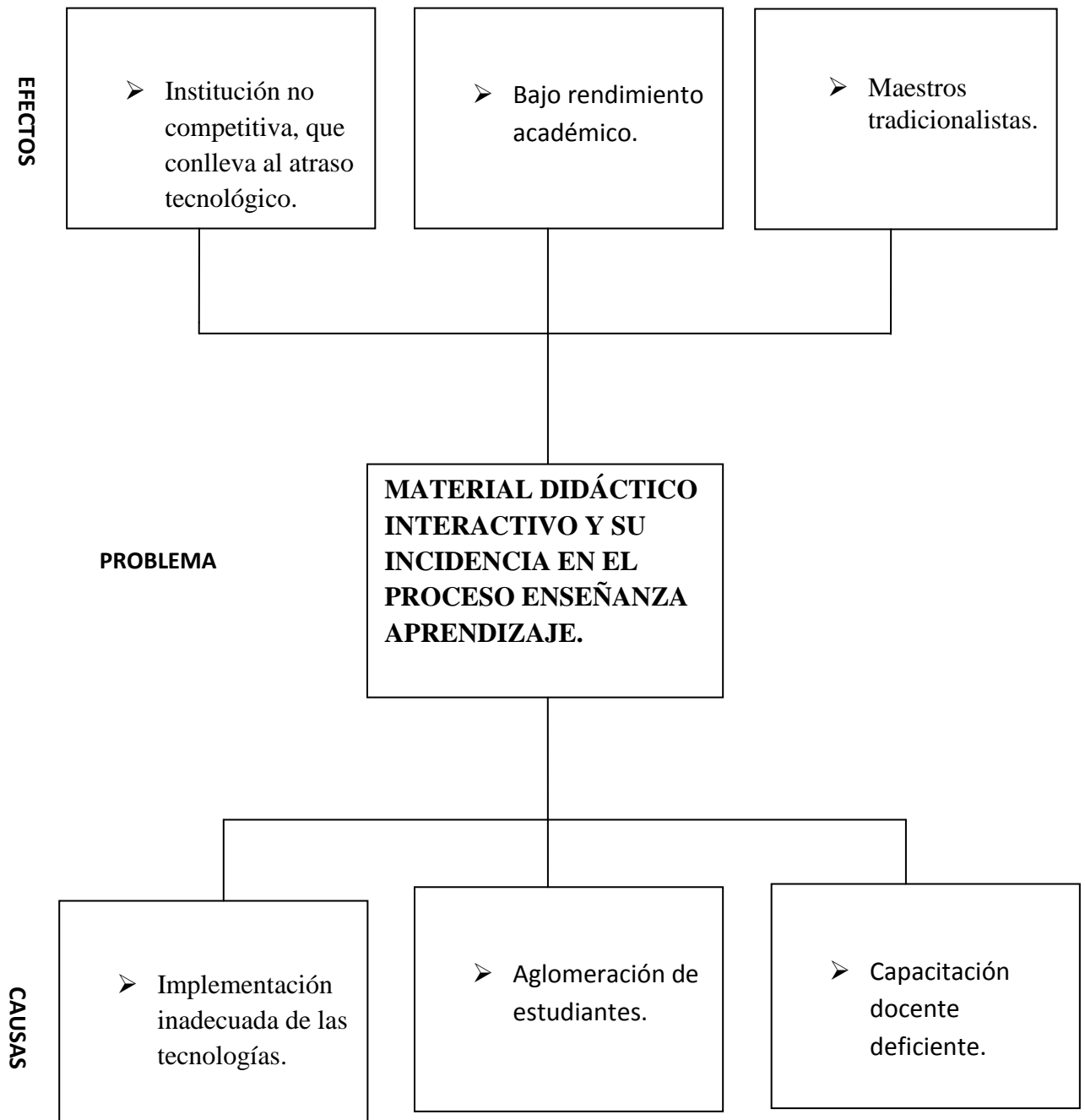


Gráfico Nº1 Árbol de Problemas
Elaborado por: Martha Asimbaya

La educación en nuestros días tiene muy serios problemas en lo que respecta a tecnología, pues ésta es escasa lo que provoca que las Instituciones tengan un retraso tecnológico provocando así el desprestigio de la institución y por ende siguiendo con una educación tradicionalista, es decir se provoca en el niño problemas de aprendizaje, poca concentración y sobre todo alumnos desmotivados ya que algunas instituciones no cuentan con un centro de computo tal es el caso de las escuelas del sector rural que son las menos privilegiadas, ya que no se tiene la colaboración de los padres de familia en lo económico pues son de escasos recursos económicos, además cabe mencionar que la capacitación docente en computación en nuestro país es muy deficiente.

Para éste último punto el gobierno en sí tiene mucho que ver , pues ha dejado a un lado todo lo que tiene que ver con avances tecnológicos aplicados a la educación, nuestro país se ha quedado muy atrás en lo que se refiere a este tema hoy en día las Tic se han convertido en un eje transversal de toda acción formativa donde casi siempre tendrán una triple función: como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje (fuente de información, canal de comunicación entre formadores y estudiantes, recurso didáctico...) como herramienta para el proceso de la información y como contenido implícito de aprendizaje (los estudiantes al utilizar las Tics aprenden sobre ellas).

Hay que tener en cuenta que aún hay muchos docentes que ven con recelo e indiferencia el uso de éstos recursos. El origen de éstas actitudes negativas por parte de un sector de los docentes suele encontrarse en alguna de las siguientes circunstancias:

- Poco dominio de las Tic, debido a una falta de información, lo que genera: temor , recelo, impotencia, ansiedad.

- Influencia de estereotipos sociales, por falta de conocimiento sobre las verdaderas aportaciones de las TIC y su importancia para toda la sociedad.
- Reticencias sobre sus efectos educativos, por falta de conocimiento buenas prácticas educativas que aprovechen las ventajas que pueden comportar las TIC. De ésta manera, y tal vez considerando solamente experiencias puedan conocer en las que se ha hecho un mal uso de éstos materiales, algunos profesores creen que no son útiles, no aportan casi nada importante, tienen efectos negativo y dificultan el trabajo educativo.
- Perjuicios laborales: creencias de que no compensan el tiempo necesario de preparación, temor a que sustituyan a los profesores, etc.

Por ello el profesorado debe ver la necesidad y la utilidad de las TIC en su quehacer docente e investigador, debe descubrir sus ventajas. Es por todo esto que los formadores necesitamos utilizar éstas tecnologías en muchas de nuestras actividades profesionales habituales.

1.2.3. Prognosis.

De no solucionarse éste problema los niños a futuro serán no reflexivos, no críticos, niños con poca capacidad de razonamiento, por lo cual con el uso y aplicación de las TIC, despertaremos en los estudiantes el interés , el deseo de aprender a través de un aprendizaje significativo, con lo cual lograremos que los niños sean reflexivos, críticos y por ende logran obtener un rendimiento escolar muy bueno y sobre todo ser entes activos para beneficio tanto personal como social.

1.2.4. Formulación del problema.

¿Cómo incide el Material Didáctico Interactivo en la materia de Lenguaje y Comunicación en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Tercer Año

de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi ?

1.2.5. Interrogantes

- ¿Los docentes de la institución educativa están debidamente capacitados para la aplicación del material didáctico interactivo como una estrategia metodológica?
- ¿Cuáles son los problemas más relevantes que presentan los niños/as en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación?
- ¿La utilización del material didáctico interactivo mejorará el aprendizaje significativo?
- ¿Qué material didáctico interactivo es el adecuado para mejorar el rendimiento académico de los niños?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.

Delimitación de Contenidos.

- De campo: Educativo.
- Área: Lenguaje y Comunicación.
- Aspecto: Aprendizaje significativo.

Delimitación espacial:

- La presente investigación se realizará en la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

Delimitación temporal:

- En el período de Junio 2010 a Octubre 2010.

1.3. JUSTIFICACIÓN.

El complejo mundo en que vivimos, se proyecta con fuerza a la globalización e internacionalización del quehacer humano, donde cada persona está obligada a ser más eficiente cada día para enfrentar los grandes retos del tercer milenio, se requiere de una correcta estrategia en los procesos educativos para guiar los aprendizajes hacia el desarrollo de un amplio pensamiento y modo de actuar inteligente y creativo.

En la escuela José Mejía Lequerica, se ha detectado que los niños del tercer año de educación básica sufren de un grave déficit en lo que respecta a material didáctico interactivo, razón por la cual esta investigación es factible por que se cuenta con el apoyo de las autoridades del plantel, que de una u otra manera ayudará a los estudiantes a utilizar las TIC para facilitar y mejorar su aprendizaje.

La Psicología educativa y la Pedagogía como ciencia de la educación, aportan constantemente enfoques teóricos y metodologías dirigidas a elevar la activa participación de los estudiantes en busca de un aprendizaje más significativo, más desarrollador de la personalidad desde una perspectiva holística; pero en la práctica, predominan los métodos conductistas donde prevalece la repetición mecánica del conocimiento que conduce a un pensamiento poco reflexivo, crítico y creativo.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación, impactan con fuerza en el quehacer educativo haciéndola imprescindible y de mucha importancia dentro del aula clase, revolucionando las concepciones curriculares y metodológicas de desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, tanto desde el aula presencial que en entornos virtuales de trabajo.

Hasta ahora cuando se habla de las TICS se piensa esencialmente en la modalidad donde el estudiante se encuentra alejado del profesor, fuera del contexto convencional de aprendizaje, pero otra concepción sería el tratamiento estructural y metodológico del empleo de las TICS en cualquier ambiente de

enseñanza-aprendizaje, por lo tanto tiene una gran utilidad para todos los docentes del país de los diferentes niveles educativos.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la incidencia de la utilización del material didáctico interactivo en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños/as de tercer año de educación básica de la Escuela José Mejía Lequerica de la ciudad de Machachi .

1.4.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que presentan los niños y niñas del Tercer de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación
- Analizar la existencia de material didáctico interactivo en la Institución.
- Diseñar el material didáctico interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación como herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer el aprendizaje significativo en los los niños/as del Tercer Año de de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica.”

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos.

Las TIC actualmente en el mundo se han convertido en una valiosa herramienta de transformación y desarrollo de los niveles de bienestar de diferentes ámbitos de la sociedad, habiendo cambiado la forma de vivir de la gente y por ende de la educación ya que las instituciones educativas necesitan integrar herramientas para afianzar el proceso enseñanza aprendizaje por lo cual requiere la inserción de las TIC, es menester para superar todas estas dificultades del aprendizaje que el docente ofrezca a sus estudiantes nuevos materiales que permitan motivar el aprendizaje. Por ello la presente investigación ésta orientada a diseñar y a utilizar un material didáctico interactivo el mismo que permitirá llegar a un aprendizaje significativo. De todos los elementos que integran las TIC, sin duda el más poderoso y revolucionario es Internet, que nos abre las puertas de una nueva era, la Era Internet, en la que se ubica la actual Sociedad de la Información. Internet nos proporciona un tercer mundo en el que podemos hacer casi todo lo que hacemos en el mundo real y además nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida (contactar con foros telemáticos y personas de todo el mundo, localización inmediata de cualquier tipo de información, teletrabajo, teleformación, teleocio...).

Y es que ahora las personas podemos repartir el tiempo de nuestra vida interactuando en tres mundos: el mundo presencial, de naturaleza física, constituido por átomos, regido por las leyes del espacio, en el que hay distancias entre las cosas y las personas; el mundo intrapersonal de la imaginación y el ciberespacio, de naturaleza virtual.

En nuestro país en los actuales días nos podemos dar cuenta que este tipo de material didáctico interactivo es muy escaso y obsoleto o en su defecto los gobiernos no han puesto el debido interés en implementar a los contenidos curriculares las TIC por lo que hoy en día nos vemos en la imperiosa necesidad de incorporarlos , en algunos casos dónde las instituciones educativas cuentan con éste servicio caso contrario como es el de los sectores rurales se lo ve como algo imposible por la difícil accesibilidad a éstos lugares. Es importante resaltar el proceso de cualificación en la formación docente, en particular en uso y apropiación de las TIC y la importancia de fortalecer los planes de estudio que respondan a las necesidades específicas de las comunidades a las cuales pertenecen los estudiantes. La institución cuenta con un software educativo que no ha sido tomado muy en cuenta por los docentes del plantel, debido al desconocimiento de su funcionamiento y como aplicarlo .

Es por ello que se va a diseñar un material didáctico interactivo con el cual se pretende reforzar en los estudiantes los conocimientos y a más de esto ellos lograrán mejorar su nivel de conocimientos en computación y para ello vamos a desarrollar programas y metodologías de interacción lateral usuario-contenido/usuario-usuario, de manera que se permita superar la incompleta interacción individuo-profesor y/o paquetes de programas, a través del contenido de un solo canal uni o bidireccional durante el proceso educativo, extendiendo de hecho, al medio, las posibilidades de aplicación del enfoque histórico cultural y de la actividad (Vigotsky, 1934) a la educación a distancia, e introduciendo el concepto de una Zona de Desarrollo Próximo Virtual (ZDPV) como nuevo concepto pedagógico que el presente trabajo propone para la comunicación a través de las TIC.

Otro aspecto importante, tiene que ver con la implementación de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC, y, diseñar currículos colectivamente con base en la investigación que promueven la calidad de los procesos educativos y la permanencia de los estudiantes en el sistema.

Por último se expresa de manera reiterada la importancia de revisar el sistema de evaluación vigente y que contribuya al mejoramiento de los estándares de calidad.

2.2. Fundamentación Filosófica.

Con el presente material didáctico interactivo se desea profundizar en los estudiantes el razonamiento crítico para que sean entes proactivos dentro de la sociedad.

En sus primeras etapas, la educación era el medio para el cultivo del espíritu, de las buenas costumbres y la búsqueda de la "verdad"; con el tiempo las tradiciones religiosas fueron la base de la enseñanza. En la actualidad el aprendizaje significativo y la formación de un individuo reflexivo y crítico son algunos de los aspectos más relevantes que se plantea el sistema educativo. Aún con los adelantos y nuevas posibilidades de apertura, es necesario preguntarse si realmente se está educando para la vida, o existe un desfase en la pertinencia de los aprendizajes.

La acción docente necesita estar vinculada con la finalidad de la educación, en correspondencia con el producto que se quiere obtener, al establecer un modelo que conlleve al perfil del docente deseado, reflejando lo óptimo del ser humano y acorde con las necesidades de la sociedad. A la par poseer una base filosófica, amplia y bien estructurada, que le permita al docente conformar su propia ideología. La adquisición de estos fundamentos filosóficos se fundamentará en una formación académica pertinente.

2.3. Fundamentación sociológica.

La sociedad requiere de una educación cimentada en valores, con el objetivo de rescatar a la familia como núcleo de toda sociedad, formando así seres con actitudes positivas.

Las TIC son medios que facilitan el proceso enseñanza aprendizaje, las cuales desarrollan en la comunidad educativa potencialidades y valores que hay que aprovecharlas, es decir aparecen como una innovación dentro del desarrollo cognitivo y social del niño.

El impacto social que ha provocado el uso de TIC en la sociedad y dentro de la esfera educativa ha sido acelerado por lo que los maestros deben preparar a las generaciones actuales y futuras de tal forma que puedan asimilar la nueva tecnología, siendo ésta un pilar fundamental para el desarrollo de valores éticos y morales basados en una educación activa integrando con las TIC los ejes transversales y así lograr que los niños a más de recibir conocimientos sean capaces de valorar su entorno y por ende su desempeño dentro de la sociedad.

2.4. Fundamentos axiológicos.

A través de la presente investigación se quiere promover los valores puesto que el hombre a través de su vida va realizando actos. La repetición de los actos genera "actos y hábitos" y determinan además las "actitudes". El hombre de este modo, viviendo se va haciendo a sí mismo. El carácter como personalidad es obra del hombre, es su tarea moral, es el cómo "resultará" su carácter moral para toda su vida.

La utilización de éstos materiales interactivos se orienta al trabajo y la formación de una conciencia interactiva de explotación máxima y objetiva ,hoy como nunca, el surgimiento de las nuevas fuerzas productivas emblemizadas en las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones puede facilitar un

aprendizaje significativo que propenda a la formación cultural integral de sociedad, desarrollándola en su perspectiva humanitaria plena, constructora permanente de más cultura, tolerante en la diversidad, innovadora, respetuosa de la ecología, del equilibrio de la naturaleza y de los derechos humanos y comprometida con la equidad social.

2.5. Fundamentación legal.

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

- a) La educación es deber primordial del Estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación y de las Universidades y Escuelas Politécnicas del país;
- b) Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;
- c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan, dar a sus hijos la educación que estime conveniente. El Estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho;
- a) El Estado garantiza la libertad de enseñanza, de conformidad con la Ley;
- b) La educación oficial es laica y gratuita en todos sus niveles. El Estado garantiza la educación particular;
- c) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal;
- d) El Estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y la erradicación del analfabetismo;
- e) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia;
- i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y,

j) La educación promoverá una auténtica cultura nacional; esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

2.5. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

CATEGORIAS FUNDAMENTALES.

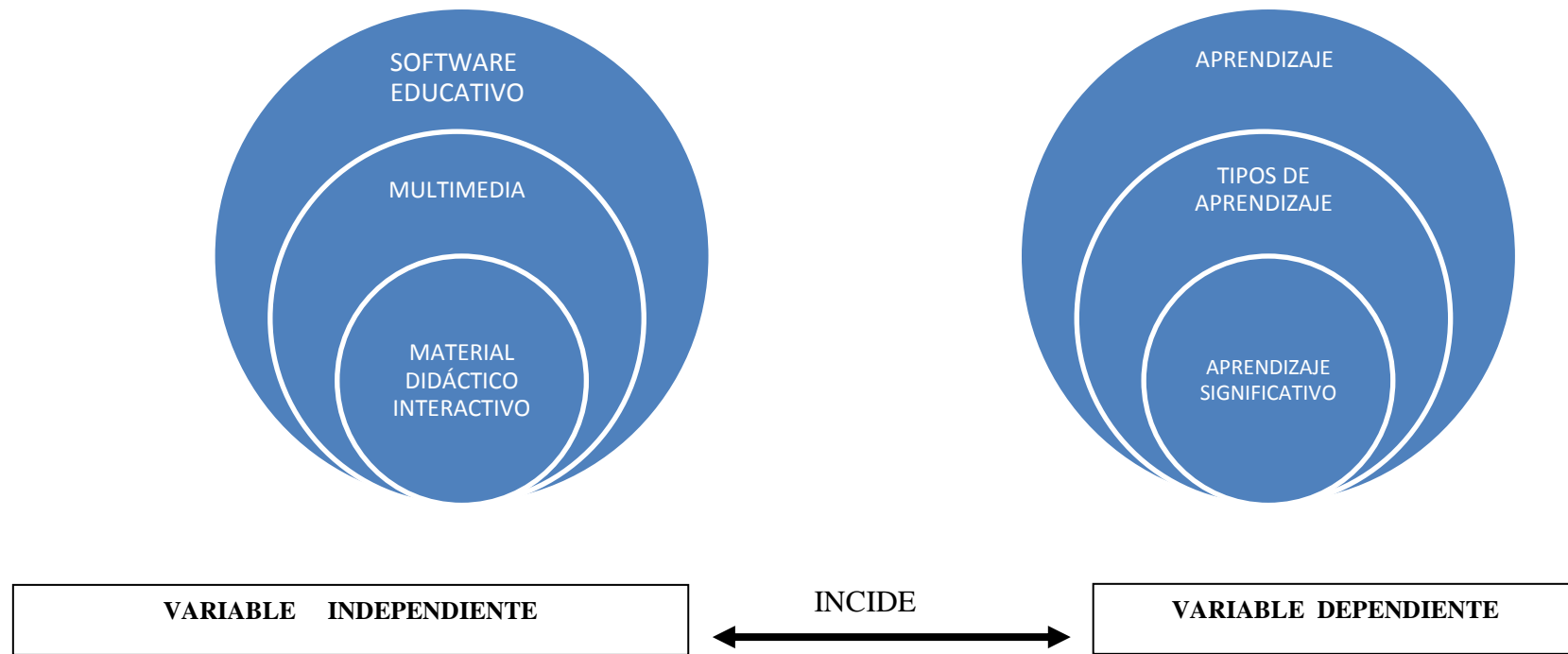


Gráfico Nº2 Categorización de las variables
Elaborado por: Martha Asimbaya

RED CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES

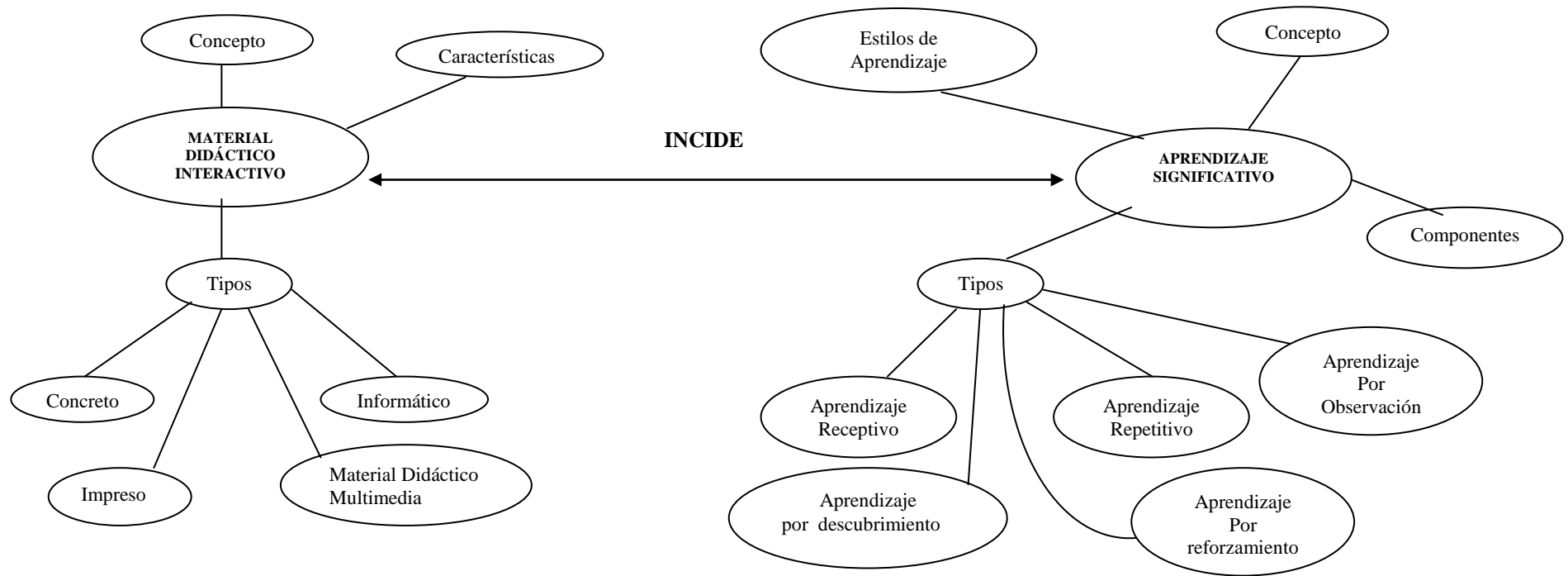


Gráfico N°3 Red Conceptual de las Variables
Elaborado por: Martha Asimbaya

SOFTWARE EDUCATIVO

Sánchez J. (1999), en su Libro "Construyendo y Aprendiendo con el Computador", define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Rguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción.

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan

como un juego como un libro, tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.

MULTIMEDIA

Es difícil definir en pocas palabras el término multimedia. Se puede decir que en una computadora personales la capacidad de mostrar gráfico, vídeo, sonido, texto y animaciones como forma de trabajo, e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuará o no sobre él para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas. En efecto, las riquezas de los multimedios reside en el acopio de información. Pero, para poder combinar e integrar fácilmente todos estos elementos constitutivos por muy dispares que sean, es preciso almacenarlos bajo una misma y única forma (actualmente numérica), y por lo tanto crear dispositivos adaptados de almacenamiento, transmisión y tratamiento, tales como CD-ROM, redes de transmisión de datos (especialmente, de fibra óptica)y métodos de compresión y descompresión. En multimedia, la tecnología y la invención creativa converge y se encuentra la realidad virtual. La realidad virtual requiere de grandes recursos de computación para su funcionamiento. A medida que exista un movimiento o acción requiere que el computador calcule nuevamente la posición, el ángulo tamaño y forma de todos los objetos que conforman la visión y cientos de cálculos que deben hacerse a una velocidad de 30 veces por segundo para que sea parecido a la realidad La realidad virtual es una extensión de multimedia que utiliza los elementos básicos de ésta. Como imágenes, sonido y animación. Como requieren de retroalimentación por medio de cables conectados a una persona, la realidad virtual puede ser tal vez Multimedia Interactiva en su máxima expresión. La mayoría de los programas actuales de diseño asistido por computador.

El concepto de Multimedia es amplio, a continuación se hace mención a algunos conceptos declarados por algunos personajes a través de los años:

- Combina el poder del ordenador con medios tales como videodiscos ópticos, CD-ROM, los más recientes Compact video-discos, video interactivo digital y Compact-Disk interactivo; tal combinación produce programas que integran nuestras experiencias en un solo programa (Veljkov, 1.990)
- Permite a los aprendices interactuar activamente con la información y luego reestructurarla en formas significativas personales. Ofrecen ambientes ricos en información, herramientas para investigar y sintetizar información y guías para su investigación (Schlumpf, 1.990)
- Intento de combinar la capacidad autoexplicativa de los medios audiovisuales con el texto y fotografías para crear un medio nuevo de comunicación único en la pantalla del ordenador (Lynch, 1.991)
- Integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante el ordenador; video, texto, gráficos, audio y animación controlada con ordenador; combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proveer un ambiente de información multisensorial (Galbreath, 1.992)
- Uso de texto, sonido y video para presentar información; hace que la información cobre vida (Jamás, 1.993)

Construir una presentación multimedia es como hacer una película. Primero, se definen los objetivos de la presentación, se recopila la información, se escribe un guión y se diseña su estructura por medio de un diagrama de flujo. Después se producen los materiales digitales: imágenes, audio, video y animación. Finalmente, todos los elementos son unidos por medio de la programación de software. El software es el motor de la presentación multimedia. El crear un software robusto desde un inicio, asegura un funcionamiento libre de errores y representa una base sólida para crecer y actualizar la presentación multimedia a través del tiempo.

MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO

Conjunto de elementos auditivos visuales, gráficos que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando en ellos el interés por aprender, logrando de ésta manera aprendizajes significativos.

Esto nos permite poner énfasis en que el Material Didáctico Interactivo, puede potenciar la retención de información, el desarrollo y estimulación de habilidades y capacidades.

Por consiguiente el niño desarrolla mejor sus capacidades a través de las actividades interactivas.

Generalmente se utilizan las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para computadora creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Los **programas educativos** pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...) de formas muy diversas, y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción, pero todos comparten cinco características esenciales.

Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.

Utilizan la computadora como soporte.

Son interactivos.

Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno.

Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

Los maestros debemos procurar en lo posible ser los participes en este nuevo proceso de tecnologías , ya que hoy en día tenemos la necesidad de incorporar estas nuevas técnicas en el desarrollo del diario vivir.

TIPOS

- Concreto
- Impreso
- Informático
- Material Didáctico Multimedia

El Impreso , entendido como aquel material escrito, sea que se construya a mano alzada o recurriendo a un computador u otro medio, que posteriormente se multicopia para ser entregado a los estudiantes; su soporte fundamental es el papel, y su uso es, tal vez, uno de los más recurrentes en el contexto escolar. Ejem. libros, fotocopias, periódicos, documentos...

El Concreto , construido con una diversidad de materiales, madera, plástico, cartón, género, etc. Recoge la idea de manipulable, por cuanto los alumnos y alumnas, los usan como recursos que pueden desplazar, mover, girar, articular, entre otras acciones que facilitan la internalización de contenidos.

El Informático , que es un material construido con soporte tecnológico, cuyo diseño implica insertar las tecnologías de información y comunicación (TIC) para llevar adelante los procesos cognitivos de los estudiantes. Son productos que requieren la concurrencia de las aplicaciones y recursos computacionales, para intencionar el logro de aprendizajes significativos y la construcción de conocimientos. Ejm. presentaciones multimedia , simulaciones interactivas .

Según: http://www.recrea-ed.cl/de_material_didactico/tipos.htm

Se han creado una serie de juegos didácticos para niños, que a pesar de ser juegos, siguen siendo de carácter educativo. Por eso hay todo tipo de material didáctico preescolar, libros infantiles, cuentos para niños, textos escolares que apoyan a la lectura para niños. El tipo de material didáctico debiera ser educativo por excelencia, para ellos es necesario que el material sea previamente supervisado por alguien capacitado en el tema, pues todo material didáctico siempre es bueno para desarrollar cualquier capacidad psicomotora en el niño. Existe mucho material didáctico en Recrea ED donde podrá encontrar un correcto aprendizaje para sus hijos.

Hoy en día a través de la tecnología nos vemos avocados de información a través del internet pero como yo la mencionamos este debe ser supervisado por una persona mayor, para en lo posterior no tener ninguna dificultad en el desarrollo intelectual de los niños.

El nuevo material didáctico de los niños de hoy

Así surgieron juegos nuevos, con una mayor implementación de tecnología para atraer más a los niños y por supuesto atraer una mayor cantidad de ingresos, si los juegos eran más atractivos, los niños paulatinamente se olvidarían de aquel aburrido tipo de material didáctico que podía ser un cuento o un juego con los amigos. Los tiempos cambian y es necesario ver si estos juegos electrónicos de alta popularidad entre los niños y adolescentes constituyen un real tipo de material didáctico, ya que así sabremos que es lo que aprenden estos jugadores y si estos son capaces de desarrollarse de buena forma. Pero hay un factor importante: el vicio. En realidad, la mayoría de los juegos están programados de tal modo que a medida que el jugador aumenta su puntuación, el juego se hace más rápido y más difícil. La situación no es diferente a suspender en el aire la zanahoria enfrente del asno siempre está a punto de alcanzarla, pero no lo logra. Y así seguirá el vicio hasta buscar más y más. Sí, el niño desarrolla cualidades, pero ¿a costa de qué?

Estar mucho tiempo frente a un computador o televisión que, sin duda afectará a su visión. Y si algo daña la salud, difícilmente es un buen tipo de material didáctico. La proposición es crear juegos interactivos, no desperdiciar las nuevas tecnologías y crear un nuevo tipo de material didáctico, uno que integre distintos elementos visuales y sonoros. De esta forma los niños podrán desarrollar distintas habilidades ayudados por la tecnología y los nuevos tiempos. He aquí la necesidad de volver a las raíces y proponer un tipo de material didáctico con acceso para todos, para que así la comunidad pueda ver cómo los niños que componen la sociedad crecen de una forma sana y así pueden ayudar a formar una mejor nación, una que se preocupe por el tipo de material didáctico que entrega a sus futuras generaciones.

CARACTERÍSTICAS.

Es adecuado a las características, intereses y necesidades de las personas y sus contextos. Es interactivo, dialógico y reflexivo, fomenta la participación y el pensamiento creativo .

Es atractivo en términos de tratamiento, actividades e imagen.

Es funcional, es fácilmente entendible en cuanto a su estructura y contenido, su lenguaje y forma de aplicación.

Responde a los propósitos planteados para su uso en el contexto de aprendizaje, por tanto cumple eficazmente su papel ya sea como Guía, complemento o material de reforzamiento y aplicación.

Permite la evaluación continua del proceso educativo.

Deben ser atractivos y motivadores.

Deben cumplir con los objetivos propuestos en la programación.

Que sean de fácil acceso, tanto por los educadores como por los alumnos.

Dar respuesta a los distintos estilos de aprendizaje.

Responder a las necesidades grupales e individuales.

Conocer el contexto y condiciones de uso del material.

APRENDIZAJE

Es muy compleja la definición del aprendizaje, hay diferentes puntos de vista, tantos como definiciones.

Es un proceso por el cual se adquiere una nueva conducta, se modifica una antigua conducta o se extingue alguna conducta, como resultado siempre de experiencias o prácticas.

Aprendizaje es la adaptación de los seres vivos a las variaciones ambientales para sobrevivir.

Madurar es necesario para aprender y adaptarse al ambiente de la manera más adecuada.

b) Teorías sobre el aprendizaje

Hay dos:

1ª Teoría conductista (será un repaso)

2ª Teoría cognitivista

En la teoría conductista encontramos que conductas instintivas tenemos muy pocas. Que todas nuestras conductas posteriores son aprendizaje. Esta teoría estudia sobretodo el aprendizaje.

Dentro de esta teoría del aprendizaje hay dos teorías complementarias.

Teoría conductista condicionamiento clásico

E —> R

condicionamiento operante

Condicionamiento clásico: aprendemos por interrelación con el ambiente.

Ejemplo: ante un estímulo —> respuesta.

Cuando la respuesta es negativa no se suele repetir o al revés.

Aprendemos **por ensayo /error**. Según el cual tendremos una respuesta u otra. No quieren analizar nada de

dentro del ser humano, solo les interesa determinar los estímulos

Dos tipos de estímulos :

- Estímulos por azar.
- Estímulos por condicionamiento

Condicionamiento operante.

SKINNER —> le hacía énfasis a que la persona no se limitaba a recibir estímulos sino que también los operaba, no solo eran por azar.

Retroalimentación. Analizan más las respuestas y se transforma en un hábito: respuestas que vas repitiendo y ves que son adecuadas.

Es más importante los condicionamientos con estímulos negativos y positivos.

REFUERZOS POSITIVOS: premio (refuerzo a cada conducta). El refuerzo positivo es siempre más eficaz.

REFUERZOS NEGATIVOS: castigo u omisión de un premio (sólo en casos muy excepcionales).

Los premios son mejores intermitentemente, es decir, para conseguir que no siempre se hagan las cosas con el objetivo de conseguir un premio.

Hay una categorización. Para acertar es importante no ser contradictorio. (fotocopia).

LEYES —> consigue muchos descubrimientos.

1) Cuando una conducta se repite positivamente, se convierte en un hábito (hace mejor la adaptación al ambiente). Es la llamada **ley habituación**.

2) **Ley del efecto:** si una respuesta es positiva se sigue repitiendo

3) **Ley del condicionamiento:** se pueden modificar, adquirir y hacer desaparecer conductas mediante el condicionamiento de los estímulos o respuestas.

4) **Ley de la generalización:** una conducta reforzada se puede generalizar a otras situaciones similares.

Teoría cognitivista

El aprendizaje, no solamente se produce por estímulos exteriores o respuestas, sino que el más importante es lo que pasa dentro de la persona: **procesos cognitivos**.

Por esto ante un estímulo no todas las personas responden igual dependiendo de cada uno, y de nuestros mapas cognitivos que son diferentes. Ante los estímulos, las personas reciben la información, la acomodan (la asimilan, este mapa cognitivo dentro de nuestro aprendizaje).

Piaget: todo el proceso de aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando el sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa. Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje.

Ausubel: aprendizaje significativo. Nos explica que solamente aprendemos aquellas cosas que tienen significado para nosotros. Si la información no tiene significado para nosotros no la aprendemos.

Vygotski: también está de acuerdo con Piaget. no aprendemos individualmente, siempre en grupo, por imitación, interiorización social, interacción con el grupo.

c) Tipos de aprendizaje

– Partes innatas de aprendizaje: instintos, reflejos, impulsos genéticos que hemos ido heredando. Nos hace aprender determinadas cosas. Ha de haber interacción con el medio..

– Por condicionamiento: determinados estímulos provocan determinadas respuestas. Si los estímulos por azar o no se condicionan provocan que esta conducta inicial se refleje y se convierta un hábito.

– Por imitación o modelaje: muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros.

– Por aprendizaje memorístico: aprendizaje académico—> no sabes lo que estás aprendiendo.

Aprendizaje de memoria clásico, por lo cual al cabo de unas horas ya no lo recuerdas.

– Aprendizaje significativo: parte de cosas importantes para ti. A partir de ahí acumulas lo que ya sabías y lo haces tuyo.

d) Motivación y aprendizaje

Motivación es moveré

Etimológicamente viene de moveré. Es el motor de nuestras actuaciones y conductas.

También se puede definir como disposición interior que impulsa una conducta o mantiene una conducta. Por necesidad se mantiene motivación.

Los impulsos, instintos o necesidades internas nos motiva a actuar de forma determinada. Yo aprendo lo que necesito y eso me motiva a aprender.

Motivaciones primarias, fisiológicas—> necesarias.

Motivaciones personales —> de cada uno.

A cada persona le motivan diferentes cosas dependiendo de la personalidad.

e) Estrategias de aprendizaje

Aprender a aprender. Hay diversas teorías:

1) Estrategias de los conductistas: utilizan premios, cánticos o omisiones.

Métodos físicos que hacen desaparecer las malas conductas —> biofeedback (retroacción) técnicas de tipo desde fuera que hacen cambiar conductas no adecuadas.

2) Estrategias orientales —> estas culturas han exportado diversas técnicas = relajación, meditación, yoga, tai-chi, control del propio organismo para mejorar tu vida y ante cualquier aprendizaje.

3) Estrategias cognitivas —> atribución —> controlar el pensamiento, evitar el pensamiento irracional.

Motivación para el éxito —> es lo mismo que lo anterior, se ha de intentar controlar la ansiedad (por ejemplo: la importancia de aprender que no a las notas).

Ejercicios para la mejora de la atención y la observación:

1 – Saber sintetizar: resumir mentalmente o por escrito.

2 – Prevenir la indefensión: para que una persona aprenda tiene que creer que puede aprender. Si una persona

no lo hace y es muy pesimista, no llegará a conseguirlo.

TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje por reforzamiento

Define la manera de comportarse de un agente a un tiempo dado en un tiempo exacto. Puede verse como un mapeo entre los estados del ambiente que el agente percibe y las acciones que toma, cuando se encuentra en esos estados. Corresponde a lo que en psicología se conoce como reglas estímulo-respuesta o asociaciones. Este elemento es central ya que por sí sólo es suficiente para determinar el comportamiento.

Aprendizaje por observación

Albert Bandura consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Si todo el aprendizaje fuera resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería muy limitada. El aprendizaje observacional sucede cuando el

sujeto contempla la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo. Son necesarios los siguientes pasos:

1. **Adquisición:** el sujeto observa un modelo y reconoce sus rasgos característicos de conducta.
2. **Retención:** las conductas del modelo se almacenan en la memoria del observador. Se crea un camino virtual hacia el sector de la memoria en el cerebro. Para recordar todo se debe reutilizar ese camino para fortalecer lo creado por las neuronas utilizadas en ese proceso
3. **Ejecución:** si el sujeto considera la conducta apropiada y sus consecuencias son positivas, reproduce la conducta.
4. **Consecuencias:** imitando el modelo, el individuo puede ser reforzado por la aprobación de otras personas. Implica atención y memoria, es de tipo de actividad cognitiva.
5. **Aprendizaje por descubrimiento:** Lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.
6. **Aprendizaje por recepción:** El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Proceso mental en el que se relacionan conocimientos previos con la nueva información el mismo que requiere la predisposición para aprender, dónde el estudiante interviene de forma activa y utilizando estratégicamente todos los recursos disponibles.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene.

El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

ESTILOS DE APRENDIZAJE.

Según: http://es.wikipedia.org/wiki/Estilo_de_aprendizaje

Estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

Se llama perfil de aprendizaje a la proporción en que cada persona utiliza diversos estilos de aprendizaje.

Componentes

Existe discrepancia entre los diferentes autores sobre los componentes que se suelen citar como parte del estilo de aprendizaje. Sin embargo, entre los que han suscitado más unanimidad nos encontramos:

- **Condiciones fisicoambientales del espacio y/o aula de clase:** luz, temperatura, sonido.
- **Preferencias de contenidos, áreas y actividades,** por parte del alumno.
- **Tipo de agrupamiento:** se refiere a si el alumno trabaja mejor individualmente, en pequeño grupo, dentro de un grupo clase, etc.
- Estrategias empleadas en la resolución de problemas por parte del alumno.
- Los niveles de atención en una actividad nueva y/o en actividades de retroalimentación.
- Los materiales que busca o requiere para solucionar algunas tareas.
- Los estímulos que le resultan más positivos para la realización de las tareas de aprendizaje.
- Motivación: qué tipo de trabajos le motivan e interesan más, identificando los niveles de dificultad, a quién atribuye fracasos y éxitos.

Estos son algunos factores que determinan los niveles y estilos de aprendizaje de los estudiantes en general.

2.6. Hipótesis.

- El Material didáctico interactivo incidirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica de la ciudad de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

2.7. Señalamiento de variables.

2.7.1. Variable independiente:

- Material Didáctico Interactivo.

2.7.2. Variable dependiente:

- Aprendizaje Significativo.

2.7.3. Término de relación:

- Incidirá

2.7.4. Unidades de Observación:

- Lenguaje y Comunicación.
- Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Enfoque de la investigación.

El presente trabajo es cuantitativo porque los resultados serán interpretados mediante un análisis reflexivo numérico, en éste caso se ha tomado en cuenta 40 niños y niñas con los cuales podremos determinar la veracidad de la información, ya que se realizará un estudio a partir del desarrollo del niño dentro del aula y su contexto, es decir a las diferentes manifestaciones del niño en el entorno de la comunidad educativa.

En campos tan complejos como la educación y la pedagogía, son necesarios métodos cuantitativos para investigar los impactos. Se debe ir más allá de las meras observaciones y evaluar en forma más concreta el entorno de la escuela, las situaciones en que se aprende y los procesos en que se enseña, para mostrar bajo qué circunstancias las actividades basadas en las TIC pueden mejorar el aprendizaje significativo y las competencias. Esto requiere de un cierto nivel de interpretación de tipo cualitativo para evaluar las causas del impacto observado.

Se requiere un acercamiento holístico para identificar el impacto. Lo que necesitan saber los responsables de elaborar las políticas es qué funciona, para quién y bajo qué circunstancias.

Aparte de una investigación que muestre los beneficios de las TIC en una asignatura, la investigación debe identificar cómo éstas pueden influir

positivamente en el proceso de aprendizaje. La forma en que las TIC pueden apoyar ciertos procesos de aprendizaje y por lo tanto aumentar los logros, requerirá en el futuro un enfoque orientado al proceso en la evaluación del impacto de las TIC. Se necesita una investigación posterior para detectar el impacto de las TIC en estas competencias mayores y en las prácticas pedagógicas innovadoras subyacentes.

3.2. Modalidad básica de la Investigación

3.2.1. Bibliográfica o documental.

La presente investigación es de tipo bibliográfica o documental pues tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, conceptualizaciones y criterios de diversos autores debido a que la información se encuentra detallada en libros y en internet, los mismos que permiten fundamentarla científicamente.

3.2.2. Investigación de Campo.

Esta investigación se la realizará en el mismo lugar que se producen los hechos motivo de la investigación por lo tanto se trabajará con los niños del tercer año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

3.3. Nivel o tipo de Investigación.

3.3.1. Descriptivo:

La presente investigación es de tipo descriptiva porque permite llegar a conocer las situaciones y necesidades a través de la descripción de las actividades ,ya que se ha determinado que el aprendizaje significativo en muchos de los casos no se lo ha desarrollado como tal por lo cual se ha dado una solución innovadora es decir diseñar y aplicar material didáctico interactivo para el área de Lenguaje y Comunicación de tal manera que los niños y niñas del tercer año de educación

básica sean los beneficiarios en la utilización de éste Material para mejorar el aprendizaje significativo.

3.3.2. Asociación de variables:

Toda investigación debe basarse en la existencia de un problema el mismo que sujeto de una solución viable permitirá llegar a determinar modelos de comportamiento. Los maestros consientes que la educación en los actuales momentos necesita de la implementación de TIC se ha visto en la imperiosa necesidad de implementar nuevas técnicas interactivas para el desarrollo del aprendizaje. En éste caso el Material Didáctico Interactivo utilizado adecuadamente dentro del aula clase mejorará el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación de los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Mixta “José Mejía Lequerica “ de la ciudad de Machachi.

3.4. Población y muestra.

La presente investigación se llevará a efecto con los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica los mismos que son 40 al ser ésta población reducida se trabajará con la totalidad sin ser necesario realizar cálculos estadísticos para obtener una muestra.

3.4.1. Población: Niños y niñas del tercer año de educación básica.

3.4.2. Muestra: La presente investigación se llevará a cabo con toda la población.

TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	PARALELO
40	“D”

Tabla Nº1 Cuadro Muestra y Población
Elaborado por: Martha Asimbaya

3.5. Operacionalización de variables de la investigación.

3.5.1. Variable independiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE :Material Didáctico Interactivo				
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento
<p>Conjunto de elementos auditivos visuales, gráficos que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando en ellos el interés por aprender ,logrando de ésta manera aprendizajes significativos.</p>	<p>Elementos auditivos, visuales y gráficos.</p> <p>Sentidos</p> <p>Aprendizajes significativos.</p>	<p>Audio</p> <p>Video texto</p> <p>Sonido</p> <p>Retroalimentación</p> <p>Autodisciplina autonomía</p>	<p>Te gustaría trabajar en clase con la computadora?</p> <p>Te agradaría realizar tus tareas o actividades en el computador?</p> <p>Aprenderías mucho mejor cuando puedes ver escuchar y hacer las cosas por ti mismo?</p> <p>Te gustaría que tu maestra utilice algún material didáctico para impartir clases?</p> <p>¿Consideras que el uso del Material Didáctico Interactivo te ayudaría a mejorar lo aprendido?</p>	<p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>

Tabla Nº2 Variable Independiente
Elaborado por: Martha Asimbaya

3.5.2. Variable Dependiente.

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Significativo.				
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Proceso mental en el que se relacionan conocimientos previos con la nueva información el mismo que requiere la predisposición para aprender, dónde el estudiante interviene de forma activa y utilizando estratégicamente todos los recursos disponibles.	<p>Conocimientos previos, nuevos</p> <p>Predisposición para aprender</p> <p>Recursos</p>	<p>Reflexivos</p> <p>Críticos</p> <p>Interactivos</p> <p>Didácticos</p> <p>Motivacionales</p> <p>Multimedia</p> <p>Interactivos</p>	<p>¿Desearías aprender Lenguaje y Comunicación utilizando el computador?</p> <p>¿Te gustaría que tu maestro utilice el computador para impartir la clase?</p> <p>¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador?</p> <p>¿Te agradaría tener un computador en casa para reforzar lo aprendido?</p> <p>¿Te gustaría que tu escuela tenga un laboratorio de computación al cual puedes acceder fácilmente?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario.</p>

Tabla Nº 3 Variable Dependiente
Elaborado por: Martha Asimbaya

3.6. Plan de recolección de información.

Procesamiento.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente , etc.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis, manejo de información, estudio estadístico de datos para representación de resultados.
- Representaciones gráficas utilizando un software de computación.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

3.7. Plan de Recolección de Información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.-¿Para qué?	Para alcanzar , los objetivos de investigación.
2.-¿A qué personas u objetos?	Estudiantes y docentes del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.
3.-¿Sobre aspectos?	Incidencia de la utilización del material didáctico interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación en el aprendizaje significativo de los niños/as del tercer año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta José Mejía Lequerica de la ciudad de Machachi.
4.-¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores
5.-¿Cuándo?	Periodo académico 2010
6.-¿Lugar de recolección	Machachi Escuela Fiscal Mixta José Mejía Lequerica.
7.-¿Cuántas veces?	1 vez
8.-¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9.-¿Con qué?	Cuestionario estructurado (anexo1)
10.-¿En que situación?	Favorable porque existe la colaboración por parte de la comunidad educativa.

Tabla Nº 4 Plan de Recolección de la Información
Elaborado por: Martha Asimbaya

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. Encuesta aplicada a los niños y niñas. (Anexo 1)

Pregunta N°1

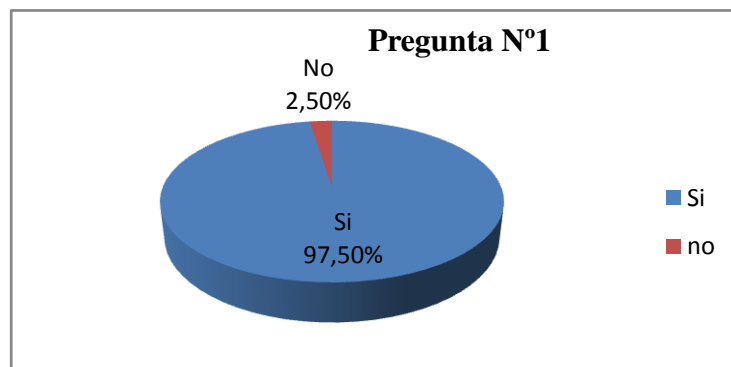
¿Tu gustaría que tu escuela tenga un laboratorio de computación al cual puedas acceder fácilmente?

Tabla N°5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	97,5
No	1	2,5
Total	40	100

Tabla N° 5 Pregunta N° 1
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°4



Análisis e interpretación

De la pregunta número 1 planteada se puede obtener que el 97,50 % de los encuestados responden que si mientras que el 2,50% responden que no.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que si pueden acceder con facilidad al laboratorio de computo, pues es esencial para fortalecer el aprendizaje significativo, utilizando herramientas que les permitan innovar el proceso enseñanza aprendizaje y creando nuevos conocimientos siendo el niño/a el protagonista de su propio aprendizaje.

Pregunta N°2

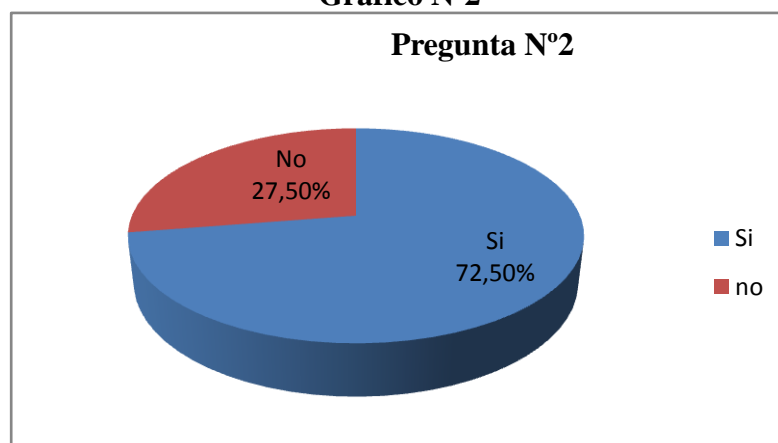
¿Te agradaría tener un computador en casa para reforzar lo aprendido?

Tabla N° 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	72,5
no	11	27,5
Total	40	100

Tabla N° 6 Pregunta N° 2
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°2



Análisis e interpretación

De la pregunta número 2 planteada se puede obtener que el 72,50 % de los encuestados responden que si mientras que el 27,50% responden que no.

Se puede deducir que los estudiantes en su gran mayoría disponen de un computador en casa , pues consideran que al utilizar el computador como un recurso para reforzar lo aprendido mejorarán su nivel de conocimientos, y por ende creando nuevos conocimientos .

Pregunta N°3

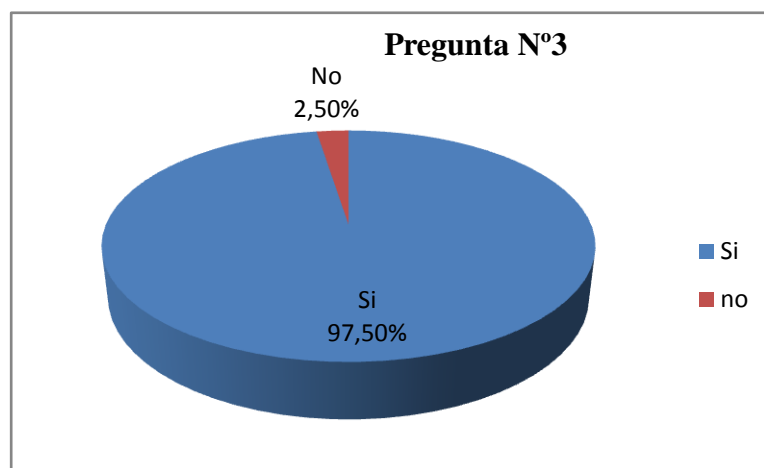
¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador?

Tabla N°7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	97,5
No	1	2,5
Total	40	100

Tabla N° 7 Pregunta N° 3
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°3



Análisis e interpretación

De la pregunta número 3 planteada se puede obtener que el 97,50 % de los encuestados responden que si mientras que el 2,50% responden que no.

Se puede deducir que los estudiantes en la mayoría de los casos consideran que la maestra debe utilizar el computador como un recurso que sirva para evaluar el aprendizaje , razón por la cuál se debe poner mayor interés en el uso del computador para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta N°4

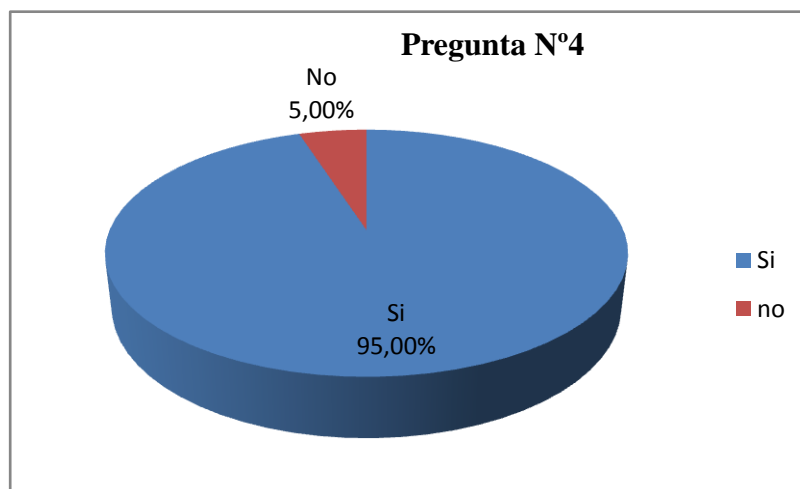
¿Aprenderías mucho mejor cuando puedes, escuchar y hacer las cosas por ti mismo?

Tabla N°8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	95,0
No	2	5,0
Total	40	100

Tabla N° 8 Pregunta N° 4
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°4



Análisis e interpretación

De la pregunta número 4 planteada se puede obtener que el 95,00 % de los encuestados responden que si mientras que el 5,00% responden que no.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que aprenden mejor escuchando, viendo y manipulando las cosas por si mismos logrando así mejorar su nivel de conocimientos, pues es esencial para fortalecer el aprendizaje significativo, utilizando herramientas que les permitan innovar el proceso enseñanza aprendizaje y creando nuevos conocimientos siendo el niño/a el protagonista de su propio aprendizaje.

Pregunta N° 5

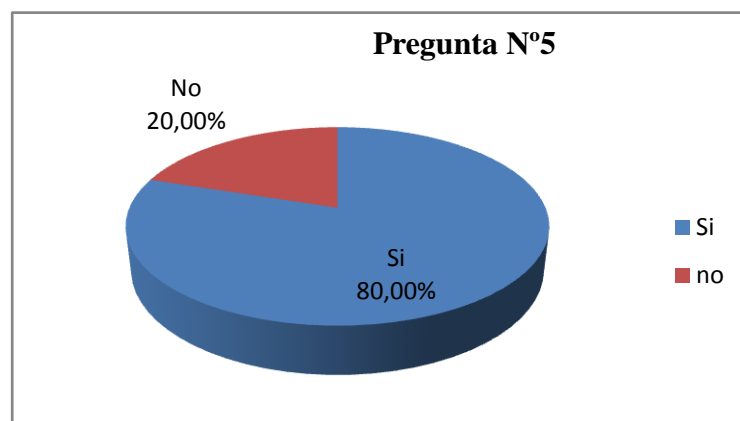
¿Te gustaría que tu maestra utilice el computador para impartir clase?

Tabla N°9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	80,0
No	8	20,0
Total	40	100

Tabla N° 9 Pregunta N° 5
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°5



Análisis e interpretación

De la pregunta número 5 planteada se puede obtener que el 80,00 % de los encuestados responden que si mientras que el 20,00% responden que no.

Se deduce que los estudiantes mayoritariamente consideran que la maestra debe utilizar el computador como una herramienta de apoyo para dictar sus clases pues consideran que mejorarán su nivel de conocimientos.

Pregunta N°6

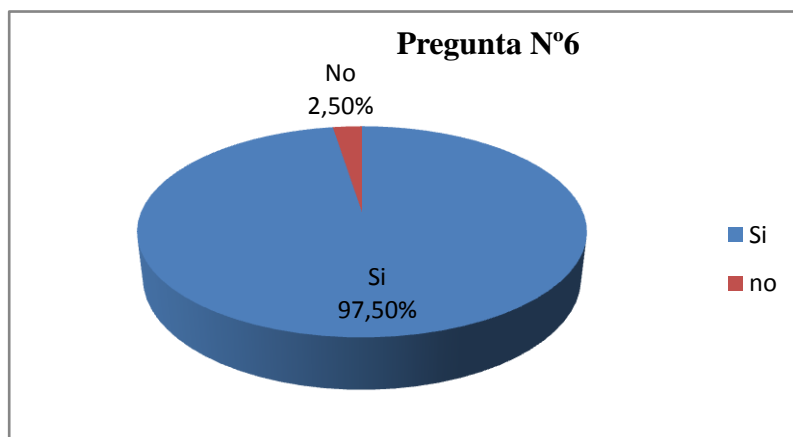
¿Te agradaría realizar tus tareas o actividades en el computador?

Tabla N°10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	97,5
No	1	2,5
Total	40	100

Tabla N° 10 Pregunta N° 6
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°6



Análisis e interpretación

De la pregunta número 6 planteada se puede obtener que el 97,50 % de los encuestados responden que si mientras que el 2,50% responden que no.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que les gustaría realizar sus actividades y tareas en el computador logrando así innovar el proceso enseñanza aprendizaje y creando nuevos conocimientos siendo el niño/a el protagonista de su propio aprendizaje.

Pregunta N°7

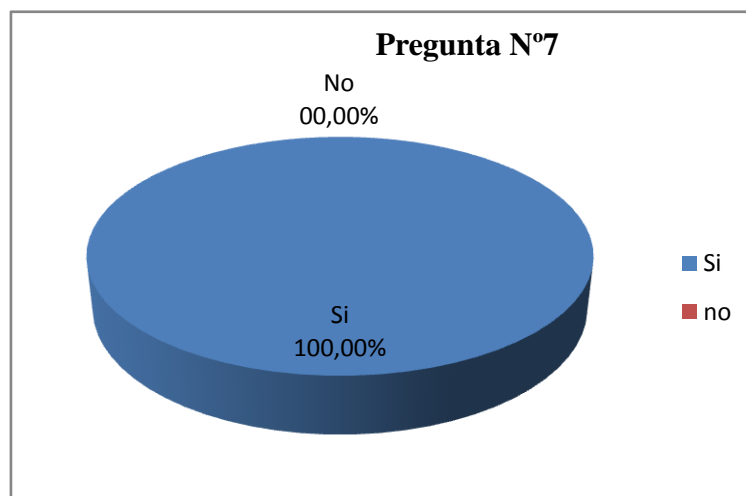
¿Te agradaría trabajar en clase con la computadora?

Tabla N°11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100,0
no	0	0,0
Total	40	100

Tabla N° 11 Pregunta N° 7
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°7



Análisis e interpretación

De la pregunta número 7 planteada se puede obtener que el 100,00 % de los encuestados responden que si mientras que el 00,00% responden que no.

Se puede observar que los estudiantes mayoritariamente consideran que al utilizar el material didáctico interactivo a través del uso del computador mejorarán su nivel de conocimientos, pues es esencial para fortalecer el aprendizaje significativo, utilizando herramientas que les permitan innovar el proceso enseñanza aprendizaje y creando nuevos conocimientos siendo el niño/a el protagonista de su propio aprendizaje.

Pregunta N° 8

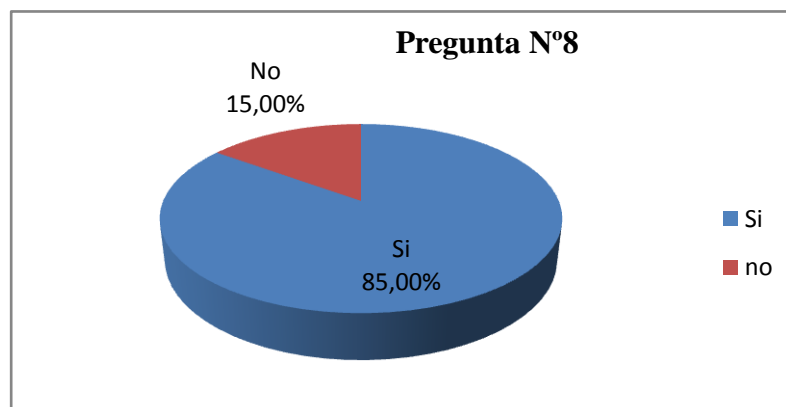
¿Desearías aprender Lenguaje y Comunicación en la computadora?

Tabla N°12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	85,0
No	6	15,0
Total	40	100

Tabla N° 12 Pregunta N° 8
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°8



Análisis e interpretación

De la pregunta número 8 planteada se puede obtener que el 85,00 % de los encuestados responden que si mientras que el 15,00% responden que no.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que las clases de Lenguaje y Comunicación serán más interesantes si se las aprende en el computador y así lograrán fortalecer el aprendizaje significativo, ya que como maestros debemos ser innovadores, para cuál aplicaremos material didáctico interactivo.

Pregunta N°9

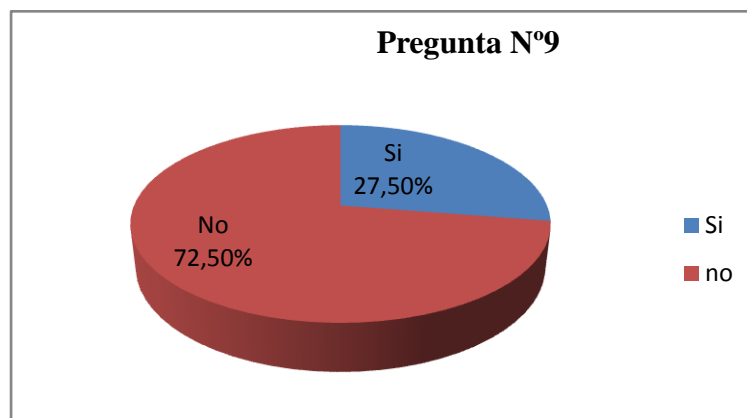
¿Te gustaría que tu maestra utilice algún material didáctico interactivo para impartir clases?

Tabla N°13

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	27,5
No	29	72,5
Total	40	100

Tabla N°13 Pregunta N° 9
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°9



Análisis e interpretación

De la pregunta número 9 planteada se puede obtener que el 72,50 % de los encuestados responden que no mientras que el 27,50% responden que si.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que la maestra no utiliza material didáctico interactivo para impartir sus clases , por lo cual nos hemos propuesto mejorar nuestro conocimientos en el uso y manejo las TIC como herramienta de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta N° 10

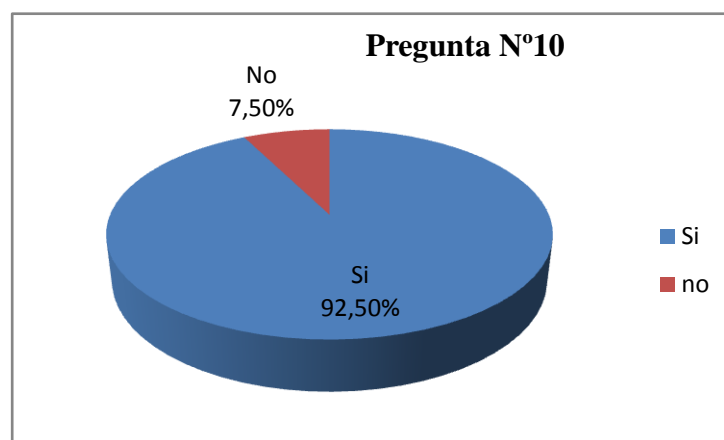
¿Consideras que el Material Didáctico Interactivo te ayudaría a mejorar lo aprendido?

Tabla N°14

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	92,5
No	3	7,5
Total	40	100

Tabla N° 14 Pregunta N° 10
Elaborado por: Martha Asimbaya

Gráfico N°10



Análisis e interpretación

De la pregunta número 10 planteada se puede obtener que el 92,50 % de los encuestados responden que si mientras que el 7,50% responden que no.

Se puede determinar que los estudiantes mayoritariamente consideran que al utilizar el material didáctico interactivo mejorarán su nivel de conocimientos, pues es esencial para fortalecer el aprendizaje significativo, utilizando herramientas que les permitan innovar el proceso enseñanza aprendizaje y creando nuevos conocimientos siendo el niño/a el protagonista de su propio aprendizaje

4.2. Comprobación de hipótesis.

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi –Cuadrado o X^2 de Pearson , que nos permite validar o contrastar las variables de la investigación .

4.2.1. Proceso de Verificación de la Hipótesis.

Modelo Lógico

H_0 : La utilización del material didáctico interactivo **No** incidirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

H_1 : La utilización del material didáctico interactivo **Si** incidirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

Modelo Matemático

$$H_0 : O = E$$

$$H_1 : O \neq E$$

Modelo Estadístico

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

Nivel de Significación.

$\alpha = 95\%$ de confiabilidad

Especificación de las zonas regiones de aceptación y rechazo

Se dispone a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas por lo tanto:

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

$$gl = (3-1)(2-1)$$

$$gl = 2$$

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel del 95% de confiabilidad

$X^2_t = 5,99$ Por lo tanto si $X^2_t \leq X^2_c$, se aceptará H_0 caso contrario se lo rechazará H_0 y aceptará H_1 .

Chi Cuadrado

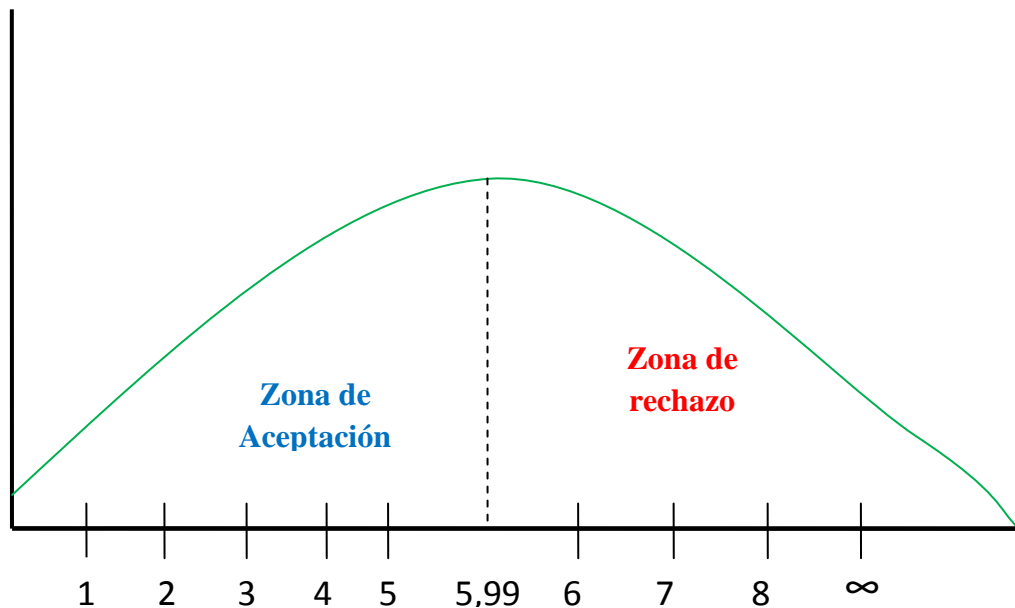


Gráfico Nº 11 Chi Cuadrado
Elaborado por: Martha Asimbaya

Cálculo estadístico

Frecuencias observadas

Nº	Pregunta	Alternativas		
		Si	No	Total
4	Aprenderías mucho mejor cuando puedes ver, escuchar y hacer las cosas por ti mismo.	38	2	40
9	T e gustaría que tu maestra utilice algún material didáctico interactivo para impartir clases.	11	29	40
10	Consideras que el uso del material didáctico interactivo te ayudaría a mejorar lo aprendido.	37	3	40
Total		86	34	120

Tabla Nº 15 Frecuencias Observadas
Elaborado por: Martha Asimbaya

Frecuencias esperadas

Nº	Pregunta	Alternativas		
		Si	No	Total
1	Aprenderías mucho mejor cuando puedes ver, escuchar y hacer las cosas por ti mismo.	28,67	11,33	40,00
4	Te gustaría que tu maestra utilice algún material didáctico interactivo para impartir clases.	28,67	11,33	40,00
10	Consideras que el uso del material didáctico interactivo te ayudaría a mejorar lo aprendido.	28,67	11,33	40,00
	Total	86,00	34,00	120,00

Tabla Nº 16 Frecuencias Esperadas.
Elaborado por: Martha Asimbaya

CHI CUADRADO

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO				
O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
38	28,67	9,33	87,05	3,04
2	11,33	-9,33	87,05	7,68
11	28,67	-17,67	312,23	10,89
29	11,33	17,67	312,23	27,56
37	28,67	8,33	69,39	2,42
3	11,33	-8,33	69,39	6,12
total			57,71	57,71

Tabla N° 17 Cálculo del Chi Cuadrado
Elaborado por: Martha Asimbaya

Decisión estadística

Con 2 gl con un nivel de 0,95 $X^2_t = 5,99$ y $X^2_c = 57,71$ se verifica que éste valor es mayor que el primero y por lo tanto se halla en la región de rechazo, en conclusión se rechaza H_0 y se acepta H_1 que dice:

La utilización del material didáctico interactivo **Si** mejorará el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal mixta José Mejía Lequerica

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Al finalizar la presente investigación se pueden encontrar los siguientes problemas más relevantes que acogen a la comunidad educativa.

1. El docente sí emplea recursos didácticos de esto se puede deducir que el niño aprende mucho mejor estimulando sus sentidos, haciendo del aula clase sitios activos de aprendizaje.
2. Los alumnos sí aprenden mejor con el uso de las TIC.
3. La escuela si cuenta con un laboratorio de computación.
4. A los niños y niñas si les gusta trabajar en la computadora.

Recomendaciones:

1. Como docentes debemos propender al uso de todo tipo de material didáctico interactivo dentro del aula, para que de ésta manera el niño se motive y a su vez se interese por el desarrollo de la clase.
2. El docente necesita capacitarse permanentemente en distintas áreas del saber, pero sobre todo en los actuales momentos en la utilización de herramientas informáticas, que le permitan crear nuevos espacios de aprendizaje interactivos, en donde el niño se motive y desarrolle aprendizajes significativos para la vida.

3. Los docentes deben integrar las TIC al Proceso enseñanza aprendizaje, ya que actualmente los estudiantes necesitan desde muy temprana edad vincularse al aprendizaje mediante Tic, para que en su vida estudiantil futura tenga éxitos y puedan desenvolverse eficientemente en todo ámbito.
4. Es necesario que en los tiempos actuales el docente incorpore recursos tecnológicos al proceso enseñanza aprendizaje, los mismos que ha futuro permitirán mejorar el nivel y asimilación de conocimientos, por tal razón la presente propuesta va encaminada al diseño de Material Didáctico Interactivo como herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer la construcción de aprendizajes significativos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título:

MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA”.

6.2. Datos Informativos:

- **Institución ejecutora:** Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”.

- **Beneficiarios:** Niños y niñas del tercer año de educación Básica.

- **Ubicación:** La escuela se encuentra ubicada en :

Provincia: Pichincha

Cantón : Mejía

Parroquia: Machachi

Barrio: Obrero.

- **Tiempo estimado para la ejecución:**

Inicio:08 de Septiembre de 2010

Fin:22 de Octubre de 2010.

- **Equipo Técnico responsable:** investigadora: Autora de la Propuesta Directora.
- Costo:

RECURSO HUMANO	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
➤ Investigador	1	200,00	200,00
➤ Personal de apoyo	1	100,00	200,00
Total:			300,00

Tabla Nº 18 Tabla de Recursos Humanos
Elaborado por: Martha Asimbaya

MATERIALES	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
➤ Papelería	500	6,00	6,00
➤ Medios de almacenamiento.	4	30,00	120,00
➤ Servicio de internet.	Varios	24,00	150,00
➤ Portátil	1	1300,00	1300,00
Total:			1576,00

Tabla Nº 19 Tabla de Recursos Materiales.
Elaborado por: Martha Asimbaya

RECURSOS	VALORES
➤ Humanos	300,00
➤ Materiales	1576,00
Subtotal	176,00
100% imprevistos	187,60
Total:	2063,60

Tabla N° 20 Tabla de Presupuesto Total.
Elaborado por: Martha Asimbaya

6.3. Antecedentes de la Propuesta.

En la actualidad el uso de las Tic es de mucha importancia ya que hoy en día el mundo a cambiado por ende debemos cambiar para lo cual nos vemos en la necesidad de integrar dentro del proceso educativo nuevos métodos y técnicas de aprendizaje.

Del mismo modo acelerado , es que se perfecciona y evoluciona la tecnología de los nuevos medios “masivos” de comunicación y tecnología en todo el mundo, facilitando la adquisición de conocimientos y nuevas formas de estudio.

Teniendo en cuenta estos dos procesos paralelos, casi simultáneos, iniciamos el desarrollo de material interactivo para ser utilizado en la educación , como una herramienta de enseñanza, que le permita al educando desarrollar experiencias significativas y relevantes al construir el aprendizaje significativo a través de la TIC.

6.4. Justificación.

Las tecnologías constituyen herramientas por medio de las cuales nos relacionamos con el mundo. Cada innovación tecnológica produce transformaciones radicales en la sociedad porque conlleva un cambio en la forma de conocimiento y de relación que tiene el ser humano. Si bien es cierto que la tecnología influye en la sociedad, es la sociedad la que permite la aparición de una determinada tecnología.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son el conjunto de elementos que permiten el acceso, producción, almacenamiento y presentación de información a través imágenes, sonido y datos contenidos dentro de un sistema de información integrado e interconectado razón por la cual se convierten en un instrumento indispensable en el quehacer educativo, logrando de ésta manera desarrollar en los niños el aprendizaje significativo a través de la utilización del material didáctico interactivo.

Esta era se caracteriza por la rapidez con que viaja la información. Permite localizar los datos que se requieren en tiempo real y la información es accesible a un número masivo de personas por lo que todos los cambios tecnológicos han sido tan significativos, los educadores se enfrentan a un nuevo reto que incluye la integración de la tecnología con la pedagogía como alternativa para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el que el maestro debe estar capacitado en el uso de las herramientas TIC dentro del aula clase para motivar el aprendizaje y de ésta manera lograr que el alumno asimile de mejor manera los conocimientos.

Ante estos escenarios contrastantes, lo que buscamos es precisamente, la unión de ambos, es decir: Un docente poseedor de una amplia experiencia en la asignatura, un dominio de sus contenidos, y con un adecuado manejo de las TIC, especialmente orientadas al contexto educativo "

La realidad nos orienta, no al desuso del experto sin dominio de las TIC, sino al contrario, a la implementación de un proceso que gane a dicho docente hacia el

uso de las TIC en una forma convincente, por tal motivo, es necesario un proceso de capacitación.

6.5. Objetivos.

6.5.1. Objetivo General:

- Diseñar Material Didáctico Interactivo en el Área de Lenguaje y Comunicación como herramienta de apoyo que permita fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas del tercer año de educación básica.

6.5.2. Objetivos específicos:

- Seleccionar el contenido cognitivo adecuado para diseñar el Material Didáctico Interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Utilizar el material didáctico interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Evaluar la efectividad y eficacia del uso del Material Didáctico Interactivo para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación.

6.6. Análisis de factibilidad.

- Operativa
- Técnica
- Económica.

6.6.1. Factibilidad operativa:

El material didáctico interactivo lo utilizarán los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación guiadas por el docente el mismo que tiene los conocimientos y capacidad necesarios para la utilización de éste material , se puede decir que tanto las autoridades de la institución como los docentes, están en la mejor disposición para la ejecución de ésta propuesta. Es importante destacar que los estudiantes de la institución están totalmente adaptados al uso de herramientas tecnológicas, hecho que facilitará el proceso didáctico interactivo .

6.6.2. Factibilidad Técnica:

La Institución en los actuales momentos dispone de recursos tecnológicos adecuados, distribuidos en un centro de cómputo, el mismo que cuenta con 26 que están en funcionamiento con las siguientes características:

26 computadoras

- Procesador Intel Core Duo 2.60 GHz
- 1 GB de RAM
- Disco duro 80 GB
- Tarjeta de red inalámbrico
- Unidad de CD-RW
- Teclado
- Mouse óptico
- Parlantes
- UPS

3 impresoras Lexmark (fenes 2400)

1 impresora SCX – 4300

2 Proyectores de datos.

Además cada aula clase cuenta con :

- Computadora con las características anteriormente señaladas.

- Televisión
- DVD
- Grabadora

Se cuenta con acceso a internet dentro de la Institución y éste es ilimitado.

6.6.3. Factibilidad económica:

La institución posee la infraestructura adecuada y los equipos necesarios para llevar a cabo la presente propuesta, así como también se cuenta con el apoyo de las autoridades del plantel, los padres de familia, los niños /as los mismos que sienten la necesidad de aplicar material didáctico interactivo para superación de la Institución, tomando en cuenta que la institución posee los recursos técnicos necesarios y que el recurso humano para el desarrollo de la propuesta está totalmente cubierto, se puede afirmar que el proyecto es factible económicamente.

6.7. Fundamentación científica:

En el proceso educativo la selección de los recursos para el aprendizaje, y entre ellos del material didáctico interactivo, es de suma importancia; éste no sólo motiva al estudiante y permite que enfoque su atención, sino que de hecho puede constituir una parte fundamental en el conocimiento y apropiación de los contenidos, y en el desarrollo de las competencias planteadas en el currículo educativo logrando así un aprendizaje significativo activo. El material didáctico tiene la finalidad de llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir. Adquiere así un aspecto funcional dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar. Los materiales didácticos interactivos van encaminados al aumento de motivación, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, y al mismo tiempo de hacer uso y fortalecer el

desarrollo de: los sentidos; las habilidades cognitivas; las emociones, las actitudes y los valores de las personas; y los contextos naturales y socioculturales.

FUNCIONES DE LAS TIC EN EDUCACIÓN

La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el poso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio...), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden

contribuir a aumentar el contacto con las familias (en España ya tienen Internet en casa cerca de un 30% de las familias). Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos... A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán supermotivados con ello.

A los padres también. Y al profesorado también. ¿Por qué no hacerlo? Es fácil, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft.

Las principales **funcionalidades** de las TIC en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores... y familias...)
- Uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro...)
- Comunicación con el entorno
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

En el siguiente cuadro se presentan concretan desde otra perspectiva las principales funciones de las TIC en los entornos educativos actuales.

6.8. Descripción de la Propuesta.

Para el desarrollo de la presente propuesta se utilizó el Software Cuadernia el cual ha continuación detallamos:

Cuadernia.- es una aplicación de creación de contenidos educativos, también es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder los detalles ni la nitidez.

La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo, ofreciendo una verdadera solución web y de impresión. Ahora, los documentos se pueden ver y probar en una ventana del navegador y reproducen ficheros Flash, Vídeos y Sonidos.

Se trata de una herramienta fácil y funcional capaz de establecer un proceso rápido y sencillo para la creación de libros digitales.

Con Cuadernia puede generar completas unidades didácticas que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de Internet.

Un desarrollo innovador generado en Castilla-La Mancha con grandes expectativas de futuro al cumplir con todos los estándares europeos y nacionales en creación de contenidos educativos digitales.

Cuadernia permite la publicación y el mantenimiento de estos contenidos a través de internet, o ser utilizado como una herramienta de apoyo por parte del profesor en clase.

Cuadernia es muy sencillo. Se utiliza como un libro físico: pasando las hojas. Permite la elaboración y resolución en línea o en modo local de actividades educativas.

Facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.

Cómo conseguir Cuadernia:

A través del portal de educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en la sección denominada “Cuadernia”.

<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/temas/cuadernia>

Que necesito para usarlo:

Cuadernia es una herramienta diseñada para ser ejecutada en cualquier plataforma con la única condición de disponer de un navegador web.

Requisitos Mínimos:

- Pentium III con 256 Mb de RAM o superior.
- 25 Mb de espacio libre en disco.
- Flash Player 8 o superior.
- Mac
- Power PC con 256 Mb de RAM o superior.
- 25 Mb de espacio libre en disco.
- Flash Player 8 o superior.

ESTRUCTURA DE CUADERNIA

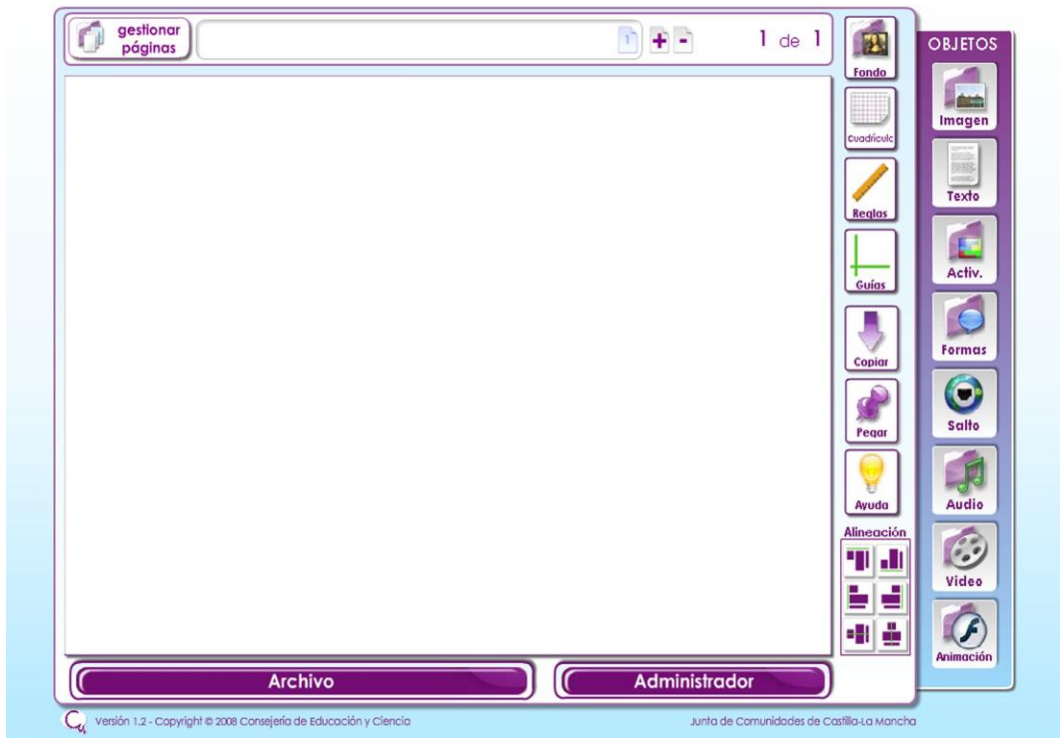


Gráfico Nº 15 Estructura de Cuadernia
 Elaborado por: Martha Asimbaya

Menú Archivo

Nuevo, Abrir, Guardar Cuaderno, Guardar Cuaderno Como, Metadatos, Imprimir, Cerrar Cuaderno.



Gráfico Nº 16 Menú Archivo
 Elaborado por: Martha Asimbaya

Menú Administrador

Galería, Importar, Exportar, Previsualizar.



Gráfico Nº 17 Menú Administrador
Elaborado por: Martha Asimbaya

Herramientas del Maquetador

Añadir, Borrar, Ordenar, Fondo, Plantillas, Guías, Copiar, Pegar, Ayuda.

Hemos denominado Herramientas del Maquetador a dos conjuntos de herramientas. Por un lado las relacionadas con las propiedades del conjunto de páginas que forman un cuaderno, denominadas Herramientas de Cuaderno. Y por otro lado las Herramientas de Página que modifican de manera independiente cada una de las páginas que componen el cuaderno.

Herramientas de Cuaderno

Añadir, Borrar y Ordenar.



Gráfico Nº 18 Herramientas de Cuaderno
Elaborado por: Martha Asimbaya

Herramientas de Página

Fondo, Cuadrícula, Reglas, Guías, Copiar, Pegar, Ayuda, Alineación.

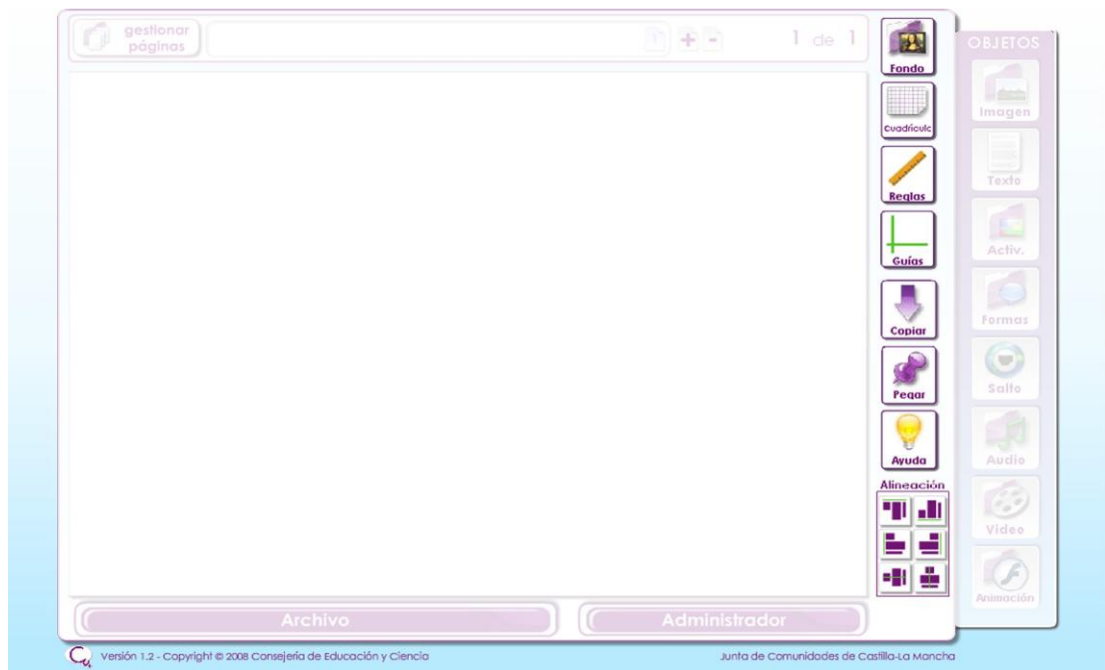


Gráfico N° 19 Herramientas de Página
 Elaborado por: Martha Asimbaya

Menú Objetos

Imagen, Texto, Actividades, Forma, Salto, Audio, Vídeo, Animación.

En esta paleta encontrará los objetos a incluir dentro de cada página. Pinche arrastre y configure.

Los objetos que Cuadernia permite incorporar en sus páginas: textos, actividades, formas, saltos, sonidos, vídeos o animación, previamente importadas a sus correspondientes Galerías. Consulte “Adminstrardor” > “Galería”.

Estos objetos se pueden manipular de manera independiente, rápida y sencilla.

Sólo tiene que pinchar sobre “i” para acceder a la galería correspondiente seleccionar el más apropiado, o si lo prefiere seleccionar un objeto de su propio ordenador.



Gráfico N° 20 Menú Objetos
Elaborado por: Martha Asimbaya

Ayuda del Visualizador

El Visualizador de Cuadernia es el espacio destinado para mostrar los contenidos previamente creados con el Maquetador de Cuadernia. Mostrar, compartir y realizar las actividades de los cuadernos digitales.



Gráfico N° 21 Ayuda del Visualizador
Elaborado por: Martha Asimbaya

La Interfaz del Visualizador se divide en tres partes.

El Área de Visualización la barra del Menú del Visualizador y los Controles de Presentación

A la parte central la hemos denominado Área de Visualización, donde podrá ver los contenidos y realizar las actividades del cuaderno digital.

En el margen superior hemos colocado la Barra del Menú del Visualizador, que contiene las herramientas que le permitirán mostrar e interactuar con los contenidos digitales.

En el margen inferior hemos colocado los Controles de Actividades, que le permitirán cumplimentar las actividades predefinidas de Cuadernia adaptándose automáticamente a las necesidades de cada actividad

Seguidamente describiremos las funciones de cada herramienta y los pasos a seguir para su correcta utilización.

Menú del Visualizador

Pantalla Completa, Ampliar, Ayuda, Imprimir, Dibujar, Borrar, Modo Normal, Ir a página, Página Anterior, Página Siguiente.



Gráfico N° 22 Menú del Visualizador
Elaborado por: Martha Asimbaya

La barra del Menú del Visualizador tiene dos modos de mostrarse. El modo extendido en el que podrá ver y seleccionar todas las opciones de Menú y el modo de reducido, ideal para las presentaciones ya que muestra sólo los controles de desplazamiento y el número de página.

Para cambiar el modo de visualizar el “Menú del Visualizador” pinche sobre el logotipo de “Cuadernia” situado en el extremo izquierdo de la barra del menú.

Controles de Actividades

Iniciar, Instrucciones, Reiniciar, Nuevo Intento, Comprobar, Eliminar, Solución, Malla, Ayuda, Tiempo, Intentos, Preguntas.

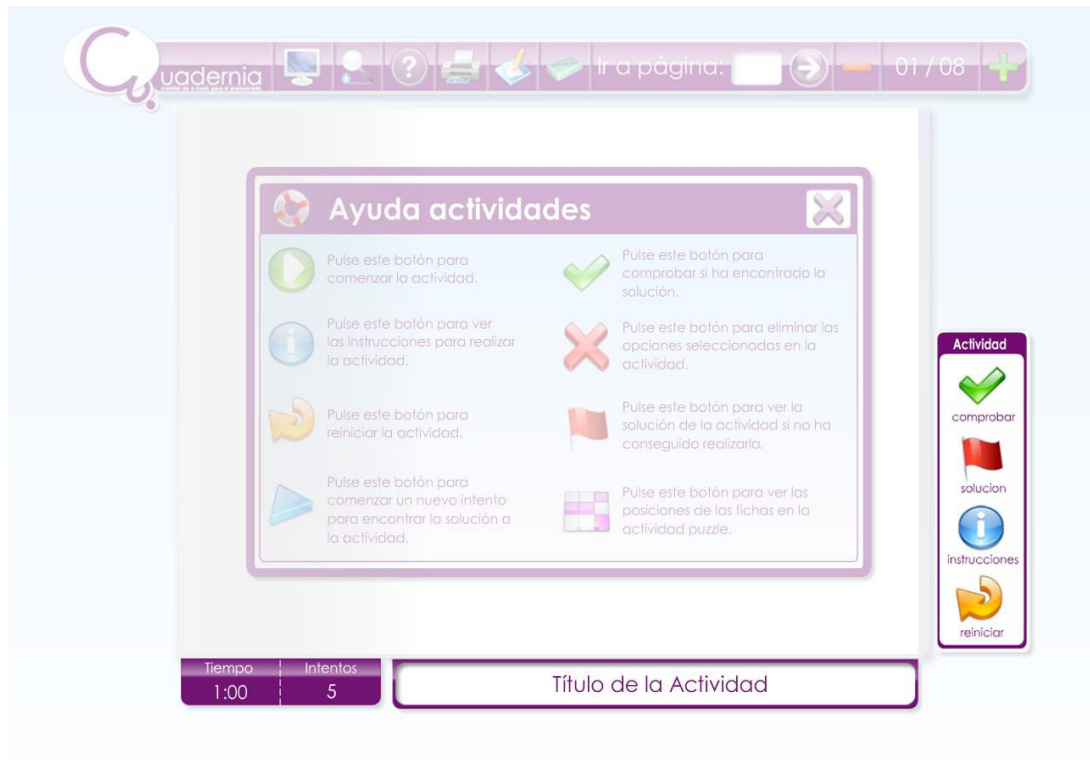


Gráfico N° 23 Control de Actividades
Elaborado por: Martha Asimbaya

Menú de Actividades

En el margen inferior derecho hemos colocado el “Menú de Actividades”, que le permitirá interactuar con las actividades de Cuadernia adaptándose automáticamente a las necesidades de cada actividad.

Barra de Actividades

En el margen inferior hemos colocado la “Barra de Actividades”, que le muestra la información del tiempo del cual dispone para realizar la actividad, el número de intentos de los que dispone para resolverla correctamente y el Título de la actividad que está realizando.



Gráfico N° 24 Barra de Actividades
Elaborado por: Martha Asimbaya

Utilización de Cuadernia

En primer lugar es conveniente decidir de antemano en qué modalidad se quiere trabajar: online, descargando el programa o la versión portátil que se puede llevar siempre en la memoria USB. Con la versión online, se ha de tener en cuenta que puesto que se trabaja directamente con el servidor no se permite grabar cuadernos digitales. El usuario deberá “exportarlos” para tenerlos a su disposición en formato zip.

Una vez elegida la modalidad, se abre el Maquetador. El maquetador es el espacio donde crearemos el cuaderno, y que tal y como se explica en el manual, se divide en cinco partes: Escenario, Menú Archivo, Menú Administrador, Herramientas del maqueteador, Menú Objetos.

Conclusiones

Nuestra valoración de la herramienta es totalmente positiva ya que cumple la mayoría de los requisitos para convertirse en una herramienta fundamental e indispensable en la enseñanza a todos los niveles. Si es cierto que precisa ser mejorada para usos en otros ámbitos educativos, puede ya ser implementada para la elaboración de cuadernos digitales para cualquier asignatura y nivel. Nos parece una herramienta de un gran acierto que facilitará la difusión de material pedagógico y educativo a través de un formato intuitivo, fácil de manejar, y muy agradable para asimilar y difundir conocimientos.

Evaluación de Cuadernia

Nuestra evaluación de *Cuadernia* es muy positiva, ya que es recurso educativo abierto que permite generar unidades didácticas, trabajos, presentaciones, etc., de forma sencilla.

Tal y como hemos expuesto arriba, cada unidad puede acompañarse de actividades de apoyo multimedia que permiten practicar y ampliar los conocimientos que se incluyen en el cuaderno digital. Aunque los usos de esta herramienta son múltiples, tal y como se puede deducir de las prestaciones que ofrece, podemos resumir su uso en dos premisas: a) creación de material para la enseñanza (generalmente por el profesor); y b) creación de material dedicado a la evaluación y presentación de contenidos (generalmente por el estudiante).

Algunas de las limitaciones que hemos encontrado (por ejemplo, el formato de vídeo ha de ser flv, por lo que se tendrá que transformar a ese formato para poder incorporarlo a la galería, los gifs animados que se pueden encontrar en internet no funcionan a menos que estén con formato flash) se están ya planteando en el trabajo del grupo de investigación, y se espera que se solucionen lo más rápidamente posible.

Se prevé, no obstante, una mejora considerablemente rápida, ya que al ser de acceso libre, los usuarios proporcionan un feedback muy valioso que nos servirá para conocer sus posibles limitaciones. Existen ya numerosas comunidades de usuarios (hay un link en la misma página) que ofrecen ejemplos, instrucciones y comentarios de cómo trabajar con Cuadernia (ver listado de referencias) así como links a conversores de otros formatos para permitir su importación a Cuadernia, entre otros. Por otra parte, puesto que Cuadernia no permite todavía subir y compartir material a través del servidor, estas páginas web son de utilidad para acceder a material ya elaborado.

6.8.1 Diseño del Material Concreto.

Pantalla principal



Gráfico N° 25 Pantalla Inicial Unidad Didáctica
Elaborado por: Martha Asimbaya

Indice



Gráfico N° 26 Indice
Elaborado por: Martha Asimbaya

Contenido Cognitivo.- Se presenta la pantalla principal en la cual el estudiante observa y analiza el contenido cognitivo.



Gráfico N° 27 Contenido cognitivo
Elaborado por: Martha Asimbaya

Actividades.- Cada contenido se refuerza con las actividades propuestas después de cada tema.

Gráfico N° 28 Actividades
Elaborado por: Martha Asimbaya

Contenido Cognitivo

EL ABECEDARIO

Conjunto de letras que representan los sonidos del lenguaje son 27 y se dividen en:

Vocales
Son: a e i o u

Consonantes
Son 22: b c d f
g h j k l
m n ñ p q
r s t v w
x y z.

Gráfico N° 29 Contenido cognitivo
Elaborado por: Martha Asimbaya

Actividad

The screenshot shows a digital learning activity. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Cuadernia' and a 'Ir a página:' field showing '09 / 25'. The main area features a colorful illustration of a rabbit in a wooden tub and a yellow duck. A large white box contains the instruction 'COMPLETA LA LETRA QUE VA ANTES Y LA LETRA QUE VA DESPUÉS'. To the left of this box is a vertical list of letter pairs in boxes: c, g, m, y, r. Below the illustration, a row of letters 's b x q d h z l n f' is displayed. On the right side, there is a control panel with icons for 'comprobar' (check), 'limpiar' (clear), 'instrucciones' (instructions), and 'reiniciar' (restart). At the bottom, a status bar shows 'Tiempo: ILIMITADO' and 'Intentos: ILIMITADO', along with the text 'Completa letra antes-despues'.

Gráfico N° 30 Actividades
Elaborado por: Martha Asimbaya

6.9. Modelo Operativo.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
1.SOCIALIZACIÓN 8,9,10 de septiembre	Motivar a la Comunidad educativa de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” Con un 90% de aceptación.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de un material didáctico interactivo que optimice al aprendizaje significativo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigador. ➤ Director ➤ alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Convocatorias. ➤ Películas, carteles ➤ Infocus ➤ Circulares ➤ Tripticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3 días
2.PLANIFICACIÓN 13 al 17 de Septiembre.	Diseñar el material didáctico interactivo utilizando las Tic con un 100% de dominio.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Seleccionar contenidos. ➤ Integrar contenidos. ➤ Diseñar actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigador. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Documentos de apoyo ➤ P.C. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 semana
3. EJECUCIÓN 20 de Septiembre al 20 de octubre	Socializar el M.D.I. con los niños de tercer año con el 100% de acertividad.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunión general ➤ Presentación Magistral. ➤ Aplicación del M.D.I. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigador ➤ Director ➤ Alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ P.C ➤ Laboratorio de computación. ➤ Proyector de datos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 semanas
5.EVALUAR 21 y 22 de octubre.	Validar la efectividad de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Aplicación de encuestas. ➤ Formulación de juicios de valor ➤ Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigador. ➤ Director ➤ Alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fichas ➤ Encuestas ➤ registros 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 días

Tabla Nº 21 Modelo Operativo
Elaborado por: Martha Asimbaya

6.10. Marco Administrativo.

El presente material didáctico interactivo será administrado por los niños/as del tercer año de educación básica ya que serán ellos mismos los que se encarguen de utilizar , analizar, y determinar su validez y funcionamiento.

Recursos humanos:

- Niños/as
- Docente
- Autoridades
- Operador del centro de computo.

Recursos materiales:

- P.C.
- Proyector de datos.
- Televisor
- Soporte magnético de almacenamiento.
- C.D.

6.11. Previsión de la evaluación.

En la presente propuesta se realizará un seguimiento permanente para verificar su acertamiento para verificar la potencialidad del material dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

La evaluación será permanente para llegar a tomar las decisiones pertinentes para su buen funcionamiento dentro del aula clase .

BIBLIOGRAFÍA.

AGUIRRE, J. El futuro del libro.(1997).Madrid. Universidad Complutense.

AUSUBEL (1968).Educational Psychology. A cognitive view. New York. Plenum Press.

BELTRÁN, J. (1998). Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid. Síntesis.

CABERO, J., SALINAS J. Y OTROS. (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid. Síntesis.

CABERO, J., MARTÍNEZ F. Y OTROS. (2003). Medios y herramientas de comunicación para educación universitaria: Panamá. Edutec.

CASTAGNINO, R. (1973). El análisis literario. Introducción metodológica a una estilística integral. Argentina. Nova.

PEIRATS, J.; GONZÁLEZ, D. y SALES, C (2002): Integración de las tecnologías de la información en las organizaciones educativas. En Internacional sobre Educación, Formación, Nuevas Tecnologías y e-Learning empresarial (VIRTUAL EDUCA 2002). Organitzat per de Educación y Formación Virtual (AEFVI) en València, juny.

ROIZ, (1997): Algunas consecuencias sociales de la implantación de las Nuevas Tecnologías de y Comunicación a finales del siglo XX. En Rev. de Estudios Sociales y de Sociología aplicada. nº 108.

CABERO J.: Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para el siglo: XXI. (2001: 34)

QUINTANILLA, MIGUEL ÁNGEL. "Problemas conceptuales y políticas de desarrollo tecnológico (notas para la discusión)". *Quipu* 6, No. 1 (1989): 33-44.

ECHEVERRÍA, J. (2000) Educación y nuevas tecnologías telemáticas, Revista Iberoamericana de Educación, 24.<http://www.campus-oei.org/revista/rie24f.htm>

FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, B. (2006). Tecnología Educativa: ¿Sólo recursos técnicos?

WEBGRAFÍA

<http://www.campus-oei.org/revista/rie24f.htm>

.wikipedia.org/wiki/Estilo_de_aprendizaje

www1.unne.edu.ar/cyt/2001/8-Exactas/E-034

A

N

E

X

O

S

Anexo N°1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRESENCIAL

Encuesta dirigida a los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” .

OBJETIVO: Determinar la utilización del Material Didáctico interactivo en los niños y las niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”

INSTRUCTIVO: Lea atentamente las preguntas planteadas y marque con una X la respuesta de su elección.

PREGUNTAS	SI	NO
1.-¿Te gustaría que tu escuela tenga un laboratorio de computación al cuál puedes acceder fácilmente?		
2.-¿Te agradaría tener un computador en casa para reforzar lo aprendido		
3.-¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador		
4.-¿Aprenderías mucho mejor cuando puedes ver, escuchar y hacer las cosas por ti mismo?		
5.-¿Te gustaría que tu maestra utilice el computador para impartir clases?		
6.-¿Te agradaría realizar tus tareas o actividades en el computador?		
7.-¿Te gustaría trabajar en clase con la computadora?		
8.-¿Desearías aprender Lenguaje y Comunicación utilizando el computador?		
9.-¿Te gustaría que tu maestra utilice algún material didáctico interactivo para impartir clases?		
10.-¿Consideras que el uso del material didáctico interactivo te ayudaría a mejorar lo aprendido?		

