



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

MODALIDAD SEMI PRESENCIAL

Informe Final de Trabajo de Graduación Previo a la Obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención Educación Básica

TEMA:

“ESTRATEGIAS INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA “HERMANO MIGUEL” DEL CASERÍO AMBABAQUI DEL
CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Villa Cando Mayra Vanessa

TUTORA: Dra. Mg. Ruth Nelly Lozada Figueroa

Ambato – Ecuador
2017

APROBACIÓN DE LA TUTORA

CERTIFICACIÓN

Yo, Dra. Mg. Ruth Nelly Lozada Figueroa portadora de la C.C.180131578-7, en mi calidad de Tutora del trabajo de graduación sobre el tema: “ESTRATEGIAS INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “HERMANO MIGUEL” DEL CASERÍO AMBABAQUI DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, desarrollado por la Señorita egresada: Mayra Vanessa Villa Cando, estudiante de la carrera de Educación Básica, Modalidad Semi-Presencial, considero que dicho trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.



Dra. Mg. Ruth Nelly Lozada Figueroa
C.C.180131578-7
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación sobre “ESTRATEGIAS INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “HERMANO MIGUEL” DEL CASERÍO AMBABAQUI DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.Elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de autor(a).



Villa Cando Mayra Vanessa
C.C.180416616-1
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE LA AUTORA

Cedo los derechos en línea patrimoniales Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “ESTRATEGIAS INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “HERMANO MIGUEL” DEL CASERÍO AMBABAQUI DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Villa Cando Mayra Vanessa

C.C.180416616-1

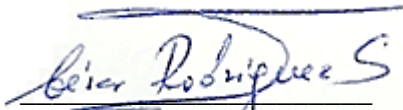
AUTORA

**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 Titulación, sobre el tema: “ESTRATEGIAS INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “HERMANO MIGUEL” DEL CASERÍO AMBABAQUI DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentado por la señorita Villa Cando Mayra Vanessa, egresada de la Carrera de Educación Básica, Modalidad Semipresencial promoción 2012 – 2013, 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 presente ante el Organismo pertinente.

LA COMISION



Dr. Mg. César Mario Rodríguez Sotomayor
C.C.060219624-8
MIEMBRO



Lcda. Mg. Ana del Rocío Silva Mayorga
C.C.180184154-3
MIEMBRO

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a Dios, quien me ha guiado de la mejor manera para cumplir con la investigación realizada, a mi familia que gracias a su apoyo pude concluir mi carrera.

A mis padres y hermanos por su apoyo y confianza en todo lo necesario para a cumplir mis objetivos como persona y estudiante.

A mi madre por hacer de mí una mejor persona a través de sus consejos, enseñanzas y amor, en especial a mi queridos padres quienes estuvieron al frente de mi desempeño académico y llegar a cumplir mi objetivo como es el de obtener el Título de Licenciada en Ciencias de La Educación.

A mí porque siempre he creído en mí, por mi lucha y mi esfuerzo constante en la vida.

Por tener el valor y las ganas de perseguir mi felicidad, mi superación personal y profesionalmente.

Mayra Vanessa

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio. A mis Maestros quienes me han enseñado a ser mejor en la vida y a realizarme profesionalmente.

A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

Un agradecimiento especial a mi asesora Dra., Mg. Ruth Lozada por hacer posible esta tesis. A mis compañeros de clases quienes me acompañaron en esta trayectoria de aprendizaje y conocimientos.

A la Universidad Técnica de Ambato por haberme permitido ser parte de tan noble institución de igual manera a la Facultad de Ciencias de la Educación.

Mayra Vanessa

ÍNDICE GENERAL

A. SECCIÓN PRELIMINARES	Páginas
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE LA AUTORA	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis crítico	8
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación de problema	9
1.2.5 Interrogantes de la Investigación	9
1.2.5 Delimitación de contenido	10
1.2.6 Unidades de Observación.....	10

1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos:	12
1.4.1 General.	12
1.4.2 Específicos.	12
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes de la Investigación.	13
2.2 Fundamentación Filosófica	14
2.2.2 Fundamentación Epistemológico	15
2.2.3 Fundamentación Psicológico	15
2.2.4 Fundamentación Pedagógico	16
2.2.5 Fundamentación Legal	17
2.4. Categorías Fundamentales	20
2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	21
2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	22
2.4.3 Variable Independiente	23
2.4.4 Variable Dependiente.....	36
2.5 Hipótesis.....	47
2.6 Determinación de variables.....	47
2.6.1 Variable Independiente	47
2.6.2 Variable Dependiente.....	47
CAPÍTULO III.....	48
METODOLOGÍA	48
3.1 Enfoque de la investigación	48
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	48
3.3 Tipos de Investigación	49
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	51
3.8. Plan de Procesamiento de la Información.....	53

CAPÍTULO IV	54
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54
4.1 Análisis de los resultados de la encuesta a los Niños y Niñas	54
4.2 Análisis de la entrevista a directivo y docente	62
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	68
Selección de nivel de significación	69
Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	69
CAPÍTULO V.....	72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	72
5.1 CONCLUSIONES	72
5.2 RECOMENDACIONES	73
CAPÍTULO VI.....	74
PROPUESTA	74
6.1 DATOS INFORMATIVOS.	74
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.	74
6.3 JUSTIFICACION	75
6.4 OBJETIVOS	76
6.4. 1 Objetivo General	76
6.4.2 Objetivos Específicos.....	76
6.5 FACTIBILIDAD.....	76
6.5.1 Factibilidad Tecnológica.....	76
6.5.2 Factibilidad Socio Económico	77
6.5.3 Factibilidad Financiera.....	77
6.6. FUNDAMENTACIÓN (TEÒRICA)	78
6.7 MODELO OPERATIVO	85
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	86
6.9 PREVISION DE LA EVALUACION	86
BIBLIOGRAFÍA.....	118

ANEXOS	121
Anexo 1: Entrevista aplicada a la directora.....	121
Anexo 2. Entrevista para el docente.....	122
Anexo 3: Encuesta aplicada a los estudiantes	123

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Maestra utiliza la proyección de videos	54
Tabla 2: Juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento	55
Tabla 3: Maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva	56
Tabla 4: Maestra aplica diferentes juegos interactivos	57
Tabla 5: Maestra participa en cursos de capacitación tecnológica	58
Tabla 6: Maestra utiliza el proyector para dar clases	59
Tabla 7: Maestra utiliza métodos y técnicas	60
Tabla 8: Maestra evalúa conocimientos	61
Tabla 9. Frecuencias Observadas	70
Tabla 10. Frecuencias Esperadas	70
Tabla 11. Cálculo de Chi^2	71
Tabla 12. Presupuesto	77

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1: Operacionalización de VI.....	51
Cuadro 2: Operacionalización de VD	52
Cuadro 3. Tabla de distribución de Chi ²	69
Cuadro 4: Modelo Operativo de Ejecución.....	85
Cuadro 5. Administración de la propuesta.....	86
Cuadro 6: Prevención de la evaluación.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Árbol del Problema.....	7
Figura 2: Categoría Fundamental.....	20
Figura 3: Constelación de Ideas VI.....	21
Figura 4: Constelación de Ideas VD	22
Figura 5: Maestra utiliza la proyección de videos	54
Figura 6: Juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento	55
Figura 7: Maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva.....	56
Figura 8: Maestra aplica diferentes juegos interactivos.....	57
Figura 9: Maestra participa en cursos de capacitación tecnológica.....	58
Figura 10: Maestra utiliza el proyector para dar clases	59
Figura 11: Maestra utiliza métodos y técnicas.....	60
Figura 12: Maestra evalúa conocimientos	61
Figura 13. Campana de Gauss.....	71

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Tema: “Estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de segundo año de educación básica de la Escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua”.

AUTORA: Villa Cando Mayra Vanessa

TUTORA: Dra. Mg. Ruth Lozada

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación de: Estrategias Interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua, tuvo como objetivo primordial determinar la influencia de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje en los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica, sustentando su análisis teóricamente en función de las dos variables, luego se planteó una metodología basa en los cualitativo y lo cuantitativo, la modalidad básica fue de Campo y Bibliográfica, para la recolección de información se utilizó como técnica la encuesta a los estudiantes y la entrevista a los docentes de segundo año de educación básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo., una vez obtenidos los datos de ambos casos se pudo evidencia una escasa utilización de las Estrategias Interactivas, lo que ha conllevado a que den serias deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes, además se ha podido comprobar que los docentes tampoco le dan la debida importancia a este aspecto sumamente importante, ya que es un tema de actualidad, que involucra medios informáticos, redes sociales y tecnología, es decir las Tic’s, lo que exige del docente estar actualizado en estos temas al momento de impartir sus clases. Como producto de la investigación se optó por implementar un Manual sobre el uso adecuado de las estrategias interactivas como ayuda a la labor pedagógica de los docentes para el mejoramiento del aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo. El mismo que es una propuesta que es perfectible, lo que significa que el docente que haga uso de ella puede adaptarla a sus necesidades dentro del aula, y a la vez dar su propio aporte para una mejor enseñanza con sus estudiantes.

Palabras Claves: Estrategia, interactiva, aprendizaje, tecnología, metodología, lúdica, desarrollo, expresión, participación, didáctica.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
CAREER OF BASIC EDUCATION
MODALITY: BLENDED

TEMA: Interactive strategies to improve learning in children and girls in second year of elementary school "Hermano Miguel" from the Ambabaqui Village of the canton Pelileo of the Tungurahua Province.

Autora. Villa Mayra

Tutora. Dra. Lozada Ruth

ABSTRACT

The research of: Interactive Strategies to improve learning in the Second Year of Basic Education of the school "Hermano Miguel" of the village of Ambabaqui in the canton Pelileo province of Tungurahua, had as its primary objective to determine the influence of interactive strategies in The improvement of learning in the Second Year of Basic Education, supporting their analysis theoretically based on the two variables, then proposed a methodology based on qualitative and quantitative, the basic modality was Field and Bibliographic, to The collection of information was used as a technique the survey to students and the interview to the teachers of second year of basic education of the school "Brother Miguel" of the hamlet Ambabaqui of the canton Pelileo, once obtained the data of both cases could be Of the Interactive Strategies, which has Leading to serious deficiencies in students' learning, and it has also been shown that teachers do not give due importance to this extremely important aspect, as it is a topical issue, involving information technology, social networks and technology , That is to say the Tic's, what demands of the teacher to be updated in these subjects at the moment of imparting its classes. As a result of the research, it was decided to implement a Manual on the appropriate use of interactive strategies as an aid to the pedagogical work of teachers for the improvement of learning in the children of the "Hermano Miguel" School in the canton of Pelileo. The same is a proposal that is perfectible, which means that the teacher who makes use of it can adapt it to their needs in the classroom, and at the same time give their own contribution to better teaching with their students.

Key words: Strategy, interactive, learning, technology, methodology, playfulness, development, expression, participation, didactics.

INTRODUCCIÓN

La investigación efectuada sobre: “Estrategias Interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua”. Ésta realizada en seis capítulos, los mismos que poseen diferentes temas y subtemas relacionados a la investigación.

Capítulo I se encuentra el problema, el tema de Estrategias Interactivas para mejorar el aprendizaje, el planteamiento del problema con su respectiva contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación, justificación, los objetivos: general y específicos.

Capitulo II, corresponde al Marco Teórico con temáticas relacionada a los antecedentes de la investigación, fundamentaciones, categorías fundamentales, estrategias interactivas, metodología, didáctica, modelo pedagógico, teorías del aprendizaje, aprendizaje, la hipótesis y el correspondiente señalamiento de variables.

El capítulo III, se refiere a la metodología, se define el enfoque, la modalidad de la investigación. Nivel o Tipo de investigación, se determinan población y muestra, se realiza también la operacionalización de cada una de las variables analizadas, se escogen las técnicas, recolección de información, y el plan de procesamiento de información.

El capítulo IV, contiene la interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes y la respectiva comprobación de hipótesis.

El capítulo V, se refiere a las conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo, como resultado de la investigación de campo en función de los objetivos y del marco teórico.

Y el capítulo VI, encontramos la propuesta con relación a las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas. A más de lo indicado debemos manifestar que la investigación efectuada ofrecerá la incrementación de nuevos conocimientos, los mismos que permitirá el adelanto del proceso enseñanza aprendizaje.

Finalmente se agregan la bibliografía y los anexos utilizados durante todo el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“Estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Los modelos educativos vigentes del Ecuador exigen educar para la vida, para lo cual los docentes deben aplicar estrategias interactivas que desarrollen en los estudiantes conocimientos duraderos, procedimentales y actitudinales que le faciliten la solución de los problemas. Conocimientos que necesariamente deben ser evaluados considerando indicadores que permitan visualizar el avance del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La Didáctica es considerada como el arte de enseñar a todos los estudiantes que, considerándolos individuos, constituyen un grupo de aprendizaje, aunque sean de diferentes niveles cognitivos. Sin embargo, desde la perspectiva de los nuevos paradigmas educativos, este arte de enseñar se traduce en la facilitación del aprendizaje en los participantes, sobre la base de la construcción conjunta y significativa de sus conocimientos, es ahí en donde las estrategias interactivas son esenciales para encaminar de mejor manera lo aprendizajes. Cuando los estudiantes participan con sus compañeros, tienen la oportunidad de aprender también de ellos e intercambiar información. Darles a los estudiantes una actividad permite que se complementen, se controla su trabajo para asegurarse que permanecen en su tarea. (Faria, 2013)

La organización y planificación del hacer educativo, como parte del proceso, debe estar en coherencia con los intereses y las necesidades del educando y la demanda social que considera como objetivos primordiales del nuevo enfoque la formación de seres humanos de calidad. Demostrar evidencias que permitan explicar cómo los estudiantes han desarrollado competencias profesionales a lo largo de un curso.

Se puede partir de la teoría de que el aprendizaje es un proceso de construcción social, y por tanto que la interacción entre profesor y estudiantes, entre estudiantes, entre estudiantes y contenido, y las ayudas facilitadas por el profesor en este proceso son fundamentales para la apropiación de los contenidos. En este proceso de construcción, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entendemos que no mejoran por sí mismas el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero sí que pueden ofrecer nuevas posibilidades de mejora, si sabemos aprovechar sus potencialidades teniendo en cuenta el carácter constructivo, interactivo y comunicativo del aprendizaje, el material de clase es para proporcionarles a los estudiantes la oportunidad de interactuar sobre su aprendizaje reciente. (Álvarez & Guasch, 2006)

Si bien este método de enseñanza puede ser eficaz en la educación de los estudiantes, la tarea de aprendizaje puede ser más agradable y más fácil si el profesor se dedica a las estrategias de aprendizaje interactivas. Las técnicas de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.

Los métodos didácticos son considerados en la provincia de **Tungurahua**, como los procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y desarrollan las habilidades relacionadas con las temáticas del currículo. Se entiende el conocimiento profesional del docente como un conocimiento aplicable, que orienta y guía la actuación de los estudiantes, y que se aprende en el contexto educativo en el que se practica, además de requerir de la fusión del conocimiento conceptual y procedimental, de valores y creencias

En las instituciones educativas de la provincia sin embargo se evidencia la necesidad de conocer y aplicar nuevas estrategias interactivas que faciliten la operatividad del proceso enseñanza aprendizaje, fortaleciendo las destrezas en los estudiantes y con ello mejorando la calidad de la educación. Estos complejos educativos son diferentes por su tecnología de punta, infraestructura adecuada y moderna, espacios recreativos, aulas con pizarras eléctricas, microscopios, equipos para los experimentos, cuerpos de estudio, sistema de aire acondicionado. Además, tendrían biblioteca, Departamento de Orientación, aula de tecnología comunitaria (ATC), comedor, cocina, sala de arte, baños, accesos para niños especiales. (Chávez & Rojas, 2012)

Aunque tradicionalmente, psicólogos y pedagogos han considerado la interacción profesor alumno como la más decisiva para el logro de los objetivos educativos, tanto de aquellos que se refieren al aprendizaje de contenidos como de los que conciernen al desarrollo cognitivo social. Por otro lado, las investigaciones de las últimas décadas han puesto de relieve la importancia del proceso de construcción del conocimiento en el alumno y, como elemento fundamental del mismo, los procesos interactivos que se producen en el aula.

A partir de la década de los ochenta y coincidiendo con el desarrollo de nuevos paradigmas de investigación, surgen en esta provincia, importantes y actuales aportaciones para la renovación conceptual y metodológica de la investigación centrada en los procesos y en las prácticas del currículo emitido por el ministerio de Educación. Se inicia entonces el interés por investigar aspectos reales de la vida cotidiana en los escenarios escolares específicos con la finalidad de abordar diferentes problemáticas desde la subjetividad del docente, y en especial sobre aspectos relacionados con la práctica pedagógica, partiendo de la utilización de las estrategias interactivas como recurso indispensable para innovar el proceso de aprendizaje, con el análisis de casos, de experiencias reales, cuyo objetivo es desarrollar sus competencias. (Piña, 2010)

Esto significa que si se pretende introducir cambios en la práctica a través de la interacción, es imprescindible tener en cuenta el tipo de conocimiento que han ido construyendo los estudiantes, sus expectativas y motivaciones, además de someter a los participantes a un análisis de su propio pensamiento y actuación. Por ello los procesos de producción y de transferencia del conocimiento, en la dirección que apuntan los propósitos de aprendizaje, ante todo deben involucrar de manera significativa la capacidad de pensar y de actuar o lo que es lo mismo, estar insertado en tareas de estudio que supongan aprender haciendo.

La escuela fiscal “Hermano Miguel” del cantón Pelileo, brinda a la niñez del sector una educación buena. Los procesos didácticos que se evidencian que son aplicados por los docentes no consideran las sugerencias metodológicas que se encuentran registradas en el Plan Decenal con las nuevas unidades educativas del milenio. La aplicación de estrategias interactivas ayudará al educando a pensar, razonar, sacar conclusiones, procesos que le permitirá la solución de problemas.

Una parte del personal docente utiliza en forma limitada los recursos interactivos para el aprendizaje, esto perjudica radicalmente en su desarrollo para resolver problemas de la vida cotidiana, de tal forma al ser el docente el camino para lograr el mejoramiento del raciocinio, interés y dedicación, debe pedirse que aquellos que tiene vocación para enseñar iluminen y llenen los vacíos que existen en las mentes de los niños, busquen superar y potencializar destrezas, creatividad y participación.

Lamentablemente en la práctica, la elección de las estrategias interactivas no guarda coherencia entre la parte teórica y práctica; se anotan en los programas curriculares en los proyectos y unidades curriculares, pero no se aplica de manera real. Muchos docentes no desarrollan estrategias que tengan como base la actividad del alumno. Basan sus clases en dictados, lecturas incomprensibles y exposiciones, que dejan al alumno en un estado de pasividad que atenta contra su comprensión del tema de clase y por ende de su rendimiento académico.

El compromiso es mejorar día a día los aprendizajes de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la institución a través de la aplicación de estrategias interactivas que viabilice el aprendizaje significativo. La actualización docente en TIC busca la profundización de utilizar las nuevas tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con fundamento en los principios pedagógicos del constructivismo. Los docentes aceptan el reto de ser agentes de cambio, entes multiplicadores, compartiendo lo aprendido con otras y otros docentes.

Árbol de problemas

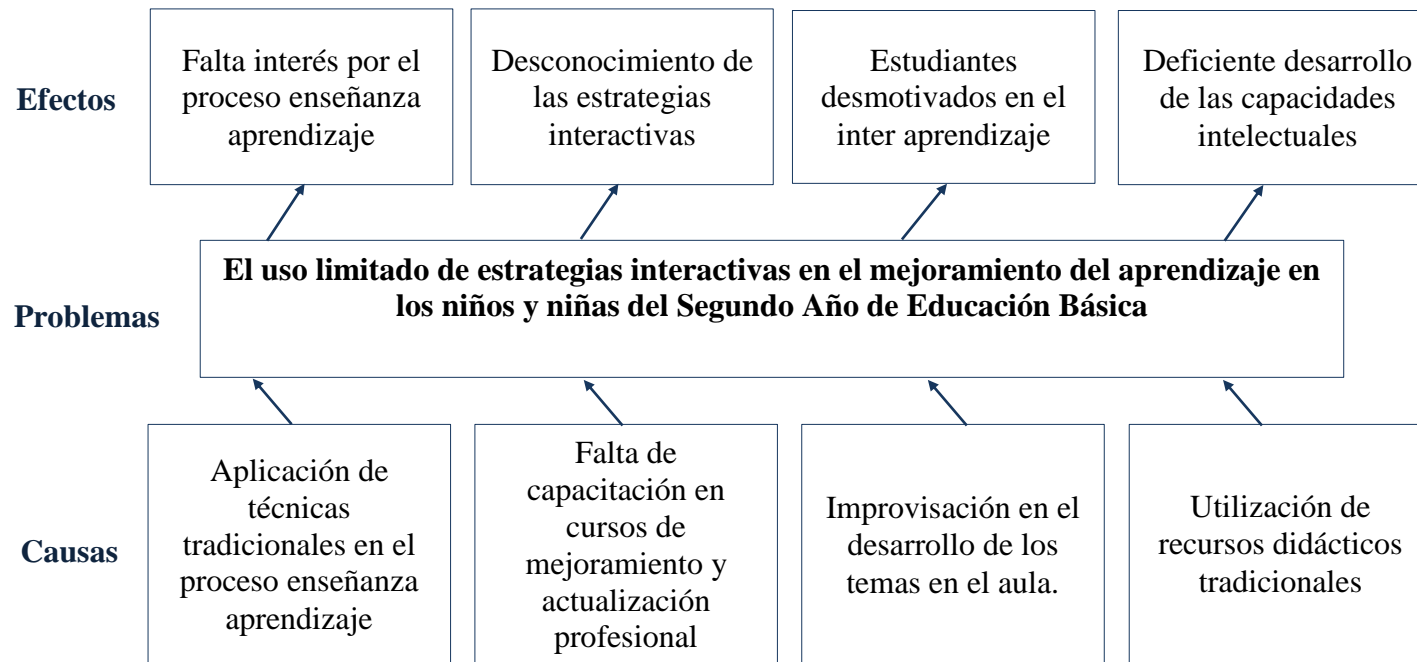


Figura 1: Árbol del Problema

Fuente: Observación Directa

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

1.2.2. Análisis crítico

El limitado uso de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua se basa a la aplicación de técnicas tradicionales lo que dificulta el aprendizaje de los estudiantes, haciendo que este manifieste poco interés por el proceso enseñanza aprendizaje. Es necesario cambiar la educación tradicional por una educación moderna, que aplique nuevas estrategias que considere como procesos mentales, cognitivos que se puede evidenciar a través de las conductas observables.

La falta de capacitación a los cursos de mejoramiento y actualización profesional por parte del docente ha generado un desconocimiento de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, dando como resultado el poco conocimiento de las nuevas tecnologías de información y comunicación dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Es importante que el docente conozca sobre la nueva era de la información y la comunicación técnica de aprendizaje, que ha forzado la modificación de los ambientes rutinarios de estudio, permitiendo el desarrollo de las capacidades intelectuales. La clave para todo esto radica en enseñar a los niños y niñas cómo aprender de manera significativa. La improvisación en el desarrollo de los temas en el aula, da como resultado el insuficiente interés en los estudiantes al momento de impartir el conocimiento, causando en ellos desmotivación y por consiguiente un bajo rendimiento académico.

La utilización de recursos didácticos tradicionales por parte del docente limita el uso de las estrategias interactivas, por lo que el estudiante tiene escaso desarrollo en las capacidades intelectuales dentro del proceso enseñanza aprendizaje frente a lo indicado el estudiante no da importancia al nuevo conocimiento impartido por parte del profesor, lo que genera estudiantes desmotivados, sin creatividad ni visión personal que ayude en la construcción de conocimientos relevantes.

1.2.3 Prognosis

De continuar con la limitada aplicación de estrategias interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, su rendimiento académico será restringido, por lo tanto se formaran generaciones educativas con bajo rendimiento académico, niños y niñas pasivos receptivos que solamente se dediquen a receptor información más no a producir. Dentro de esta realidad es importante la aplicación de las estrategias interactivas en el aula, para mantener y superar la comunicación, la interactividad como estrategia que con lleva al contacto grupal, permitiendo a los niños y niñas conjuntamente con el profesor desarrollar sus capacidades, destrezas y actitudes frente a un problema planteado.

Dentro del campo educativo todo está en constante cambio, esto obedece a la necesidad del estudiante y a la demanda social, por lo que se hace necesario aplicar estrategias interactivas que acompañados de los recursos tecnológicos permita alcanzar el desarrollo de las destrezas en los niños y niñas que más serán reconocidos en la sociedad como entes críticos y reflexivos.

1.2.4 Formulación de problema

¿Cómo influye el uso limitado de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje en los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui cantón Pelileo provincia de Tungurahua?

1.2.5 Interrogantes de la Investigación

¿Cómo se aplican las estrategias interactivas, en los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel”?

¿Cómo se propicia el mejoramiento del aprendizaje en los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel”?

¿Cómo viabilizar el uso de estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas?

1.2.5 Delimitación de contenido

Campo: Educativo

Área: Estrategia interactiva

Aspecto.: Aprendizaje

Delimitación Espacial

La investigación se realizó en la escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua, con los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica.

Delimitación Temporal

El trabajo investigativo se realizó durante el período de septiembre 2012 – Febrero 2013.

1.2.6 Unidades de Observación

- Niñas y Niños de Segundo Año de Educación Básica
- Profesor de Segundo Año de Educación Básica.

1.3 Justificación

La investigación tuvo interés por apoyar a los maestros para mejorar la educación de calidad a través de la aplicación correcta de las estrategias interactivas, ya que este trabajo pretende el análisis de la verificación de resultados de la utilización de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje y poder establecer cómo la ausencia, o presencia de las estrategias interactivas, permiten que los alumnos en clases logren asimilar y comprender los contenidos y con ello favorezcan sus aprendizajes significativos.

De ahí su importancia para que se incentiven a los docentes a desenvolverse en otro nivel tecnológico, socio-crítico, reflexivo, participativo y en búsqueda de soluciones a múltiples problemas educativos de aprendizaje, considerando además que la práctica pedagógica del docente en el aula no debe ser sólo el lograr avanzar con los contenidos programados, sino hacer que sus alumnos aprendan y comprendan a través de su propia actividad.

El impacto del trabajo de investigación fue que contribuyó con el cumplimiento de la Misión y la Visión Institucional que es la de formar líderes que contribuyan con el cambio y desarrollo en el aprendizaje de los niños y niñas en estudio, se creyó que el abordaje de la problemática de esta investigación permitió poner en práctica los conocimientos de investigación que todo docente debe poseer como formación y contribuir al conocimiento de la práctica pedagógica a nivel de aula.

Para realizar la investigación existió factibilidad porque hay el conocimiento suficiente de la investigadora, se dispuso de una biblioteca actualizada y especializada sobre el tema seleccionado, existieron los recursos económicos y tecnológicos necesarios, se contó con la colaboración y la autorización de las autoridades educativas para acceder a la información.

La investigación tuvo utilidad teórica porque se recurrió a fuentes de información sobre la aplicación correcta de las estrategias interactivas: primarias y secundarias, válidas y confiables, porque pretendió también conocer la realidad del uso de las estrategias interactivas y cómo esta metodología dio resultados en los aprendizajes significativos del alumnado.

Mientras que la utilidad práctica se demostró con una propuesta de solución al problema investigativo, pues pretendió analizar el problema, detectando las causales y consecuencias a fin de que los resultados sirvan a los docentes de la institución referida en el tratamiento del problema y posean un marco teórico y metodológico para futuros estudios.

El presente trabajo investigativo se realizó en la escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo es original ya que se reflejó que no hay investigaciones previas sobre el uso adecuado a la tecnología, para Kofi Annan, ex secretario General de la ONU: “el uso de las TICS entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente entre centros urbanos y rurales mejorando la vida de todos los habitantes del planeta.”

Los beneficiarios directos de la investigación fueron los docentes, niños y niñas de la institución, sabiendo que existió un limitado uso de actividades interactivas dentro del plan de clase, por eso resultó de interés conocer nuevas metodologías de enseñanza para desarrollar la expresión oral de los alumnos de dicha institución.

1.4 Objetivos:

1.4.1 General.

Determinar la influencia de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje en los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaquí, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

1.4.2 Específicos.

- Diagnosticar la utilización de estrategias interactivas en el aprendizaje.
- Investigar la influencia de las estrategias interactivas, a través del estudio de sus respectivas características en el mejoramiento del aprendizaje.
- Diseñar una propuesta de solución al problema del uso limitado de estrategias, interactivas dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

Con la finalidad de partir de estudios anteriores sobre el tema de investigación se da inicio con una revisión de trabajos realizados en este campo, teniendo los siguientes resultados.

La tesis titulada “Estrategias metodológicas innovadoras influyen en la formación de valores en los niños y niñas de la escuela “Víctor Manuel Garcés” de la comunidad de Guano grande, parroquia Canchagua, cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi, de la autora Freire Pacheco Bertha Yolanda. Las conclusiones son las siguientes:

- Que ni la institución ni cada uno de los maestros cuentan con un documento que vaya a mejorar la problemática y que solamente le están aplicando esta temática como un eje transversal sin permitir que el analice a través de la vivencia.
- Al realizar el análisis de las encuestas se pudo apreciar que los docentes no utilizan siempre estrategias metodológicas innovadoras que permitan lograr un aprendizaje significativo relacionado a valores.
- Se concluye que hay un bajo nivel de aplicación de estrategias metodológicas para formar en valores a los estudiantes, ya que el 16% manifiesta que nunca se aplican este tipo de estrategias en el plantel. (Freire, 2011)

La investigación sobre: “Las actividades interactivas en el PEA para la asignatura de Informática de las estudiantes de octavo año del Instituto Superior Tecnológico “Hispano América” en el año lectivo 2008-2009” De la autora Rebeca Soledad

Guerrero Valencia que:

- El utilizar recursos innovadores en el Proceso enseñanza aprendizaje, le da la posibilidad al docente de dedicar mayor tiempo a estimular a sus estudiantes, a atenderlos en forma individual, a orientar sus dudas y a investigar.
- Los materiales multimedia proporcionan a los alumnos y profesores un contacto permanente con las tecnologías de información comunicación, lo que fortalece su formación informática, siendo lógico emplear las actividades Interactivas en la enseñanza.
- Las actividades le da al estudiante la posibilidad de aprender a su propio ritmo, siguiendo diferentes caminos según su propio proceso de aprendizaje. (Guerrero, 2009)

2.2 Fundamentación Filosófica

El siguiente proyecto se enfoca en el paradigma Crítico – Propositivo; ya que busca interpretar una realidad social, en la que se encuentra la Institución. Es crítico porque el problema parte de situaciones reales y tiene por objeto desarrollar la expresión corporal. Propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución al problema anteriormente planteado.

La educación debe integrar en el currículo contenidos para una formación completa, esto implica considerar lo relacionado con sus potencialidades y sentimientos. Deben merecer especial atención, por lo tanto: el desarrollo armónico de su cuerpo, la sensibilidad y la expresión creativa, la comunicación, el razonamiento inductivo y deductivo. La propuesta curricular debe dar especial énfasis a la formación de una persona capaz de buscar las verdades que corresponden a la realidad formal y a la capacidad de asumir en su vida cotidiana comportamientos que se sustenten en valores éticos, cívicos, educativos, ecológicos, estéticos. (Nassiff, 2009, p. 93)

La importancia de la filosofía para la educación. Si ésta pretende formar al hombre en su integridad, ¿quién más que la filosofía puede darle una idea de esa integridad? La institución educativa no puede emprender su misión, si antes no se ha trazado por lo menos un esbozo del punto a que se debe llegar, es decir una imagen del

hombre a formar. Por eso, esencialmente, la filosofía que fundamente la acción educativa debe ser una filosofía de lo humano. Debido a estas razones se consolida la filosofía educativa, como ciencia dando el apoyo necesario a los pedagogos en la tarea de educación de la humanidad.

2.2.2 Fundamentación Epistemológico

El abordar el tema de las estrategias interactivas representa un aporte sumamente interesante y de relevancia en la actualidad, si entendemos esta actividad como parte significativa del quehacer cotidiano del niño en todo el proceso de desarrollo, maduración e identificaron, propiciando una serie de situaciones que le permiten ejercitarse en la toma de decisiones respecto a los diferentes roles, conductas y actitudes para la convivencia y su formación como ser humano integral.

Toda la producción material, intelectual, afectiva y valorativa que realizan los docentes, así como la forma de saber pensar, actuar crítica y reflexivamente a través de un proceso histórico; la práctica profesional del orientador requiere ser mejorada, potenciada para transformar la información en capacidad de pensar, dar sentido al pensamiento, a la acción, capaz que los alumnos sepan qué, cómo y para qué aprender. La epistemología se ocupa de la definición del saber y de los conceptos relacionados, de las fuentes, de los criterios, de los tipos de conocimiento posible y del grado con el que cada uno resulta cierto. (Nérici, 2003, p. 44)

En tal virtud, sabemos que el conocimiento se forma bajo la acción transformadora de la relación sujeto-objeto. Es un primado epistemológico del conocimiento experimental. Ya que los hechos que no son comprensibles a la razón humana, son sometidos a pruebas, a experimentos y al análisis de los resultados obtenidos. Con el único fin de transformar el mundo, de guiar a la sociedad y de incentivar a la investigación de lo que no comprendemos.

2.2.3 Fundamentación Psicológico

Con las estrategias interactivas se puede conseguir objetivos sociales o simplemente pasar un rato agradable y divertido, se puede decir también que es una buena herramienta para analizar la situación grupal en los centros educativos, se entiende

por grupo a cierta cantidad de personas que se comunican a menudo entre sí, durante cierto periodo de tiempo y que son lo suficientemente pocas para que cada una de ellas pueda comunicarse con todas las demás en una forma directa.

Existen ciertas leyes y principios generales que explican la conducta humana cuando se quiere explicar ésta desde una perspectiva real, debe hacerse a la luz del ambiente (natural, social y cultural) en el que cada individuo y comunidad humana se desarrollan. Por lo cual es una necesidad prioritaria realizar investigaciones acerca de las características, intereses, demandas de los niños y los distintos grupos humanos, en los diversos contextos socio-económicos, culturales y geográficos de nuestro país. (Cortez, 2008, p. 39)

La estructura afectiva del niño, debe ser tomada en cuenta cuando se desarrolla la motivación y se busca la satisfacción que el aprendizaje debe constituir en sí mismo. Los aportes del psicoanálisis ayudan a identificar las interferencias que impiden un buen vínculo afectivo entre maestro y alumno. Por otro lado, contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales y grupales entre los estudiantes.

2.2.4 Fundamentación Pedagógico

El maestro se convierta en un guía, en un acompañante del niño, quien no limita su libre aprendizaje y cree estrategias inter estructuradas, las cuales permitan establecer una relación más productiva tanto para el docente como para sus niños. Un modelo que permite esta relación entre maestro niño es la pedagogía dialogante, donde la función del docente es la de favorecer y direccionar el desarrollo del niño.

El currículo debe considerar las diversas técnicas pedagógicas existentes, que deben utilizarse en la medida que posibiliten aprendizajes flexibles, creativos, duraderos, significativos y útiles, en el marco de una formación integral y armoniosa de la persona humana. El currículo debe construirse en diversos niveles de programación. Debe tener perfiles educativos, estructuras curriculares básicas en los niveles nacional y local, Planes de Estudios en los niveles local y del centro educativo, y programas curriculares de centro educativo, con el conocimiento de sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, con la única finalidad de buscar alternativas de desempeño docente frente a la presencia de problemáticas. (Rojas, 2001, p. 31)

Las actividades de aprendizaje deben programarse teniendo en cuenta los métodos, las técnicas metodológicas apropiadas, y los medios educativos que faciliten el aprendizaje del educando y no el trabajo del docente. Cuando finaliza la labor en el aula y el maestro toma un descanso, es el mejor momento para recapacitar en la eficacia de las actividades realizadas durante la jornada, entonces surgen en la mente del docente otras maneras para llegar con el conocimiento al estudiante.

2.2.5 Fundamentación Legal

De acuerdo a la (Constitución de la república del Ecuador, 2008):

Según el **Art. 347**. Será responsabilidad del Estado según los siguientes numerales:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

Art. 22 Competencias de la Autoridad Educativa Nacional.- La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulara las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la Republica y las Leyes.

La (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2013) manifiesta:

Art. 22. Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes:

f) Desarrollar y estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimientos ancestrales, en coordinación con otros organismos del Estado.

De acuerdo con el (Codigo de la Niñez y Adolescencia, 2003) afirma:

Art 37 (numeral 4) Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que cada niño, niña y adolescente tengan maestros, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art 38 (sección a, g) La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

“Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo”;

“Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo”. (p. 7)

El (Buen Vivir, 2013) menciona que:

El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo.

El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación. El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

2.4. Categorías Fundamentales

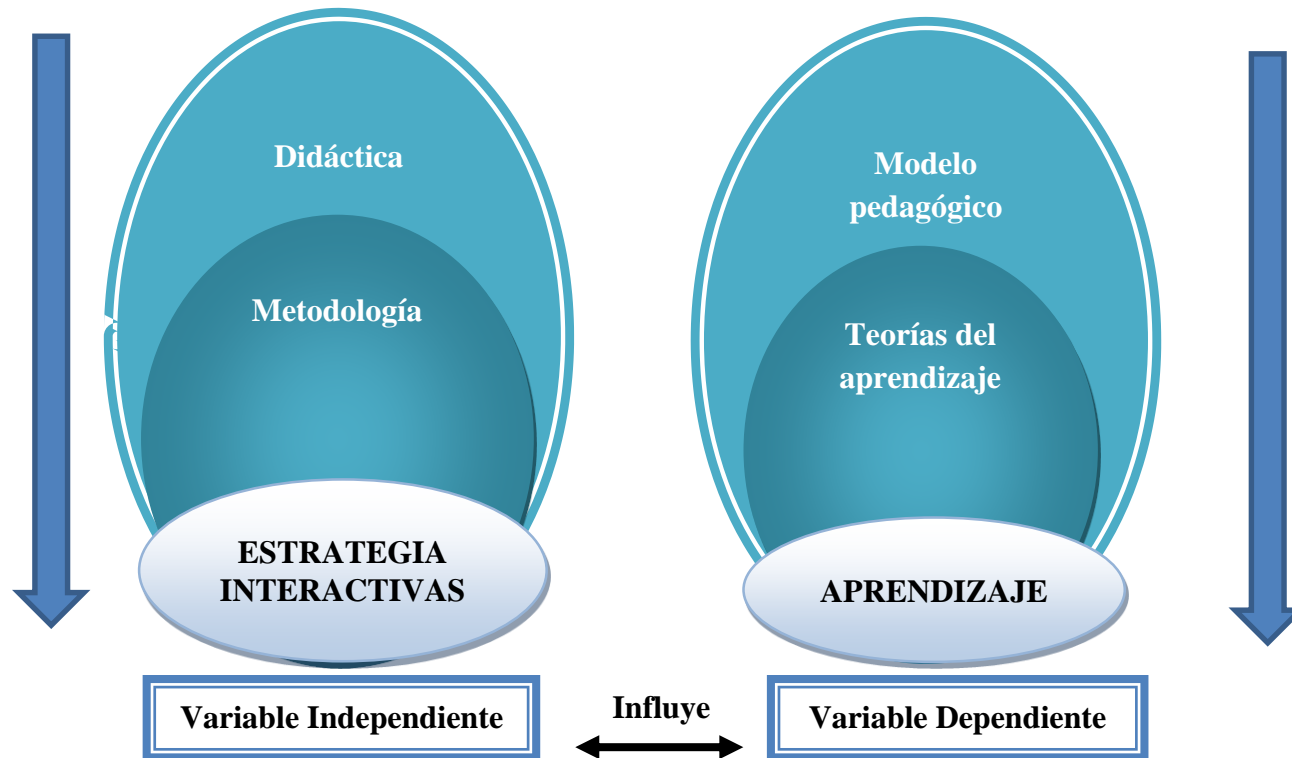


Figura 2: Categoría Fundamental
Fuente: Bibliográfica
Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

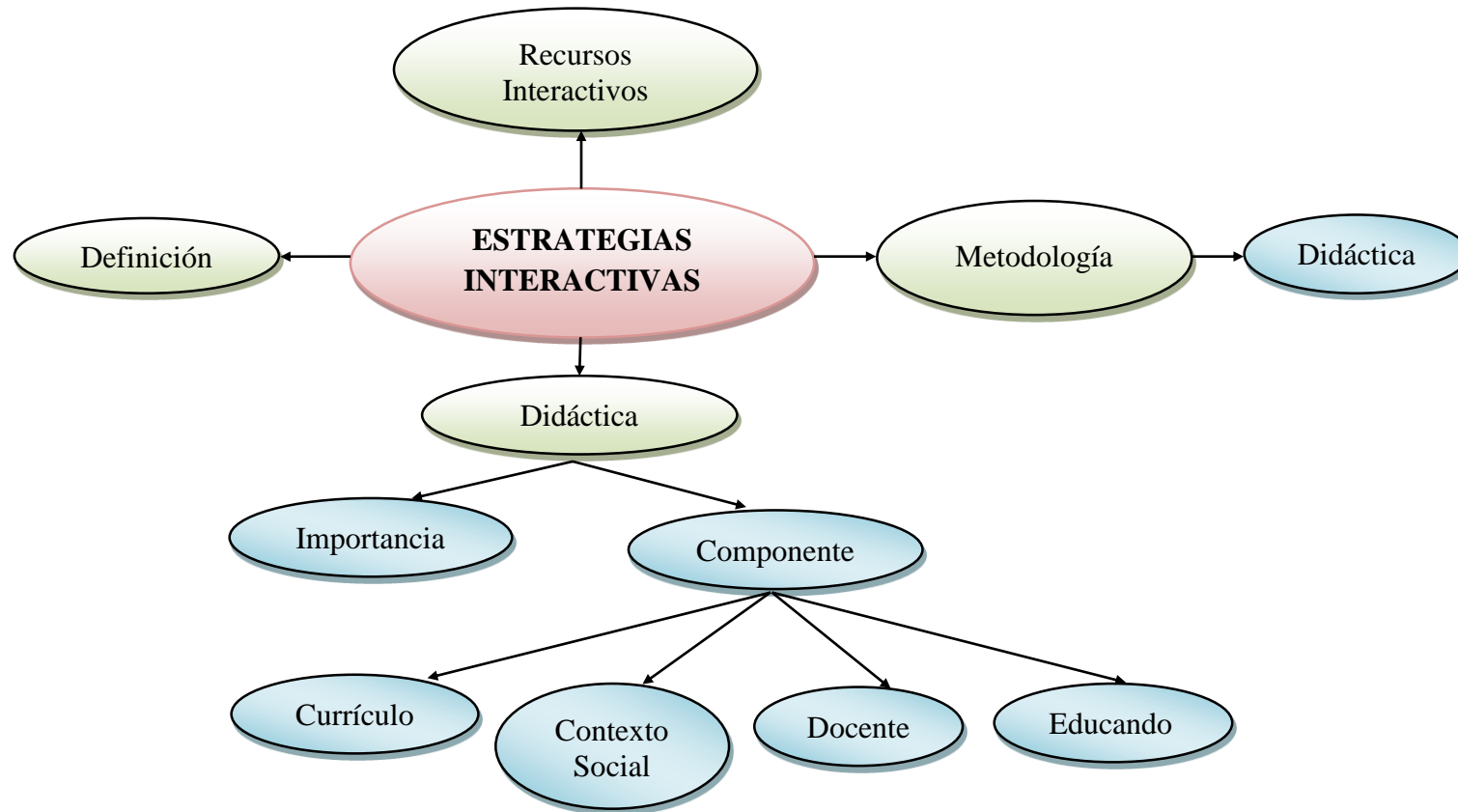


Figura 3: Constelación de Ideas VI
Fuente: Bibliográfica
Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

24.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

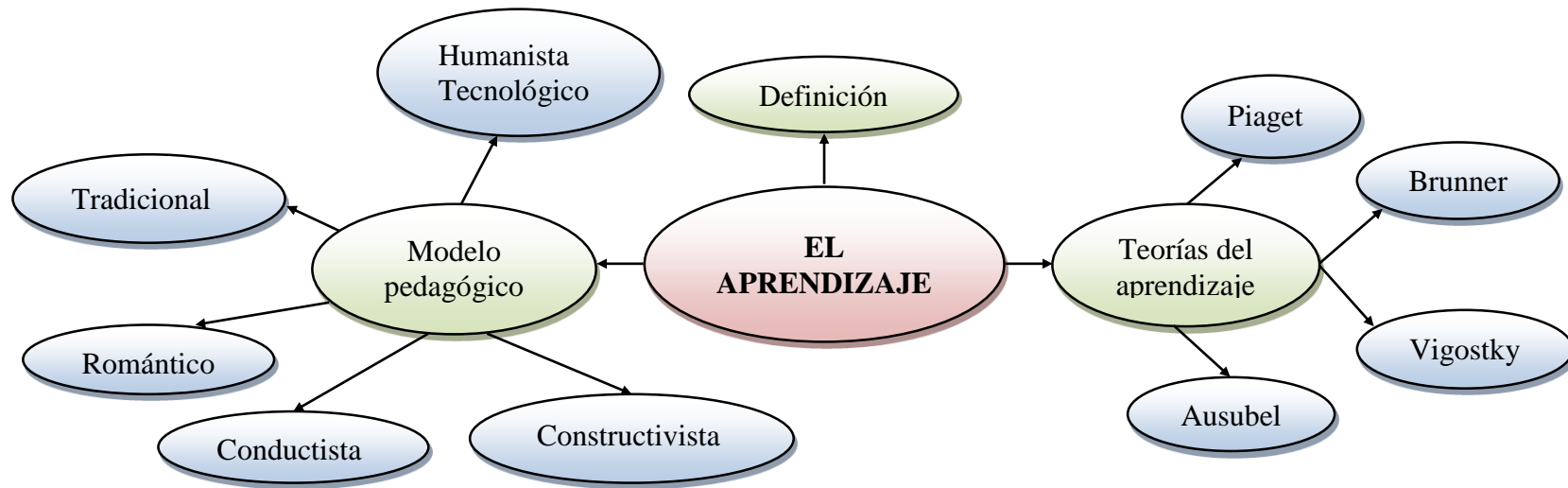


Figura 4: Constelación de Ideas VD
Fuente: Bibliográfica
Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

2.4.3 Variable Independiente

ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

Las estrategias de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.

Las Estrategias Interactivas son consideradas como los procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y se aplican las habilidades y actividades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender, en donde los educadores son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos. (Torrealba, 2004, p. 124)

Estrategias interactivas no solo nos referimos a la publicidad sino también a las estrategias educacionales, y empresariales en las cuales se utilizan diferentes recursos multimedia para poder hacer que los contenidos expuestos en las mismas satisfagan las expectativas de los quienes les exponemos este tipo de presentaciones.

Las estrategias interactivas deben ser siempre realizadas según a quien vaya dirigida la misma, por ejemplo, hablando de una presentación infantil, entonces la estrategia más lógica sería que la misma fuera entretenida, divertida y que pueda gustarle a los niños. (Romo, 2003, p. 35)

Básicamente tenemos que hacer que los contenidos resulten atractivos, y en lo posible entretenidos, sin perder la línea de lo que estamos hablando, esta sería una de las mejores estrategias interactivas a las cuales podemos recurrir, ya que debemos tener en cuenta que cuando utilizamos la multimedia interactiva no tenemos que pensar tanto en el mensaje que nosotros queremos dar sino que más bien, lo importante es que prioricemos la manera en la cual las personas recibieran y entenderán dicho mensaje.

OBJETIVO DE LAS ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

Por medio de las preguntas y respuestas con los alumnos, el profesor puede dirigir el trabajo, según las reacciones de sus alumnos, pudiendo también manejar de mejor manera los avances individuales a partir de la respuesta de cada alumno.

Las estrategias interactivas es la parte más técnica de una presentación, es decir en cuáles serán las aplicaciones que se utilizarán y especialmente de qué manera se hará la presentación. Las estrategias interactivas deberán tener los mismos elementos es decir: creatividad y originalidad, para que sin ningún tipo de problema poder presentar el trabajo con un cierto grado de confianza y tener en cuenta que sin lugar a dudas una buena estrategia interactiva ayudará a alcanzar los objetivos. (Torrealba, 2004, p. 89)

Se logra un trabajo colaborativo, es importante que los alumnos desarrollen su autonomía en el aprendizaje y construyan conocimientos significativos. Permite tener reacciones mutuas profesor alumno y en forma continua, de manera que puede modificar la sesión en la medida que la está desarrollando, para resolver necesidades de la clase.

RECURSOS INTERACTIVOS

La pizarra digital interactiva

Permite aprendizajes más significativos y vinculados a la vida real. Da acceso a más recursos al profesor para modificar las estrategias metodológicas y los estudiantes se motivan e interesan más, permitiendo acceso y manejo de la información en tiempo real.

Las Pizarras Digitales Interactivas (PDI) fomentan la participación del alumnado, pues proporcionan un entorno en el que es fácil compartir contenidos e interactuar con ellos. Con las PDI suele ser más sencillo captar la atención de los alumnos y disponemos de todo un abanico de recursos que nos permiten adaptarnos a diferentes estilos de aprendizaje. Las herramientas asociadas a estos dispositivos hacen posible además atender a la diversidad, por ejemplo adaptando el tamaño de las fuentes utilizadas, o bien ampliando el tipo de actividades que llevamos al aula. (Crespo, 2004, p. 1)

Esta es una tecnología que se integra a la sala de clases, abriendo un mundo de posibilidades y permitiendo ser “la punta” de la generación de innovaciones y de cambios en los roles del profesor, alumno y en la forma de trabajo. No limita, ya que puede usarse cuando se quiera, de manera que si algo no funciona, el profesor puede desarrollar su clase sin esta.

Estrategias de uso de la pizarra digital

A continuación se presentan algunas estrategias de uso de la pizarra que se centran tanto en el docente como en el alumno y que han sido adoptadas en el desarrollo del proyecto.

Una particularidad en la mayoría de las estrategias que se desprenden para el uso de la PDI, es que se centran en principios de colaboración y cooperación (Márquez P. 2006). Y su explicación, puede resultar obvia, pues se trata de la integración de un único recurso en la sala de clases que permite presentar a un grupo de estudiantes en forma conjunta una información determinada. (Gonzalez, 2014)

Esta sola situación determina que las estrategias de trabajo con este recurso requieran ser diseñadas e intencionadas en forma muy consciente. Considerando que debe ser usada tanto para enseñar como para aprender. Son variadas las posibilidades de utilización y de uso didáctico que tienen las pizarras.

Usos para el docente

1. Explicaciones a sus estudiantes

A través de la PDI el docente puede apoyar sus explicaciones proyectando páginas Web y otros recursos digitales como: imágenes, simulaciones, vídeos, noticias de la prensa, presentaciones, cuentos, juegos, vídeos, materiales en soporte CD-ROM, DVD o incluso programas de televisión.

Juegos interactivos: la mejor forma de enseñar

Pero ¿Cómo hacemos para que el entretenimiento no supere al aprendizaje?, lo cierto es que si bien los juegos interactivos para la educación deben ser entretenidos, no podemos dejar que el entretenimiento y la diversión que estos representan haga

que los niños se olviden de lo que deben aprender, para ello, los contenidos deben ser informativos, claros y concisos, pero nunca demasiado largos ni complicados ya que es esto precisamente lo que hace que los niños se aburran rápidamente de los juegos interactivos educativos.

Los juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo es mediante los juegos interactivos, y justamente por esta razón es muchas escuelas en la actualidad emplean estos métodos. Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños puedan interactuar con los contenidos en los juegos. (Crespo, 2004, p. 1)

Por otro lado también debemos decir que las ilustraciones o animaciones que se utilicen deben ser creativas y llamativas ante todo, pero siempre guardando un cierto equilibrio en cuanto al contenido informativo y las ilustraciones que se muestren en las animaciones. Aunque como dijimos anteriormente la forma más común de llevarle a los niños los juegos interactivos para su aprendizaje es mediante una PC, en algunas escuelas emplean suelos y paredes acopladas con pantallas interactivas teniendo en cuenta que en la actualidad su uso está siendo muy difundidas no solo para la publicidad sino también para la educación, teniendo en cuenta que además de ser muy prácticas, es una manera de que los niños interactuar de forma más directa con los contenidos correspondientes a su aprendizaje.

Descripción del aula interactiva

De manera equívoca, a este modelo se le denomina como aula virtual, un espacio físico completamente real y al cual deben asistir los estudiantes en un horario preestablecido, allí lo realmente virtual es el profesor, de quien se logra una presencia a través de medios tecnológicos.

Las características más relevantes que han puesto en evidencia los estudios con relación al proceso de aprendizaje en las “aulas virtuales” son: Una organización menos definida del espacio y el tiempo educativos, uso más amplio e intensivo de las TIC, planificación y organización del aprendizaje más guiados en sus aspectos globales, contenidos de aprendizaje apoyados con mayor base tecnológica, forma telemática de llevar a cabo la interacción social

y desarrollo de las actividades de aprendizaje más centrado en el alumnado.
(Barbera & Badia, 2005, p. 32)

Y es que la denominación de aulas virtuales que en algunos casos se están utilizando, conserva muchas de las características de la educación tradicional: La temporalidad limitada, la especialidad restringida, la unidireccionalidad del proceso educativo, y además mantienen el mismo carácter virtual de la educación tradicional.

Aspectos de acabados. En cuestión de acabados el salón cuenta con colores claros y neutros, tanto en los muros y pisos, al parecer es para no destacar de manera negativa y no obtener demasiada atención de los usuarios del aula y así poder tener una mayor concentración en el proceso educativo.

Aspectos del mobiliario. Estos son de tipo de cualquier aula, mesas de trabajo y sillas normales pero cuentan con aspectos ergonómicos más favorables que algunos otros o con respecto a los anteriores con los que contaba la escuela, al igual que los del profesor un escritorio con silla. Las aulas cuentan con un mueble donde se aloja parte del equipo al igual que los anteriores conservan las mismas características. Son de colores claros y tratan de no ser tan llamativos. (Barbera & Badia, 2005)

Descripción del aula de computación

Pizarrón Interactivo. Este se encuentra conectado a la PC y cuenta con un software propio y es compatible con la mayoría de las aplicaciones comunes en una escuela.

Proyector. Se encuentra suspendido del plafón y su proyección es en el pizarrón y en este se encuentra conectado la PC y el reproductor de DVD.

PC o computadora. En esta se encuentran conectados casi todos los aparatos pizarrón, audio, proyector, red, Internet. Se podría decir que es la parte fundamental del aula.

Amplificador de audio. Este dispositivo cuenta con cuatro salidas o bocinas en el aula, y puede reproducir cualquier tipo de audio ya se encuentra conectado a la PC, reproductor de DVD, y el radio, por último a un medio externo de audio que se requiera temporalmente.

Reproductor de DVD. Se encuentra conectado al proyector y solo cumple con su función principal la de reproducir un DVD o archivos de video de cualquier formato.

Internet alámbrico. Su única función es la de dotar a la PC o computadora de Internet.

Plumas Interactivas. Estos son el complemento del pizarrón que funciona con software propio, y en modalidad de proyección y pizarra.

Mandos a distancia. O controles remotos de todos los equipos; DVD, proyector y amplificador de audio, su finalidad es un rápido manejo de todo el equipo desde donde se encuentre el profesor.

Pizarrones de escritura. Son dos y se encuentran en los costados del pizarrón principal o interactivo, su función es permitir la escritura durante la clase y sin interrumpir cualquier proyección que se esté dando. (Faria, 2013)

METODOLOGÍA

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Metodología es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: metá (“más allá”), odòs (“camino”) y logos (“estudio”). El concepto hace referencia al plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una ciencia. Cabe resaltar que la metodología también puede ser aplicada en el ámbito artístico, cuando se lleva a cabo una observación rigurosa. Por lo tanto, puede entenderse a la metodología como el conjunto de procedimientos que determinan una investigación de tipo científico o marcan el rumbo de una exposición doctrinal. (Monereo, Castelló, Clariana, Palma, & Pérez, 2009, p. 41)

Es el proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación

del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad.

Estrategias Metodológicas

La participación de los docentes se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades, los maestros aportan sus saberes, experiencias, concesiones y emociones que son los que determinan el accionar en el nivel y que constituye en la intervención educativa.

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente. (Lozano, 2005, p. 43)

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje, en el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

Las estrategias metodológicas promueven aprendizajes significativos.

Es necesario comprender que el aprendizaje es el elemento clave en la educación y éste es un proceso activo y permanentemente que parte del sujeto, relacionado con sus experiencias previas, su pasado histórico, su contexto socio – cultural, sus vivencias, emociones, es decir, no es posible aceptar que el aprendizaje es un fenómeno externo, sino sobre todo un proceso interno donde el mismo alumno de un modo activo y a partir de sus interacciones facilita su autoconstrucción de aprendizajes significativos.

El docente debe propiciar las siguientes acciones:

- **Proponerles problemas.**

Los niños deben sentirse desafiados a hacer algo que no saben hacer, es decir, encontrar la respuesta a un problema que reta su imaginación y sus propias habilidades.

- **Posibilitar aprendizajes útiles**

Cuando la actividad propicia aprendizajes que los educandos puedan usar en su vida diaria perciben la utilidad de la escuela. No se trata de sacrificar ningún aprendizaje fundamental en favor de criterios utilitaristas e inmediatistas. Por lo contrario, se trata de que estos aprendizajes, considerados esenciales, se pueden alcanzar en el proceso de adquirir competencias que habiliten a los niños para resolver problemas concretos de la vida diaria.

- **Hacerles trabajar en grupos.**

Los niños, como todo ser humano son esencialmente sociales. Ninguna actividad que desarrollen de modo puramente individual pueda motivarlos de manera consistente. Lo significativo para ellos, es interactuar con sus compañeros.

- **Estimularlos a trabajar con autonomía.**

El rol del alumno para que la actividad de aprendizaje le resulte significativa, debe tomar muy en cuenta las siguientes reglas: Trabaja voluntariamente, sin necesidad de ser obligado. Manifiesta entusiasmo o satisfacción por la tarea. Expresa alegría al trabajar con espontaneidad. No manifiesta cansancio o aburrimiento. Continúa trabajando sin importarle la hora ni el esfuerzo. Goza apreciando y mostrando su trabajo. Pone atención en lo que hacen. (Monereo, Castelló, Clariana, Palma, & Pérez, 2009, p. 45)

Recursos Tecnológicos

En la actualidad, los recursos tecnológicos son una parte imprescindible de las empresas o de los hogares. Es que la tecnología se ha convertido en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas.

Hoy en día los salones son un mundo interactivo donde se desempeñan tanto el profesor como el estudiante con la tecnología. Debido a que los jóvenes de hoy están conectados y enchufados en todo momento, ya sea con mensajes de texto, iPods, redes sociales, sitios web y más, es importante que los profesores encuentren la manera de involucrarse con el nivel de tecnología. La tecnología en el salón de clases está haciendo precisamente eso, mantener a los estudiantes estimulados por el uso de inventos más recientes en las computadoras y medios digitales. (Romo, 2003, p. 58)

Los educadores han encontrado un mundo de posibilidades al desarrollo de su práctica docente a través de integrar las nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de enseñanza, que les ha permitido promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los alumnos, la enseñanza individualizada del aprendizaje interactivo, la formación a distancia y de nuevas metodologías como la enseñanza apoyada por computadora, lo que ocasiona una verdadera transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje al ceder el papel protagónico al alumno.

Proyectores

Muchas son las ventajas que esos recursos tecnológicos ofrecen dentro del ámbito docente. No obstante, entre todas ellas se destacaría el hecho de que otorgan dinamismo a la hora de impartir las distintas materias y también que facilitan enormemente el aprendizaje de los alumnos.

Los proyectores son una manera básica para introducir tecnología a los estudiantes en el salón de clases. El proyector está conectado a una computadora portátil del profesor y proyecta la pantalla de la computadora portátil en un pizarrón blanco en la parte delantera del salón. Esto les permite a los estudiantes ver una versión más grande de lo que aparece en la pantalla de la computadora. El profesor puede proyectar un documento de Word y mostrar a los estudiantes las estrategias de tomar notas. (Medina, 2009, p. 71)

La formación docente en los últimos años ha sufrido una transformación respecto a los contenidos, orientaciones y medios. El desarrollo de nuevos recursos didácticos y tecnologías educativas ha originado que los docentes que participan en los esfuerzos de formación y capacitación adquieran un mayor protagonismo,

intervención y control de los procesos, sobre todo al hacer uso de los recursos y herramientas que mejor se adaptan a sus necesidades formativas.

Tecnologías inteligentes

Los recursos tecnológicos ayudan a desarrollar las operaciones cotidianas en la educación, desde la producción de contenidos hasta la aplicación, pasando por las comunicaciones internas y externas y cualquier otra faceta.

Las tecnologías inteligentes están liderando el camino en la interacción en el salón de clases entre los estudiantes y los profesores que usan computadoras. Los pizarrones inteligentes son una manera fantástica para que los estudiantes sigan participando en las clases. Las nuevas tecnologías producen un modelo nuevo de formación caracterizado por el paso de una comunicación unidireccional a un modelo más abierto que posibilita la interacción, la diversificación de los soportes de la información y el autoaprendizaje. (Romo, 2003, p. 63)

Los pizarrones inteligentes son unos pizarrones blancos interactivos que permiten al profesor proyectar una imagen desde una computadora portátil a la parte delantera del salón. Los pizarrones inteligentes pueden almacenar digitalmente las lecciones y mejorar las plantillas simples en herramientas de aprendizaje personalizadas.

Pizarrones interactivos

El gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva revolución social, con el desarrollo de la sociedad de la información.

Los pizarrones interactivos son similares a los pizarrones inteligentes. Son pizarrones blancos interactivos que permiten al profesor manipular las funciones de la computadora en el pizarrón en frente de la clase. Los sensores están localizados en el tablero lo que le permite al profesor utilizar una pluma especial que actúa como un ratón de computadora. De aquí la importancia de una formación o capacitación planificada, crítica y actualizada, que tenga como finalidad incrementar la calidad de la educación mediante la adquisición de habilidades y conocimientos que permitan a los docentes el desarrollo de actividades pedagógicas creativas, innovadoras y útiles para el desempeño docente eficiente. (Medina, 2009, p. 76)

Este aspecto debe estar encaminado a que los profesores que participan en los esfuerzos de formación y capacitación analicen su rol como docentes en el que debe quedar muy claro que es el facilitador o mediador del aprendizaje y que debe prestar asistencia al estudiante cuando éste busca conocimientos, que su función es orientar y promover la interacción, dar orientación al estudiante sobre cómo organizarse con otros compañeros y cómo trabajar de manera conjunta.

Computadoras de escritorio del salón de clases

Algunos educadores tienen la suerte suficiente de tener computadoras individuales para cada estudiante en la clase. Cuando cada estudiante tiene su propia computadora portátil, el aprendizaje adquiere una dinámica diferente.

DIDÁCTICA

En términos más simples la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

La didáctica es la ciencia que estudia el objeto proceso educativo: enseñanza aprendizaje y posee las características de un sistema teórico: conceptos, categorías, leyes, y una estructura particular de sus componentes que determinan una lógica interna, en la cual intervienen condicionantes sociales si bien estas externas al objeto mismo. (Rueda, 2004, p. 42)

Luego el objeto de estudio de la didáctica es el proceso docente educativo, entendiéndose por éste el proceso eficaz y eficiente que dé respuesta al encargo social" y por encargo social, el problema que consiste en la necesidad de preparar a los ciudadanos de una sociedad, tanto en su pensamiento (el desarrollo), como en sus sentimientos (la educación), junto a su preparación inmediata para su actividad laboral (la instrucción), en correspondencia con los valores más importante de la misma.

La didáctica es la ciencia que estudia como objeto el proceso docente educativo dirigido a resolver la problemática que se plantea a la escuela: La

preparación del hombre para la vida, pero de un modo sistemático y eficiente. Este aspecto debe estar encaminado a que los profesores que participan en los esfuerzos de formación y capacitación analicen su rol como docentes en el que debe quedar muy claro que es el facilitador o mediador del aprendizaje. (Delamont, 2006, p. 62)

La didáctica como ciencia de la educación que estudia el proceso docente educativo, para dar respuesta al encargo social, tiene dentro de las ciencias de la educación una importancia especial, si bien es cierto que todas las ciencias de la educación se interrelacionan entre si y que es difícil profundizar en una, sin el conocimiento de las otras, está claro que la didáctica general es de obligado estudio para cualquier profesional que incursione en el campo de la enseñanza.

Los componentes que actúan y que debe prestar asistencia al estudiante cuando éste busca conocimientos, que su función es orientar y promover la interacción, dar orientación al estudiante sobre cómo organizarse con otros compañeros y cómo trabajar de manera conjunta, en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo. (Delamont, 2006, pág. 67)

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica. Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos persigue el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. (Rueda, 2004, p. 48)

Se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje. En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: exclusivamente como una técnica, como una ciencia aplicada, simplemente como una teoría o bien como una ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por

un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos).

En la actualidad existen tres modelos didácticos bien diferenciados: el normativo (centrado en el contenido), el incitativo (focalizado en el alumno) y el aproximativo (prima lo que el alumno haga del nuevo conocimiento). La educación, así como el resto del mundo fue cambiando y adaptándose a los tiempos, por esa razón sus modelos didácticos fueron cambiando.

Importancia de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje

Asimismo será importante tomar parámetros como el tiempo que se empleara para llevar a cabo el plan de trabajo, de igual forma es necesario revisar los contenidos que es la base sobre la cual se programan las actividades de enseñanza-aprendizaje con el fin de alcanzar lo expresado en los objetivos.

Como docentes es difícil preparar una clase sin tomar en cuenta la didáctica. Si se excluye el proceso de enseñanza aprendizaje, corremos el riesgo de que no cumpla los objetivos programados en nuestro plan de trabajo realizado con anticipación. De ahí radica la importancia de considerarla en todo momento ya que la misma nos proporciona los elementos necesarios para que los niños y niñas alcancen las metas previstas. (Baquero, 2006, p. 64)

Para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea completo es necesario considerar que el docente y el estudiante son el punto de partida de nuestro estudio al ser los actores principales de este proceso, posteriormente hay que tomar en cuenta ¿qué se quiere enseñar al alumnos?, eligiendo la metodología más adecuada para enseñar y que de esta forma nuestros discentes aprendan, para ello será de suma importancia tener presente los estilos de aprendizaje de los educandos.

Componentes de la didáctica

Son cinco los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de la labor docente: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método.

a) **El educando**, no sólo como alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, pues toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.

b) **El docente**, no sólo como explicador de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

c) **El contexto social**, facilita el aprendizaje en los estudiantes inicia con el proceso de conocer el aula, el entorno del estudiante, los saberes previos de cada uno de ellos.

d) **Currículo**, tiene como objetivo la planificación de las clases: propósitos, contenidos o competencias, actividades o estrategias, recursos y evaluación. Entonces entra en acción la ejecución del plan con entusiasmo, amor, disciplina y finalmente el proceso de evaluar aprendizajes. (Baquero, 2006, p. 69)

2.4.4 Variable Dependiente

MODELO PEDAGÓGICO

Un modelo pedagógico es una forma de concebir la práctica de los procesos formativos en una institución de educación superior. Comprende los procesos relativos a las cuestiones pedagógicas de cómo se aprende, cómo se enseña, las metodologías más adecuadas para la asimilación significativa de los conocimientos, habilidades y valores, las consideraciones epistemológicas en torno a la pedagogía, las aplicaciones didácticas, el currículo y la evaluación de los aprendizajes.

Hay que comprender que los modelos son construcciones mentales, pues casi la actividad esencial del pensamiento humano a través de su historia ha sido la modelación; y en este sentido construir desde estas visiones estructuradas procedimientos para la enseñanza. Como lo amplía el mismo, al decir que el propósito de los modelos pedagógicos, no ha sido describir ni penetrar en la esencia misma de la enseñanza, sino reglamentar y normativizar el proceso

educativo, definiendo ante todo que se debería enseñar, a quienes, con que procedimientos, a qué horas, bajo que reglamentos disciplinarios, para moldear ciertas cualidades y virtudes en los alumnos. (Flores, 2014, p. 28)

En este mismo orden de ideas, también plantea algunos ejemplos de modelos, y expresa que existe, el tradicional, romancista, socialista, conductista y uno desarrollista y que los define conceptualmente desde la enseñanza de las ciencias.

Clasificación de los Modelos Pedagógicos

Un modelo es una imagen o representación del conjunto de relaciones que difieren un fenómeno con miras de su mejor entendimiento. De igual forma se puede definir modelo pedagógico como la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, lo cual afina la concepción de hombre y de sociedad a partir de sus diferentes dimensiones (psicológicos, sociológicos y antropológicos) que ayudan a direccionar y dar respuestas a: ¿para qué? el ¿cuándo? y el ¿con que? (Torres, 2015)

La pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer. Dichos modelos son dinámicos, se transforman y pueden, en determinado momento, ser aplicados en la práctica pedagógica.

Modelo Pedagógico Humanista y Tecnológico

Hay que situarse en la convicción de que son medios que pueden favorecer la interactividad cognitiva, pero este proceso no se establece por sí mismo ni de manera instrumental.

Los procesos educativos basados en postulados pedagógicos donde el aprendizaje es entendido como el producto de la enseñanza, suponen que el fin de la educación es fundamentalmente “enseñar”, transmitir y entrenar en habilidades y destrezas. Desde esta perspectiva el proceso enseñanza-aprendizaje es visto como un todo, dejando de lado que también es posible lograr otros tipos de aprendizaje en la vida cotidiana, sin que se produzcan necesariamente procesos de enseñanza o de instrucción. Igualmente existen procesos de enseñanza que no enseñan o el aprendizaje obtenido es de baja calidad. (Flores, 2014, p. 30)

En muchos casos el aprendizaje solo se realiza para satisfacer la necesidad de momento y luego se olvida lo aprendido. También es posible que se adquiera una

destreza específica, pero no la capacidad de enfrentar situaciones nuevas y solucionar problemas en la vida real, más allá de lo teórico. Y más complejo aun es lo concerniente al análisis crítico en la medida en que se espera que todo lo enseñado deba ser asimilado sin posibilidad de que el estudiante lo cuestione, o lo ponga en duda, ya que lo que se enseña es una verdad indiscutible. Con la integración de las Tics a la educación, el modelo tradicional centrado en la enseñanza debe transformarse en un modelo enfocado en el aprender a aprender.

Pedagógico Tradicional:

Con este texto se pretende ayudar a reflexionar sobre el propósito de realizar un cambio en la práctica cotidiana. Los conceptos expresados a través del escrito, más que proporcionar erudición sobre el tema, buscan motivarlos a seguir investigando y, especialmente, para llevar a la práctica aquellos aspectos que contribuyen a mejorar nuestra labor educativa.

Se caracteriza por la exposición verbal de un maestro, protagonista de la enseñanza, transmisor de conocimientos, dictador de clases, reproductor de saberes, severa, exigente, rígida y autoritaria; en relación vertical con un alumno receptivo, memorístico, atento, copista, quien llega a la escuela vacía de conocimientos y los recibirá siempre desde el exterior. (Torres, 2015)

La meta de este modelo es formar el carácter de la persona, dando como resultado una relación vertical entre maestro y alumno. La evaluación se realiza generalmente al final del periodo, para evidenciar si el aprendizaje se produjo y decidir si el estudiante es promovido al siguiente nivel o debe repetir el curso. Las evaluaciones son sumativas y de alguna manera, se trata de medir la cantidad de conocimientos asimilados por el estudiante.

Pedagógico Romántico:

El modelo parte de la premisa que el maestro no debe intervenir en el desenvolvimiento natural y espontáneo del estudiante y su relación con el medio

que lo rodea. No interesan los contenidos, ni el tipo de saber enseñado. Autenticidad y libertad individual. En este modelo, el maestro es un auxiliar que facilita la expresión, la originalidad y la espontaneidad del estudiante. (Torres, 2015)

Pedagógico Conductista:

Procura producir aprendizajes, retenerlos y transferirlo bajo un método que fija resultados predefinidos por objetivos medibles, precisos, breves, lógicos y exactos. El maestro guía al estudiante hacia el logro de un objetivo instruccional. El plan de enseñanza está configurado por los objetivos educativos, las experiencias educativas, su organización y su evaluación. El modelo por objetivos tiende a sistematizar, medir, manipular, prever, evaluar, clasificar y proyectar cómo se va a comportar el alumno después de la instrucción. (Torres, 2015)

Pedagógico Constructivista:

En este modelo, la evaluación se orienta a conceptualizar sobre la comprensión del proceso de adquisición de conocimientos antes que los resultados. La evaluación es cualitativa y se enfatiza en la evaluación de procesos.

El modelo pretende la formación de personas como sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, lo que implica la participación activa de profesores y alumnos que interactúan en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento. Según Piaget manifiesta “que el desarrollo mental del niño es una construcción continua. (Torres, 2015)

El eje del modelo es el aprender haciendo. El maestro es un facilitador que contribuye al desarrollo de capacidades de los estudiantes para pensar, idear, crear y reflexionar. El objetivo de la escuela es desarrollar las habilidades del pensamiento de los individuos de modo que ellos puedan progresar, evolucionar secuencialmente en las estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados.

El Constructivismo

La construcción de conocimientos está articulada con lo social y la interacción entre las personas, se establece el aprendizaje a partir del conflicto socio cognitivo. Entre las estrategias pedagógicas, sobresale la necesidad de reflexionar todo el tiempo acerca de la importancia de la confrontación entre los estudiantes, valorizando las ventajas de su explotación. (Torres, 2015)

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Cumplen con el objetivo de la formación académica nos lleve a una revisión del propio concepto de aprendizaje; ya que formar no es transmitir. La formación no es solo acumular conocimientos. El aprendizaje supone conocer, comprender y usar en forma pertinente los recursos académicos.

Entre las teorías más representativas en el campo educativo, tenemos: Piaget – Desarrollo Cognitivo en el año de 1942. Piaget distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, relacionados con actividades del conocimiento. Piaget hizo hincapié en comprender el desarrollo intelectual del ser humano. Sus estudios prácticos los realizó con niños. (Barriga & Hernández, 2008)

Para Piaget el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: El proceso comienza con una forma de pensar propia de un nivel. Algún cambio externo en la forma ordinaria de pensar crea conflicto y desequilibrio. La persona resuelve el conflicto mediante su propia actividad intelectual.

El Desarrollo Cognitivo

En el caso del aula de clases Piaget considera que los factores motivacionales de la situación del desarrollo cognitivo son inherentes al estudiante y no son, por lo tanto, manipulables directamente por el profesor. La motivación del estudiante se deriva

de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La enseñanza debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales. (Anijovich & Mora, 2009)

Teoría Desarrollo Cognitivo

En sus estudios Piaget notó que existen periodos o estadios de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios epistemológicos (actualmente llamados: **cognitivos**) muy definidos en el humano. (Barriga & Hernández, 2008)

Teoría del Aprendizaje Significativo

El Profesor Busca:

- Cambio de actitud -vehículo: estudiante – escuela – comunidad.
- Conocer teorías y avances psicológicos y pedagógicos.
- Desarrollar destrezas para diagnosticar
- Modernos equipamientos para transmisión de información – innovarlos.
- Seleccionados en función del estudiante y no del profesor.
- Los medios se vuelven más importantes en la medida – que facilitan el aprendizaje significativo.
- El Profesor: director del aprendizaje, su misión: comunicar y orientar. Demostrar conocimiento de calidad y organización clara y precisa
- Evaluar: material, método y currículo. (Anijovich & Mora, 2009)

Papel del Estudiante:

- Recibir un tema, información del docente en su forma final, acabada
- Relacionar la información con su estructura cognitiva (asimilación cognitiva).
- Descubrir un nuevo conocimiento con los contenidos que el profesor le brinda
- Crear nuevas ideas con los contenidos que el docente presenta.
- Organizar y ordenar el material que le proporcionó el profesor. (Anijovich & Mora, 2009)

Las características que el alumno debe poseer son:

- Tener la habilidad de procesar activamente la información.
- Tener la habilidad de asimilación y retención.
- Tener la habilidad de relacionar las nuevas estructuras con las previas.
- Tener una buena disposición para que se logre el aprendizaje. (Anijovich & Mora, 2009)

Bruner – Por Descubrimiento

El formato más estudiado por Bruner ha sido el del juego, en el que se aprenden las habilidades sociales necesarias para la comunicación antes de que exista el lenguaje. Los adultos emplean estrategias a las conductas del bebe y se sitúan por encima de lo que le permiten sus competencias.

El aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. Para Bruner en el año de 1960, el niño no adquiere las reglas gramaticales partiendo de la nada, sino que antes de aprender a hablar aprende a utilizar el lenguaje en su relación con el mundo. (Chávez & Rojas, 2012, p. 21)

El lenguaje se aprende usándolo de forma comunicativa, la interacción de la madre con el niño es lo que hace que se pase a lo lingüístico; en estas interacciones, se dan

rutinas en las que el niño incorpora expectativas sobre los actos de la madre y aprende a responder a ellas. Estas situaciones repetidas son llamadas formatos.

Descubrimiento inductivo

Este tipo de descubrimiento implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización. Pueden identificarse dos tipos de lecciones que usan la forma inductiva de descubrimiento. La lección abierta de descubrimiento inductivo: es aquella en que el niño es relativamente libre de dar forma a los datos a su manera. Se espera que el hacerlo así vaya aprendiendo a observar el mundo en torno suyo y a organizarlo para sus propios propósitos. (Baquero, 2006, p. 73)

Vygotsky – Por interrelación social

Se parte del supuesto de que ningún enfoque o teoría del aprendizaje reúne las condiciones óptimas como para asignarle un carácter modélico, único; cada teoría aporta uno o más métodos que pueden ser usados bajo unos criterios propios.

Vygotsky consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores social y personal. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. La postura de Vygotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico, porque recalca la interacción de los individuos y su entorno. (Lozano, 2005, p. 52)

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas donde se favorece la interacción social, donde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, donde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases donde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Interacción Social

No se niega que algunos individuos pueden ser más inteligentes que otros. Esto es, que en igualdad de circunstancias existan individuos que elaboren estructuras mentales más eficientes que otros.

En esta teoría, llamada también constructivismo situado, el aprendizaje tiene una interpretación audaz: Sólo en un contexto social se logra aprendizaje significativo. Es decir, contrario a lo que está implícito en la teoría de Jean Piaget, no es el sistema cognitivo lo que estructura significados, sino la interacción social. El individuo construye su conocimiento porque es capaz de leer, escribir y preguntar a otros y preguntarse a sí mismo sobre aquellos asuntos que le interesan. Aún más importante es el hecho de que el individuo construye su conocimiento no porque sea una función natural de su cerebro sino porque literalmente se le ha enseñado a construir a través de un diálogo continuo con otros seres humanos. (Coll, 2004, p. 59)

No es que el individuo piense y de ahí construye, sino que piensa, comunica lo que ha pensado, confronta con otros sus ideas y de ahí construye. Desde la etapa de desarrollo infantil, el ser humano está confrontando sus construcciones mentales con su medio ambiente. Hay un elemento probabilístico de importancia en el constructivismo social.

Ausubel – Aprendizaje Significativo

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. (Rueda, 2004, p. 122)

Aprendizaje de Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. Este tipo de

aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva. (Rueda, 2004, p. 125)

APRENDIZAJE

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El Aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. (Díaz & Hernández, 2008, p. 74)

Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido.

Proceso de Aprendizaje

Desarrollar la actitud crítica, reflexiva y participativa en los educandos, es destacar lo importante que es ver a los alumnos elaborar su material didáctico para luego explicar con sus propias palabras al exponer el tema o el conocimiento que lograron, cumpliéndose de esta manera el aprendizaje significativo.

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. (Díaz & Hernández, 2008, p. 78)

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender.
- La experiencia es el saber aprender, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar), repetitivas (recitar, copia) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir,

tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos. (Díaz & Hernández, 2008)

Esto quiere decir que cada persona desarrollará un proceso de aprendizaje diferente de acuerdo a su capacidad cognitiva. Esto no implica que la posibilidad de aprendizaje ya esté determinada de nacimiento: desde cuestiones físicas como la alimentación hasta asuntos psicológicos como la estimulación, existen numerosos factores que inciden en la capacidad de aprendizaje de un sujeto.

2.5 Hipótesis

Las estrategias interactivas mejorarán los aprendizajes de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

2.6 Determinación de variables

2.6.1 Variable Independiente

Estrategias interactivas

2.6.2 Variable Dependiente

El Aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

Cualitativa, porque estos resultados estadísticos fueron sometidos a interpretación crítica con apoyo del marco teórico, sobre las estrategias interactivas y permitieron llegar a una explicación razonable con la investigación bibliográfica acerca del aprendizaje.

Cuantitativo, porque se recogieron datos numéricos con el apoyo de la estadística Descriptiva e Inferencial, además se pudo analizar los datos de las encuestas y graficarlos para su interpretación para luego mediante el uso del estadígrafo del Chi Cuadrado realizar la respectiva comprobación de la hipótesis.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

Investigación de Campo

Se utilizó la investigación de campo, lugar de los hechos y acontecimientos, Escuela “Hermano Miguel” Pelileo provincia de Tungurahua, obteniendo la información apropiada para darle solución a los aspectos educativos tomando en cuenta la utilización correcta de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica.

Investigación Bibliográfica – documental

La investigación bibliográfica se encontró íntimamente ligada al uso habitual de la biblioteca y sus fuentes, la investigación dependerá del cuidado que se obtuvo al

recabar información sobre la utilización correcta de estrategias interactivas y aprendizaje. En base a las informaciones obtenidas nos permitirá documentar nuevas experiencias de conocimientos sobre el proceso enseñanza aprendizaje, en esta investigación se tomara en cuenta los: libros, folletos, revistas. Documentos institucionales.

3.3 Tipos de Investigación

Investigación Exploratoria

Se realizó con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior. Dentro del diseño de la investigación es importante manifestar que se considera fundamental y necesaria la investigación exploratoria debido a que el trabajo realizado en la actualidad quedará como base para nuevos trabajos investigativos y que mejor sobre las aplicación correcta de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo.

Investigación Descriptiva

Mediante este tipo de investigación, que utilizó el método de análisis, se logró caracterizar un objeto de estudio sobre la utilización correcta de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje y señalar sus características y propiedades. Combinada con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar, agrupar, o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio.

Al, igual que la investigación que hemos descrito anteriormente, puede servir de base para investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad acerca de las estrategias de estudio

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

En esta investigación se trabajó con una muestra que son los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua sumando un total de 30 estudiantes, y 2 profesores, debemos señalar que hemos considerado todo el grupo para efectuar el trabajo investigativo, por esta razón no utilizamos ninguna fórmula para la determinación de la muestra.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Estrategias Interactivas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
Las Estrategias Interactivas son consideradas como los procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y se aplican las habilidades y actividades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender, en donde los educadores son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos. (Torrealba, 2004, p. 124)	Procesos ejecutivos Aprendizaje significativo Objetivos	-Metodología -Didáctica - Orientación - Análisis - Síntesis - Evaluación - Estructuración - Propósitos	¿Los docentes utilizan estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿La buena utilización de metodología ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Las actividades ejecutadas por medio de las estrategias interactivas están acorde a las necesidades del estudiante para obtener un aprendizaje significativo? ¿La evaluación de los objetivos en el aprendizaje permite mejorar la orientación del estudiante en el uso de estrategias interactivas?	Técnica: Entrevista -Guía de preguntas Instrumento: Cuestionario - Encuesta

Cuadro 1: Operacionalización de VI

Fuente: Bibliográfica

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Variable Dependiente: Aprendizaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>El Aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (Díaz & Hernández, 2008, p. 74)</p>	<p>Proceso</p> <p>Habilidades y destrezas</p> <p>Razonamiento</p>	<p>-Pasos</p> <p>-Actividades</p> <p>-Secuencia</p> <p>-Aptitud</p> <p>- Conocimiento</p> <p>-Predisposición</p> <p>- Métodos</p> <p>-Técnicas</p>	<p>¿La utilización de métodos y técnicas ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nuevo conocimiento?</p> <p>¿El docente realiza actividades acorde al nivel y capacidad de cada estudiante para desarrollar sus habilidades y destrezas?</p> <p>¿Los docentes están capacitados y actualizados con la nueva tecnología dentro del aprendizaje?</p> <p>¿Los docentes utilizan métodos y técnicas en proceso de enseñanza aprendizaje?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Entrevista</p> <p>- Guía</p> <p>De preguntas</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario</p> <p>- Encuesta</p>

Cuadro 2: Operacionalización de VD

Fuente: Bibliográfica

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

3.7. Plan de Recolección de Información

Encuesta: Dirigida a los niños y niñas de la escuela “Hermano Miguel del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua. El instrumento aplicado es el cuestionario de selección múltiple las mismas que facilitarán el análisis y la interpretación de resultados.

Entrevista: Dirigida a los profesores de la institución, para lo cual se aplicó como instrumento la guía de preguntas.

En el plan de Recolección de Información alcanzamos los objetivos establecidos en la investigación de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica y Docentes de la escuela fiscal “Hermano Miguel” del Cantón Pelileo, sobre la utilización correcta de las estrategias interactivas para mejorar el aprendizaje realizado por Mayra Vanessa Villa Cando durante el período de Septiembre 2012– Febrero 2013 en la escuela Fiscal “Hermano Miguel”. La técnica de recolección de información que se utilizó fue la encuesta con un cuestionario correctamente estructurado y la colaboración favorable que existió por parte de toda la comunidad educativa.

3.8. Plan de Procesamiento de la Información.

El procesamiento de la información se realizó considerando los siguientes aspectos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir las fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable.
- Estudio estadístico de datos para representación de resultados, que facilitaron la redacción de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados de la encuesta a los Niños y Niñas

Pregunta. N° 1. ¿Tu Maestra utiliza la proyección de videos en clase?

Tabla 1: Maestra utiliza la proyección de videos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	5	17%
A veces	19	63%
Nunca	6	20%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

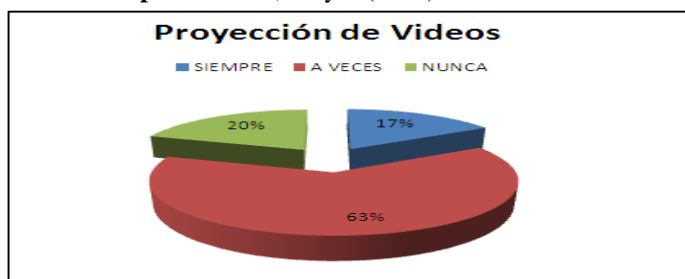


Figura 5: Maestra utiliza la proyección de videos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 17% informa que la docente para dar una clase nueva utiliza la proyección de videos, mientras que el 63% manifiesta que a veces y finalmente el 20% nunca.

Interpretación

La mayoría de docentes dentro del proceso enseñanza aprendizaje no emplean de una manera constante la proyección de videos, limitando desarrollar actividades que permitan a los estudiantes estar atentos, antes, durante y después de ver el segmento del video. Recordar que el video no es para sustituir la clase sino también para enriquecerla.

Pregunta. N° 2. ¿Tu maestra utiliza juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento en hora de clases?

Tabla 2: Juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
A veces	15	50%
Nunca	15	50%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

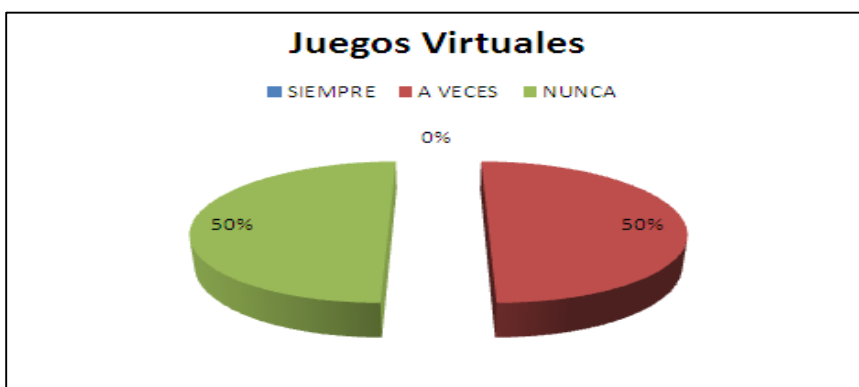


Figura 6: Juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 50% manifiesta que la maestra a veces utiliza juegos virtuales educativos para reforzar el conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje y el otro 50% exterioriza que nunca.

Interpretación

Un docente al utilizar los juegos virtuales educativos está ayudando la atención del niño, a divertirlo y atraer su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones. De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan.

Pregunta. N° 3. ¿Tu maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva para la orientación de una nueva clase?

Tabla 3: Maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	10	33%
A veces	20	67%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

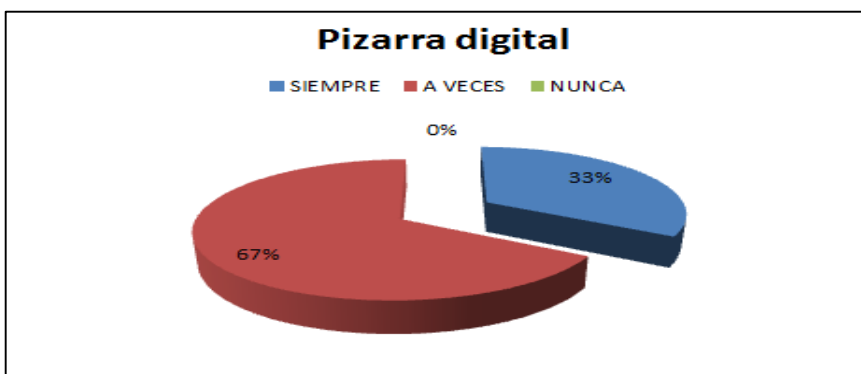


Figura 7: Maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 33% informa que la maestra organiza trabajos en la pizarra digital para la orientación de una nueva clase para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas, y el 67% da a conocer que no las utiliza.

Interpretación

Un docente dentro del inter aprendizaje es importante y fundamental la utilización adecuada de la pizarra digital para fomentar la participación de nuestro alumnado, pues proporcionan un entorno en el que es fácil compartir contenidos e interactuar con ellos. Con las PDI suele ser más sencillo captar la atención de los alumnos y alumnas, y disponemos de todo un abanico de recursos que nos permiten adaptarnos a diferentes estilos de aprendizaje.

Pregunta. N° 4. ¿Tu maestra aplica diferentes juegos interactivos en hora de clases?

Tabla 4: Maestra aplica diferentes juegos interactivos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	10	33%
A veces	15	50%
Nunca	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

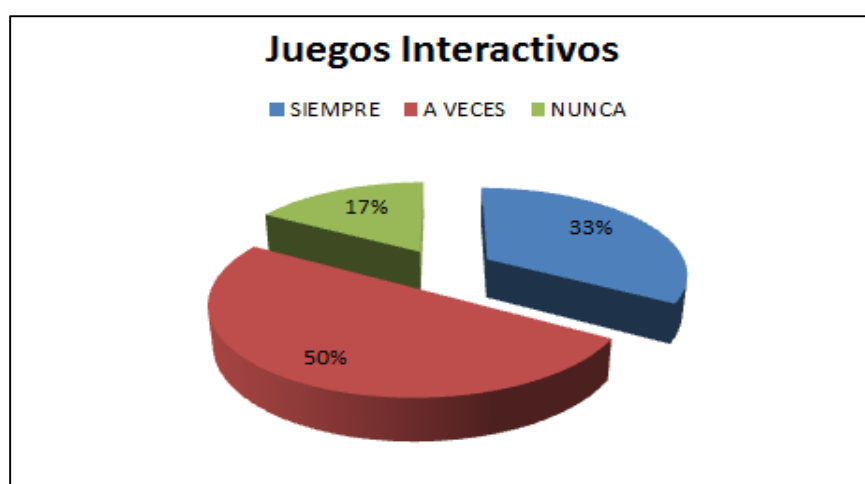


Figura 8: Maestra aplica diferentes juegos interactivos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados, el 50%, dan a conocer que le gusta participar en diferentes juegos interactivos acorde a sus necesidades, el 33% a veces y el 17% nunca.

Interpretación

La participación y aplicación de juegos interactivos es muy fundamental ya que permite al estudiante conocer, manejar y desarrollar técnicas en el uso de la tecnología y sistemas multimedia, para el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Pregunta. N° 5. ¿Tu maestra participa en cursos de capacitación tecnológica?

Tabla 5: Maestra participa en cursos de capacitación tecnológica

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	5	16.7%
A veces	20	66.6%
Nunca	5	16.7%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

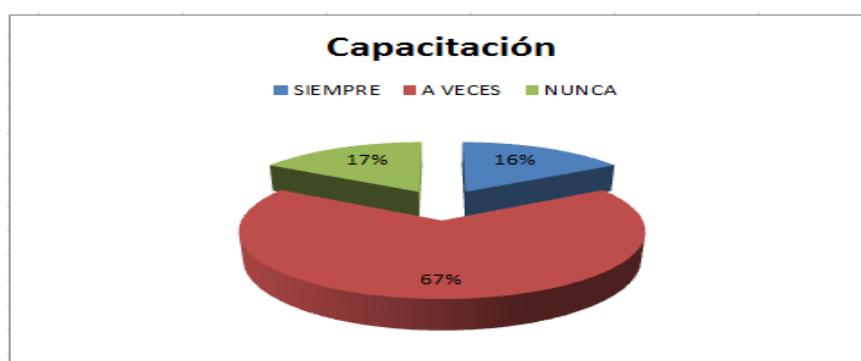


Figura 9: Maestra participa en cursos de capacitación tecnológica

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 16% informa que la maestra asiste a capacitaciones mensualmente, el 67% da a conocer que a veces y finalmente el otro 17% nunca asiste a capacitaciones.

Interpretación

Los docentes dentro del proceso enseñanza aprendizaje debemos estar envueltos en cambios profundos en la metodología de aprendizaje, debido a la llegada de las nuevas tecnologías y esto provoca resistencia al cambio como todo. Esto se puede lograr a través de cursos de capacitación docente, en los cuales aprendan a familiarizarse con la tecnología y sobre todo aprendan la metodología de aprendizaje por proyectos utilizando las TIC y analicen los beneficios que estas pueden darle.

Pregunta. N° 6. ¿Tu maestra utiliza el proyector para dar clases?

Tabla 6: Maestra utiliza el proyector para dar clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	2	7%
A veces	25	83%
Nunca	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

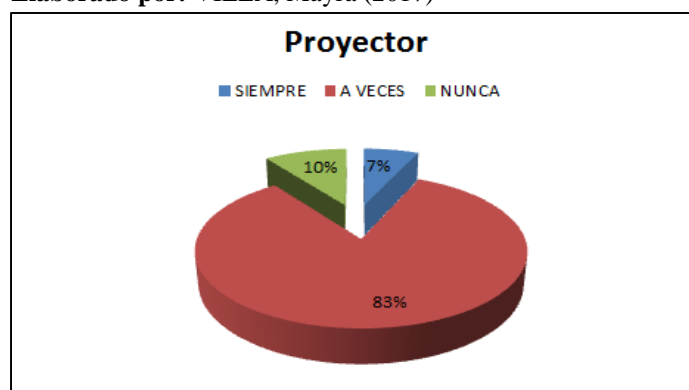


Figura 10: Maestra utiliza el proyector para dar clases

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 7% informa que la maestra utiliza el proyector para dar las clases, el 25% da a conocer que a veces y finalmente el otro 10% nunca utiliza el proyector.

Interpretación

La aplicación del proyector nos permite acercar al niño imágenes reales de contenidos trabajados, así como elemento de entretenimiento (proyectar películas). También nos permite que el niño tome conciencia del proceso de aprendizaje si proyectamos las fotos de la actividad realizada de forma secuenciada. Es importante señalar que su uso requiere de una formación al docente, recursos materiales (proyector, pizarra digital y material informático de calidad).

Pregunta. N° 7. ¿Tu maestra utiliza métodos y técnicas en hora de clases?

Tabla 7: Maestra utiliza métodos y técnicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	2	7%
A veces	3	10%
Nunca	25	83%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

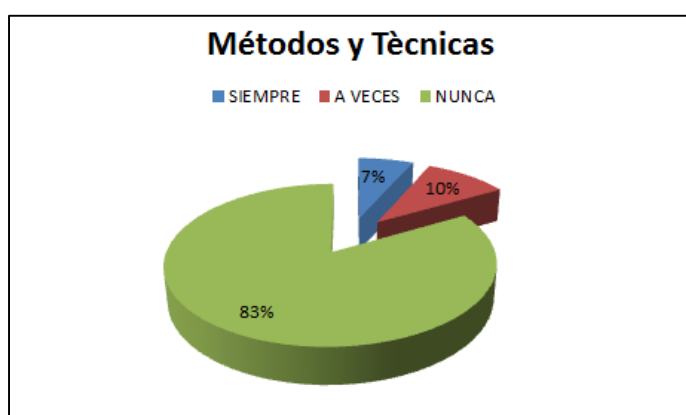


Figura 11: Maestra utiliza métodos y técnicas

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 7%, da a conocer que la maestra utiliza métodos y técnicas para tener un mejor aprendizaje, mientras que el 10% da a conocer que a veces y finalmente el 83% a nunca.

Interpretación

Durante el proceso de aprendizaje se pueden usar diversas técnicas y métodos de enseñanza, se busca satisfacer el conocimiento y aprendizaje, la organización de acuerdo a las actividades desarrolladas en clase y la búsqueda permanente del mejoramiento en la calidad del aprendizaje estudiando los métodos de enseñanza individual que existen.

Pregunta. N° 8. ¿Tu maestra durante el periodo de clases evalúa tus conocimientos?

Tabla 8: Maestra evalúa conocimientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	5	17%
A veces	19	63%
Nunca	6	20%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

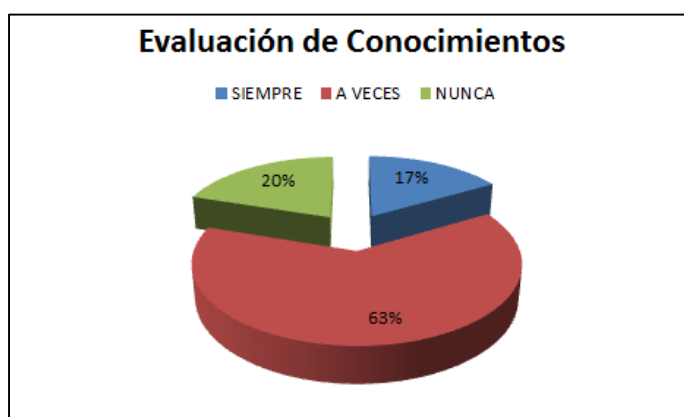


Figura 12: Maestra evalúa conocimientos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados el 17%, da a conocer que la maestra no utiliza materiales tecnológicos que son importantes para su aprendizaje, mientras que el 63% da a conocer que a veces y finalmente el 20% nunca.

Interpretación

La evaluación permite analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos; analizando y valorando sus características y condiciones en función de criterios o puntos de referencia para emitir un juicio relevante para la educación.

4.2 Análisis de la entrevista a directivo y docente

Entrevista aplicada a los Docentes de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

DIRECTORA

Pregunta. N° 1. ¿Los docentes utilizan una buena metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Sí, ya que las técnicas, métodos y estrategias son la base fundamental para desarrollar en el alumno destrezas y habilidades.

Interpretación: De acuerdo con la repuesta dada por la directora es prioritario que la enseñanza sea impartida con una buena utilización de métodos y técnicas que ayuden en el desarrollos de las capacidades intelectuales de cada estudiante.

Pregunta. N° 2. ¿Los docentes aplican estrategias metodológicas innovadoras en hora de clases?

Respuesta: Si las aplican aunque no a profundidad.

Interpretación: Durante el proceso de aprendizaje no existe una correcta utilización de estrategias metodológicas, en muchos casos no hay la utilización de dichas destrezas durante la hora clase, lo que conlleva a que el estudiante este en una desventaja frente la formación que hoy exige el nuevo currículo para lograr un alto nivel educativo en los procesos de formación del niño.

Pregunta. N° 3. ¿Las estrategias interactivas aplicadas por los docentes están acordes a las necesidades de los estudiantes?

Respuesta: Si tiene concordancia entre las actividades y las necesidades del estudiante.

Interpretación: Frente a los datos obtenidos se manifiesta que para aplicar una actividad se debe tomar en cuenta las necesidades de desarrollo de conocimientos y competencias por parte de los docentes, tanto en materias a ser aprendidas como en estrategias para enseñarlas; la generación de ambientes propicios para el aprendizaje de todos sus alumnos; como una responsabilidad de los docentes sobre el mejoramiento de los logros estudiantiles.

Pregunta. N° 4. ¿La evaluación que realizan los docentes permite mejorar la orientación del estudiante?

Respuesta: El objetivo de la clase es el que abre el camino del conocimiento futuro del estudiante.

Interpretación: Mediante la interpretación obtenida se manifiesta que la evaluación permite tomar decisión, que involucra el establecimiento de un plan de acción que permita al alumno conocer, reforzar y estimular los aprendizajes que debe desarrollar con la ayuda del docente, quien deberá planificar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, según las conclusiones a las que se llegue en la evaluación.

Pregunta. N° 5. ¿Los métodos y técnicas utilizadas por los docentes ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Si ayuda, por que el alumno descubre el nuevo conocimiento, asimila, analiza y conceptualiza.

Interpretación: Con la respuesta planteada se manifiesta que la utilización de métodos y técnicas son muy importantes dentro del proceso enseñanza ya que el

docente aplica diferentes actividades para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, y lo evalúe además de participar junto con el estudiante en la recuperación de su propio proceso.

Pregunta. N° 6. ¿Los docentes están capacitados con la nueva tecnología?

Respuesta: Sí, están capacitados con la nueva tecnología.

Interpretación: Basándose en la respuesta se puede decir que los docentes están capacitados ya que esto es fundamental para que la educación pueda explorar al máximo los beneficios de la nueva tecnología en el proceso de aprendizaje es esencial que todos los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas esto se logra mediante las capacitaciones. Las instituciones deben estar capacitadas con respecto a los métodos pedagógicos y nuevas herramientas de aprendizaje para determinar las nuevas tecnologías.

Pregunta. N° 7. ¿Los docentes utilizan estrategias interactivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Si, se las utiliza pero no con frecuencia.

Interpretación: Las técnicas de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.

Pregunta. N° 8. ¿Los docentes utilizan las TICS para facilitar el aprendizaje en los educandos?

Respuesta: Si, ya que ayuda mucho en la enseñanza de temas nuevos y la clase es más interesante.

Interpretación: La utilización de las TIC facilita en el aprendizaje de los estudiantes ya que se deben usar para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante la utilización correcta de las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas, para incrementar la motivación por el aprendizaje.

DOCENTE

Pregunta. N° 1. ¿Usted utiliza una buena metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Si, ya que les motiva al estudiante a explorar cosas nuevas.

Interpretación: Es evidente que la enseñanza necesita una metodología, es decir, un método o conjunto de métodos que le permitan llegar a los fines en forma directa y segura. De esta metodología se desprenden los procedimientos que el educador utiliza, fundados en la experiencia, la investigación y el análisis.

Pregunta. N° 2. ¿Cómo docente aplica estrategias metodológicas innovadoras en la hora de clases?

Respuesta: Muchas de las veces no, pero sería bueno ya que nos ayudaría desarrollar con mayor facilidad las habilidades y destrezas de cada alumno.

Interpretación: De acuerdo con la respuesta se puede manifestar que la docente no aplica pero cabe hacer énfasis que dentro de la enseñanza es fundamental aplicar una buena metodología, las cuales nos permiten identificar principios, criterios y

procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta. N° 3. ¿La aplicación estrategias interactivas está acorde a las necesidades de los estudiantes?

Respuesta: Si tiene concordancia ya que cada alumno tiene diferentes necesidades y nivel de conocimiento.

Interpretación: Con los datos obtenidos se puede manifestar que para aplicar diferentes estrategias interactivas se debe tomar en cuenta las necesidades de desarrollo de conocimientos y competencias por parte de los docentes, tanto en materias a ser aprendidas como en estrategias para enseñarlas; la generación de ambientes propicios para el aprendizaje de todos sus alumnos; como la responsabilidad de los docentes sobre el mejoramiento de los logros estudiantiles.

Pregunta. N° 4. ¿La evaluación que realiza permite mejorar la orientación del estudiante?

Respuesta: Si, ya que con la evaluación identifico en que están fallado los alumnos.

Interpretación: La evaluación constante es muy fundamental ya que es un proceso, cuyas fases son las siguientes: planificación, obtención de la información, formulación de juicios de valor y toma de decisiones de acuerdo al avance de cada estudiante.

Pregunta. N° 5. ¿Los métodos y técnicas ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Es de gran ayuda ya que son procesos fundamentales que nos facilitan los aprendizajes.

Interpretación: Con la respuesta planteada se puede comentar que la utilización de métodos y técnicas son muy importantes dentro del proceso enseñanza aprendizaje diferente ya que son actividades para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, y lo evalúe además de participar junto con el estudiante en la recuperación de su propio proceso.

Pregunta. N° 6. ¿Usted está capacitado con la nueva tecnología?

Respuesta: No, porque con este nuevo currículo no da mucho tiempo para asistir a las capacitaciones.

Interpretación: Con la respuesta planteada se evidencia que la docente no asiste a capacitaciones de tecnología sugiriendo asistir a los cursos de capacitación ya que es importante que los docentes se encuentren capacitados para manejar todas las herramientas del aula virtual para poder enriquecer la experiencia de sus alumnos y maximizar sus posibilidades de trabajo.

Pregunta. N° 7. ¿Usted utiliza estrategias interactivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: Si de vez en cuando.

Interpretación: En cuanto a la interpretación sobre el uso de las estrategias interactivas dentro del aprendizaje la docente no las aplica lo que el alumno está perdiendo la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.

Pregunta. N° 8. ¿La utilización de las TICS facilita el aprendizaje en los educandos?

Respuesta: Si, ya que las TIC son recursos que cada vez van evolucionando.

Interpretación: En el terreno de la educación, las Tics han traído múltiples beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Ofrecen nuevos ambientes de aprendizajes, influyendo significativamente en el interés del alumno son importantes ya que nos permiten generar ambientes de trabajo diferentes a los tradicionales.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Modelo Lógico

Hipótesis Nula H₀: Las estrategias interactivas no incide, en el aprendizaje de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua

Hipótesis Alterna H₁: Las estrategias interactivas incide, en el aprendizaje de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Descripción de la población

Se tomó como muestra a los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui, del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

Verificación Estadística.

Para comprobar la hipótesis se ha realizado la técnica del Chi Cuadrado.

X² cuya ² fórmula es:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

X^2 = Chi Cuadrado

Σ = Sumatoria

O= Frecuencia Observada

E= Frecuencia Esperada

Selección de nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el 5% nivel de $\rightarrow 0.05$

Confiabilidad 95% $\rightarrow 0,95$

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerados de las 4 filas por 3 columnas.

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

$gl=(3-1) (4-1)$

$gl=(2) (3)$

$gl= 6$

Cuadro 3. Tabla de distribución de Chi^2

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671

Fuente: (Labrad, 2013)

Por lo tanto con 6 grados de libertad y con 5 nivel de significación en la tabla que

$X^2_{12,592}$

Cálculo Estadístico

Tabla 9. Frecuencias Observadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Sí	No	A veces	
1. ¿Tu Maestra utiliza la proyección de videos en clase?	5	19	6	30
2. ¿Tu maestra utiliza juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento en hora de clases?	0	15	15	30
7. ¿Tu maestra utiliza métodos y técnicas en hora de clases?	2	3	25	30
8. ¿Tu maestra durante el periodo de clases evalúa tus conocimientos?	5	19	6	30
Total	12	56	52	120

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Tabla 10. Frecuencias Esperadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Sí	No	A veces	
1. ¿Tu Maestra utiliza la proyección de videos en clase?	3,00	14,00	13,00	30,00
2. ¿Tu maestra utiliza juegos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento en hora de clases?	3,00	14,00	13,00	30,00
7. ¿Tu maestra utiliza métodos y técnicas en hora de clases?	3,00	14,00	13,00	30,00
8. ¿Tu maestra durante el periodo de clases evalúa tus conocimientos?	3,00	14,00	13,00	30,00
Total	12,00	56,00	52,00	120,00

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Tabla 11. Cálculo de χ^2

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
5	3,00	2,00	4	1,33
0	3,00	-3,00	9	3,00
2	3,00	-1,00	1	0,33
5	3,00	2,00	4	1,33
19	14,00	5,00	25	1,79
15	14,00	1,00	1	0,07
3	14,00	-11,00	121	8,64
19	14,00	5,00	25	1,79
6	13,00	-7,00	49	3,77
15	13,00	2,00	4	0,31
25	13,00	12,00	144	11,08
6	13,00	-7,00	49	3,77
χ^2_c				37,21

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

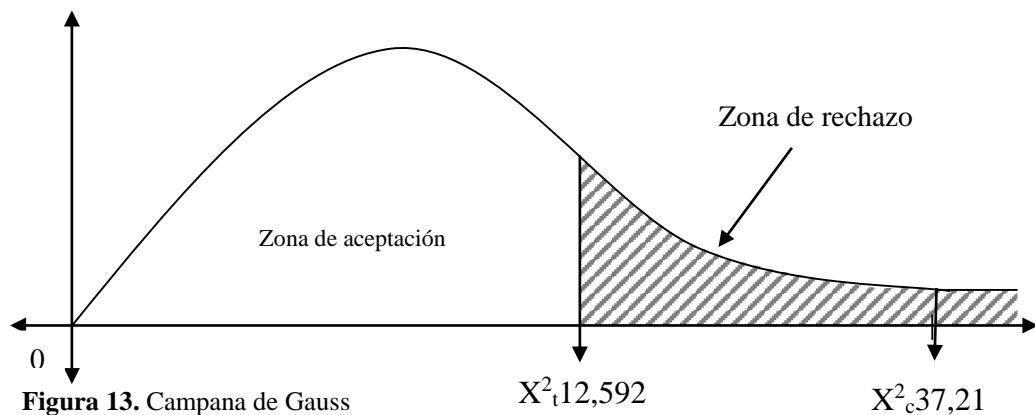


Figura 13. Campana de Gauss

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

Decisión Final.

Con 6 grados de libertad y 5% de significancia, aplicando la prueba X^2 (χ^2) se tiene que el valor a tabular es igual $X^2_{t,12,592}$; se ha calculado el valor de X^2 que alcanza a $X^2_{e,37,21}$; el cual es mayor, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula; y se acepta la alterna que dice: Las estrategias interactivas sí inciden, en el aprendizaje de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se logró hacer un diagnóstico de la utilización de estrategias interactivas en el aprendizaje, en base a la investigación efectuada, se puede palpar que el docente durante el proceso de aprendizaje no aplica estrategias metodológicas en la hora de clase, lo que conlleva a que el estudiante este en una desventaja frente la formación que hoy exige el nuevo currículo que pretenden encerrar al estudiante dentro de unos patrones que lo limitan en su creatividad y lo mutilan en su crecimiento académico.
- Se pudo indagar la influencia de las estrategias interactivas, a través del estudio de sus respectivas características en el mejoramiento del aprendizaje y se puede manifestar que el docente no está capacitado para poder manipular los implementos tecnológicos que tiene la institución, pues su utilización es de vital importancia dentro del campo educativo y así poder impartir a los estudiantes clase más dinámicas, quienes deben comenzar lentamente e ir aumentando poco a poco el nivel de complejidad de sus aprendizajes.
- La institución educativa no cuenta con el diseño de una propuesta que utilice como recurso las estrategias interactivas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, de hecho es fundamental la aplicación de un manual sobre su uso adecuado para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, el que constituye una intervención ajustada que propone grados de interactividad entre el estudiante y el conocimiento, a través de una secuencia de acciones,

con la finalidad de activar sus procesos cognitivos hasta convertirlos en habilidades.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes que es importante y fundamental desarrollar un taller de capacitación sobre las estrategias interactivas y el uso adecuado del material tecnológico al momento de impartir los conocimientos para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas en estudio permitiendo el desarrollo integro en el rendimiento académico, buscando que el material sea flexible y que no tengan mucho valor económico, que permita llamar la atención de los estudiantes hasta conseguir la participación voluntaria por cada uno.
- Recomendar a la docente del Segundo Año de Básica asistir a los cursos de capacitación ya que es importante que los docentes se encuentren capacitados para manejar todas las herramientas del aula virtual para poder enriquecer la experiencia de sus alumnos y maximizar sus posibilidades de trabajo, pues de este modo se proporciona a los estudiantes estrategias que despiertan el deseo de apropiarse de saberes y de procedimientos para satisfacer un requerimiento que siente como propio, asimismo, implica para el docente el esfuerzo por la justificación moral del contenido de su práctica.
- Utilizar el manual sobre la correcta aplicación de las estrategias interactivas para adquirir las habilidades necesarias y el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas, así el estudiante aprende en la medida en que la situación le proporciona una serie de acciones que conllevan un orden para que el contenido se pueda ir construyendo de manera gradual y progresiva y que este accionar le resulte significativo en su proceso de comprensión e intervención en la realidad.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS.

Tema de la propuesta

Manual sobre el uso adecuado de las estrategias interactivas como ayuda a la labor pedagógica de los docentes para el mejoramiento del aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo.

Institución: Escuela “Hermano Miguel”

Responsable: Mayra Vanessa Villa Cando

Parroquia: Pelileo

Cantón: San Pedro de Pelileo

Provincia: Tungurahua

Beneficiarios: Año de Básica

Año: Segundo

Sostenimiento: Fiscal

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Estrategias Interactivas en la educación implementada en él: Colegio Nacional Técnico “Kléber Franco Cruz”. (Machala) 2010-2011. Estrategias Metodológicas activas inciden en la comprensión lectora de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Juan Montalvo” de la ciudad de Cuenca.

- La metodología educativa desarrolla un proceso formativo con múltiples técnicas educativas, planteando diferentes alternativas del proceso enseñanza-aprendizaje, que permiten modificar los métodos para crear una educación

propia en el perfeccionamiento de competencias basadas en un aprendizaje cada vez más significativo para la enseñanza.

- Una metodología educativa emplea y desempeña las teorías del aprendizaje, que fortalece su aplicación en el conductismo, cognitivismo, constructivismo y el conectivismo, por lo tanto cada modelo tiene su proceso, actividades y métodos de actuación en una enseñanza más significativa de los nuevos conocimientos. (Andrade, González, & Medina, 2011)

6.3 JUSTIFICACION

El interés propiamente de la propuesta acerca de la elaboración de un manual sobre el uso adecuado de las estrategias interactivas, está dirigida al desarrollo de los aprendizajes educativos en los estudiantes, incorporando los tipos, estilos y técnicas de estudios que necesita cada alumno, aspectos importantes que dentro del proceso enseñanza aprendizaje nos permite desarrollar las capacidades de cada educando.

Por lo tanto es importante aplicar en el proceso didáctico, encaminados al desarrollo de las inteligencias múltiples, con los instrumentos de evaluación educativa y obtener aprendizajes significativos, dando respuestas a situaciones de forma eficiente, y adaptándonos a la realidad de un desempeño institucional de calidad , conociendo el nivel profesional de los docentes, las capacidades de los estudiantes en sentido amplio, flexible y creativo, desde una concepción más cercana a la perspectiva educacional, (conocimientos, actitudes, procedimientos) y realizar con los niños una atribución contextualizada integral del inter aprendizaje.

Es innovador por que permitirá trabajar con estrategias interactivas de actualidad que nos obliga a revisar nuestras propias estrategias, aplicar los nuevos procesos didácticos, encaminados al desarrollo de las inteligencias múltiples, con los instrumentos de evaluación educativa y obtener aprendizajes significativos, dando respuestas a situaciones de forma eficiente.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Elaborar un manual sobre el uso adecuado de estrategias interactivas, como ayuda a la labor pedagógica de los docentes para el mejoramiento del aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Socializar el manual de estrategias interactivas, a través del análisis de la metodología de procesos didácticos, propuesta para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.
- Capacitar a los docentes por medio de los talleres sobre la aplicación adecuada de las estrategias interactivas.
- Evaluar los conocimientos adquiridos sobre las estrategias interactivas, mediante los indicadores de evaluación, para el mejoramiento del uso de los procesos didácticos que permitirá el mejoramiento continuo del aprendizaje.

6.5 FACTIBILIDAD

6.5.1 Factibilidad Tecnológica

Dentro del establecimiento educativo se dispone de los recursos tecnológicos apropiados (computadoras, grabadora, proyector, micrófono, CD, Impresoras, pizarra virtual) para satisfacer las necesidades prioritarias en el quehacer educativo de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del cantón Pelileo provincia de Tungurahua, y de esta forma enmarcarse en un aprendizaje integral.

6.5.2 Factibilidad Socio Económico

Este tipo de factibilidad se refiere directamente a los recursos económicos financieros, en donde el talento humano analiza y prioriza las necesidades fundamentales en la obtención de los recursos básicos, que deben considerarse el costo global de la propuesta, el de la realización dentro del proceso y el costo de adquisición de nuevos recursos.

Con estos antecedentes se espera que en el sector económico debe existir respaldo para nuevos gastos en diferentes necesidades aparte de la inversión ya distribuida.

Por lo tanto para efectuar la formulación y la evaluación de la propuesta, se considera él: contable, el campo financiero, y el administrativo, y de esta manera realizar un análisis en la implementación de un nuevo sistema de aplicación sobre estrategia activas, dentro del aprendizaje, la misma que se camina al funcionamiento y éxito educativo.

6.5.3 Factibilidad Financiera

Dentro de este ámbito es imprescindible establecer los recursos necesarios y la manera en que serán aplicados. Por lo tanto para efectuar la formulación y la evaluación de la propuesta, se considera él: contable, el campo financiero, y el administrativo, y de esta manera realizar un análisis en la implementación de un nuevo sistema de aplicación sobre estrategia activas, dentro del aprendizaje, la misma que se camina al funcionamiento y éxito educativo.

Tabla 12. Presupuesto

Materiales de oficina y tecnología	Costos
-Utilización de Computadoras.	\$ 50
- Uso de Internet	\$ 50
-Flash Memory	\$ 30
-Impresiones	\$ 50
-Grabaciones de Cds	\$ 10

-Hojas de Papel Boom	\$ 15
-Copias	\$ 15
-CDS	\$ 10
-Movilización	\$ 50
-Imprevistos	\$ 50
- Materiales de Oficina	\$ 50
Total	\$380

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

6.6. FUNDAMENTACIÓN (TEÒRICA)

Manual: Un manual es una publicación que incluye los aspectos fundamentales de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa.

Estrategias interactivas: Según Erin Schreiner las técnicas de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.

Trabajo en equipo

Si bien el trabajo en grupo a veces puede parecer caótico, a menudo es una herramienta muy eficaz. Cuando los estudiantes participan con sus compañeros en el trabajo en grupo, tienen la oportunidad de aprender de ellos e intercambiar información. Dale a los alumnos una actividad y permite que se complementen como un grupo.

Controla su trabajo para asegurarte de que permanecen en su tarea y que les apoyas si encuentran problemas en su trabajo.

Juego de roles

Permíteles a los estudiantes ponerse en los zapatos de los demás mediante la participación en juegos de rol. Puedes pedirle a los estudiantes incorporar a

dramatizaciones de cuentos imitando a los personajes. Pida a los estudiantes que encarnen físicamente a su persona asignada, hablando como lo harían y moviéndose como lo hace la persona. Los estudiantes serán más capaces de relacionarse con los demás y entender lo que es ser otra persona.

Actividades interactivas y de enseñanza-aprendizaje

La concreción de estos aspectos constituye una de las fases más importantes en el diseño de los programas educativos, ya que su calidad didáctica depende en gran medida del hecho que se encuentre la necesaria coherencia entre el objetivo que se quiere alcanzar, los contenidos que se tratarán, las actividades mentales desarrollarán los alumnos y las actividades interactivas que les propondrá el programa. Así pues, se determinarán:

- **Tipos de actividades y estrategias de enseñanza-aprendizaje**

A través de ellas se realiza el intercambio de informaciones entre los alumnos y la máquina que permite que las acciones de los estudiantes puedan ser valoradas y tratadas por el programa. Se diseñaran según una determinada estrategia educativa y teniendo en cuenta los objetivos, los contenidos, los destinatarios y las operaciones mentales que tienen que desarrollar los alumnos. Para definir las habrá que decidir los siguientes aspectos:

- **Naturaleza de las actividades educativas:** Exposición de información, preguntas, resolución de problemas, búsqueda de información, descubrimiento guiado, descubrimiento experimental.
- **Análisis de las respuestas de los alumnos** Es una de las labores más difíciles y meticulosas de los diseñadores, ya que deben prever el mayor número posible de respuestas y, además, tener prevista una "salida" para respuestas imprevistas.

Elementos motivadores

Su importancia es grande, ya que la motivación es uno de los grandes motores del aprendizaje y un buen antídoto contra el fracaso escolar, donde, como sabemos,

converge la falta de aprendizajes y de hábitos de trabajo con las limitaciones en los campos actitudinal y motivacional. Además de la personalización de los mensajes con nombre del estudiante, los elementos motivadores más utilizados en los programas didácticos son:

- Elementos que presentan un reto. “Este tipo de elementos lúdicos (puntuaciones, cronómetros, juegos de estrategia) pueden contribuir a hacer más agradable el aprendizaje, no obstante hay que tener en cuenta que algunas personas prefieren un enfoque más serio y abstracto del aprendizaje y que en algunos casos el juego puede hacer que el alumno olvide que lo esencial es aprender”.
- Elementos que estimulan la curiosidad o la fantasía, como mascotas, elementos de juego de rol, intriga, humor.
- Elementos que representan un estímulo o una penalización social, como los mensajes "muy bien" e "incorrecto" que pueden ir acompañados de diversos efectos sonoros o visuales.
- Ritmo variado y progresivo del programa.

Conviene utilizar los elementos motivadores de manera intermitente, ya que un uso continuado puede hacer disminuir rápidamente su poder motivacional.

Ventajas de ocupar pizarras digitales

Su mayor ventaja es reunir todas las potencialidades de un computador proyectado a una audiencia y con plena interactividad sobre lo proyectado. Concretamente, si contamos con una PIDI en el aula podemos:

Interactuar: Dependiendo del tipo de pizarra, se puede interactuar mediante lápices electrónicos o simplemente los dedos con todo el software o aplicaciones instaladas en el computador.

Desarrollar contenidos de enseñanza enmarcados en el currículo nacional y de cualquier subsector o nivel educativo, con apoyo de actividades innovadoras y atractivas, que promuevan un nuevo clima al interior del aula.

Ampliar considerablemente la cantidad de recursos a utilizar pedagógicamente dentro del aula e interactuar con ellos desde la pizarra y para toda la clase.

Visitar sitios web con importancia educativa que sean generadores de instancias para el debate de puntos de vistas diferentes.

Almacenar todas las intervenciones realizadas en la pizarra, lo que permite tener un registro de todos los procesos desarrollados en la clase.

Organizar y optimizar el tiempo durante el inicio, desarrollo y cierre de una clase.

Promover un trabajo activo y colaborativo, generando nuevas formas de interacción entre los estudiantes y el profesor.

Definiendo el Aprendizaje

El don más importante que la naturaleza nos ha concedido es el de la adaptabilidad, la capacidad para aprender formas nuevas de comportamiento que nos permiten afrontar las circunstancias siempre cambiantes de la vida.

- Partiendo de este elemento, podemos definir el aprendizaje como un cambio relativamente permanente del comportamiento de un organismo animal o humano, provocado por la experiencia. Experiencia y cambio que determinarán nuestras destrezas motoras (desde caminar a jugar fútbol), nuestras ideas morales, nuestra autoimagen, nuestro pensamiento, las motivaciones que nos impulsan a actuar, el lenguaje con el que nos comunicamos, la capacidad para estudiar o incluso parte de la conducta sexual y afectiva.

- El aprendizaje ha sido definido como “el proceso de adquirir cambios relativamente permanentes en el entendimiento, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad por medio de la experiencia” (**Wittrock, 1977**)

- El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la capacidad de ejecución, adquirida por medio de la experiencia. La experiencia puede implicar interacción abierta con el ambiente externo, pero también puede implicar procesos cognoscitivos cubiertos (y en ocasiones está confinada a ellos).

Para que se puedan realizar aprendizajes son necesarios tres factores básicos:

Motivación. (Querer aprender): para que una persona realice un determinado aprendizaje es necesario que movilice y dirija en una dirección determinada energía para que las neuronas realicen nuevas conexiones entre ellas.

La motivación depende de múltiples factores personales (personalidad, fuerza de Voluntad.), familiares, sociales y del contexto en el que se realiza el estudio (métodos de enseñanza, instructores...)

Experiencia(saber aprender): los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinados instrumentos como; la observación, lectura, escritura, ejercicios de copiar, pronunciar, la adquisición de habilidades de procedimiento, de habilidades elaborativas (relacionar la nueva información con la anterior), habilidades exploratorias (explorar, experimentar), habilidades creativas (aplicación de conocimientos a nuevas situaciones).

Motivación.

Hay motivación para aprender cuando: hay necesidad, cuando lo que se sabe no basta o no funciona. También se aprende para saber (almacenar).

Actividades que facilitan el aprendizaje

De manera esquemática comentamos a continuación cuáles son las actividades y situaciones que facilitan el aprendizaje en el caso concreto de cada estilo. Las personas con una clara preferencia en estilo activo aprenderán mejor cuando puedan: intentar cosas nuevas y diferentes; vivir experiencias y situaciones interesantes; sentirse ante un reto con recursos inadecuados y situaciones adversas; descubrir nuevas oportunidades; generar ideas; cambiar y variar las cosas; aprender cosas que antes no sabían o no podían hacer; realizar actividades variadas y diversas; abordar quehaceres múltiples; competir en equipo e intervenir activamente; trabajar con personas de mentalidad semejante con las que pueda dialogar; dirigir debates y reuniones.

Quienes poseen una alta preferencia en estilo reflexivo aprenderán mejor cuando puedan: reflexionar sobre las actividades que realizan; intercambiar opiniones con otras personas con previo acuerdo; trabajar concienzudamente y tomar decisiones siguiendo su propio ritmo sin presiones ni plazos obligatorios; revisar lo aprendido o lo sucedido; investigar; llegar al fondo de la cuestión; pensar antes de actuar; asimilar antes de comentar; escuchar; distanciarse de los acontecimientos y observar; hacer análisis detallados; realizar informes cuidadosamente ponderados; ver con atención una película o video sobre el tema; observar a los demás mientras trabajan; tener tiempo suficiente para leer o prepararse algo de antemano; tener la posibilidad de escuchar los puntos de vista de diferentes y variadas personas.

Aquellas personas con clara preferencia por el estilo teórico aprenderán mejor cuando puedan: trabajar en situaciones estructuradas que tengan una finalidad clara; inscribir todos los datos de que disponen en un sistema, modelo, concepto o teoría; tener tiempo para explorar metódicamente las asociaciones y relaciones entre ideas, acontecimientos y situaciones; tener la posibilidad de cuestionar; participar en sesiones de preguntas y respuestas; poner a prueba métodos que sean la base de algo; sentirse intelectualmente presionadas; participar en situaciones complejas; llegar a entender acontecimientos complicados; recibir, captar ideas y conceptos interesantes, aunque no sean inmediatamente pertinentes; leer u oír hablar sobre ideas y conceptos bien presentados y precisos; tener que analizar situaciones; enseñar a personas exigentes; contestar a preguntas interesantes; encontrar ideas y conceptos complejos capaces de enriquecerles; estar con personas de igual o mejor nivel conceptual.

Actividades que dificultan el aprendizaje

En el proceso de aprendizaje pueden presentarse dificultades de diversa índole. En el caso concreto de cada estilo las actividades que dificultan el aprendizaje pueden sintetizarse de la siguiente forma: Las personas con preferencia en estilo activo pueden tener dificultades cuando tengan que: exponer temas con mucha carga teórica; asimilar, analizar e interpretar muchos datos sin demasiada coherencia;

prestar atención a los detalles; trabajar individualmente o en solitario; evaluar de antemano lo que van a aprender; ponderar lo ya realizado o aprendido; repetir la misma actividad; limitar su actuación a instrucciones precisas; hacer trabajos que exijan muchos detalles; vivir la implantación y consolidación de experiencias a largo plazo; tener que seguir instrucciones precisas con escaso margen de maniobra; permanecer sentados escuchando pasivamente; oír conferencias, monólogos o explicaciones de cómo deben hacerse las cosas; mantenerse a distancia sin poder participar activamente.

6.7 MODELO OPERATIVO

Fase	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Evaluación
Concientización	Conformación de talleres de trabajo acerca de la importancia de las estrategias interactivas , - Exposición de Experiencias - Debates -Satisfacer inquietudes -Exteriorización de criterios -Conclusiones Recomendaciones	-Computador - Videos - Micrófono -Proyector	Semana del 29 de Abril al 3 de Mayo	-Directora del plantel -Docente del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel”	Concientiza la importancia de las estrategias interactivas para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje
Planificación	Exteriorización de la elaboración de la propuesta de capacitación a los docentes y niños (a) del Segundo “AEBG” - Conformación de grupos -Análisis de la propuesta -Exposiciones grupales -Selección de estrategias	- Material de escritorio. -Recursos tecnológicos -Guía Instructiva	Semana del 6 al 10 de Mayo	-Directora del establecimiento -Docente	Planifica actividades dentro de la propuesta para el mejoramiento del uso de las estrategias interactivas en el inter aprendizaje
Capacitación	-Exposición de las estrategias seleccionadas de capacitación, acerca de los estilos de aprendizaje y desarrollo de capacidades intelectuales por parte del facilitador. -Elaboración de expectativas -Lluvia de Ideas -Despejar inquietudes	-Proyector -Cd -Computador -Folleto de temáticas -Guía instructiva	Semana del 13 al 17de Mayo	-Facilitador -Directora -Docente -Estudiantes -Padres de Familia	Exterioriza los conocimientos adquiridos en los cursos de capacitación sobre estilos de aprendizaje para la superación del aprendizaje educativo
Ejecución	-Conformación de foros acerca de las planificaciones pedagógicas de los docentes y niños frente a las estrategias interactivas. -Planificar actividades -Estructurar esquemas -Exposición de acciones - Seleccionar temáticas - Aplicar modelos operativos	-Computador -Videos -Cd -Flas Memory - Carteles -Marcadores	Semana del 20 al 24 de Mayo	-Autoridades educativas -Docente -Estudiantes -Padres de familia	Elabora cronogramas de actividades sobre planificaciones pedagógicas relacionadas a las estrategias interactivas y aprendizaje.

Cuadro 4: Modelo Operativo de Ejecución

Fuente: Bibliográfica

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La guía instructiva de las estrategias interactivas será aplicada por el docente a los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica.

Cuadro 5. Administración de la propuesta

Acción	Responsable
Sensibilización	Autoridad del plantel educativo.
	Evaluador
Periodo de capacitación	Mayra Villa
Taller de capacitación sobre el manejo del manual de las Estrategias Interactivas para mejorar el aprendizaje.	Mayra Villa
Evaluación	Autoridad del Platel Docente.

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

6.9 PREVISION DE LA EVALUACION

Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta (previsión de la evaluación)

El monitoreo y evaluación para determinar la eficacia de las estrategias interactivas para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas, se lo hará en forma continua y en un tiempo determinado para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes. Durante este periodo se podrá detectar posibles errores y deficiencias que tenga la aplicación que conlleven a tomar decisiones oportunas en cuanto a la, continuidad, modificación, sustitución o posible eliminación de la aplicación.

Cuadro 6: Prevención de la evaluación

Preguntas	Explicación
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades Educativas: Directora, Docente.
¿Porque evaluar?	Para determinar las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica.
¿Para qué evaluar?	Para comprobar la importancia del empleo de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje.
¿Quiénes evalúan?	Docente del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel ”
¿Cuándo evaluar?	Permanente.
¿Cómo evaluar?	Observación, Encuesta y Entrevista a Docentes y Estudiantes.
¿Con que evaluar?	Fichas de Observación, Cuestionarios y Entrevistas.

Elaborado por: VILLA, Mayra (2017)

*ESCUELA FISCAL MIXTA “HERMANO
MIGUEL”*

AMABABAQUI – PELILEO

*Manual de estrategias
interactivas para el
desarrollo del aprendizaje*



Investigadora: Mayra Villa

**Ambato – Ecuador
2017**

ÍNDICE

Portada.....	87
Índice.....	88
Introducción.....	89
Estrategias interactivas – aprendizaje.....	90
Pizarras digitales interactivas.....	90
Los juegos interactivos.....	90
Dibujos.....	91
Juego de identidad.....	91
Videos de internet.....	93
Conociendo los números.....	95
Mis primeras sumas.....	97
Las vocales.....	99
Juegos online.....	101
Formas y tamaños.....	101
Siluetas de animales.....	103
Canciones.....	105
Los saludos.....	107
Los sentidos.....	107
Cuidemos el agua.....	109
Leyendas.....	110
Cuentos.....	112
Las partes del cuerpo.....	114
Planificaciones.....	115

Introducción

Manual sobre las estrategias interactiva para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes en estudio se ha realizado con mucha responsabilidad y sobre todo conociendo la realidad educativa de la Institución especialmente con los educandos del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Hermano Miguel” del caserío Ambabaqui del cantón Pelileo provincia de Tungurahua, por lo tanto se considera diferentes aspectos importantes, para el cumplimiento de los mismos y desarrollara las estrategias interactivas las mismas que están encaminadas a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. En los contenidos de la guía tenemos la: Portada, la introducción, justificación, los objetivos, temas como: Estrategias interactivas, un diario, grupos de trabajo, juegos de roles, parafrasear, actividades interactivas, tipos de actividades, naturaleza de las actividades, actividades sencillas, actividades complejas, análisis de preguntas, Según los tipos de refuerzos, según la valoración, según la naturaleza del error, situaciones de aprendizaje, interacción de actividades, elementos motivadores, estrategias del docente, abordaje de los aprendizajes, el clima en clases, el ambiente físico, la asignatura, mejorando el clima de clases, la conducta, el aprendizaje, tipos de aprendizaje, clasificación de los estilos de aprendizaje, tipos de evaluación, fases de los estilos de aprendizaje. Definición de la guía instructiva. A quien va dirigido la guía instructiva. Propósito de la guía instructiva. Como planificar la guía instructiva. Contenidos. Estrategias metodológicas. Métodos. Técnicas. Procesos. Qué hacer la guía instructiva. Publicación.

Como algo importante y fundamental se da a conocer que la guía instructiva de las estrategias interactivas, está encaminada a desarrollar el aprendizaje en los estudiantes en estudio, permitiéndoles convertirlos en entes creativos, participativos y reflexivos, en cada una de las áreas de estudio.

Estrategias Interactivas – Aprendizaje

Durante siglos, los maestros enseñaban a sus alumnos a través de conferencias y trabajo de libros.

Si bien este método de enseñanza puede ser eficaz en la educación de los estudiantes, la tarea de aprendizaje puede ser más agradable y más fácil si el profesor se dedica a las estrategias de aprendizaje interactivas.

Las técnicas de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los profesores pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes.



Pizarras digitales interactivas



Una de las grandes ventajas de las pizarras digitales interactivas es que nos permiten utilizar recursos educativos interactivos en las aulas. La idea es muy bonita pero en algunos casos – ¡no todos por suerte! – requiere bastante tiempo para preparar las actividades o encontrar contenidos adecuados ya

listos para su uso.

Los juegos interactivos

Mientras que los procesos tradicionales de enseñanza – aprendizaje interesan casi exclusivamente la dimensión cognoscitiva del niño o la niña, los juegos interactivos implican todo su ser, pensamientos y sentimientos, conocimientos y curiosidad, despertando sobre todo su motivación al juego.

Dibujos

JUEGO DE IDENTIDAD



Objetivo. Los niños y niñas pueden tomar contacto, en este juego, con un importante aspecto de su identidad, su nombre. El dibujo permite:

Profundizar el interés espontáneo por el propio nombre y proporcionar material visual para la comprobación.

Participantes. Edad mínima: 10 años. Cualquier número de jugadores.

Duración. Se necesitan de 30 a 45 minutos.

Materiales. Se precisa papel de dibujo y colores de cera para cada niño.

Dirección del juego. Les propongo hoy trabajar con nuestros nombres. Tomen todos papel de dibujo y colores de cera, después les explico qué vamos a hacer.

Cada niño y niña repita, para comenzar, un par de veces su nombre en voz baja y después dibuje lo que le pasa por la cabeza, escuchando su nombre. Tienen un cuarto de hora a su disposición.

Un minuto más para terminar su trabajo. Ahora firmarlo.

Dejen su dibujo y vayan a ver el dibujo de aquellos compañeros por los que tienen especial interés. Si quieren pueden comentar sus dibujos. Si hay algo que no entienden, pidan explicaciones.

Si el autor del dibujo que están contemplando no está presente, llámenlo. Tienen un cuarto de hora para dar vueltas por los pupitres y hacer las preguntas.

Antes de la evaluación, fijen todos los dibujos en la pared, de modo que puedan contemplarlos y comentarlos. Fijen juntos los dibujos de los niños que tengan el mismo nombre.

Evaluación: Grupo de trabajo



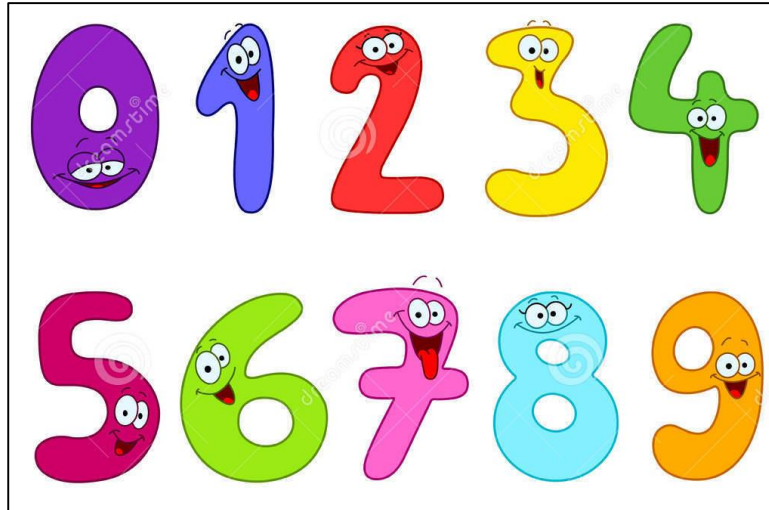
Mediante el trabajo en grupo a veces puede parecer caótico, a menudo es una herramienta muy eficaz para comprobar si el estudiante comprendió, asimiló y le disfrutó de la actividad.

Cuando los estudiantes participan con sus compañeros en el trabajo en grupo, tienen la oportunidad de aprender de ellos e intercambiar información.

Deles a los alumnos una actividad y permite que se complementen como un grupo. Controla su trabajo para asegurarte de que permanecen en su tarea y que les apoyas si encuentran problemas en su trabajo.

Videos de Internet

CONOCIENDO LOS NÚMEROS



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Conocer los diez primeros números con el apoyo de un video didáctico.
- Aprender a contar
- Adquirir el aprendizaje numérico mediante recursos audiovisuales.
- Consultar recursos interactivos en la web.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

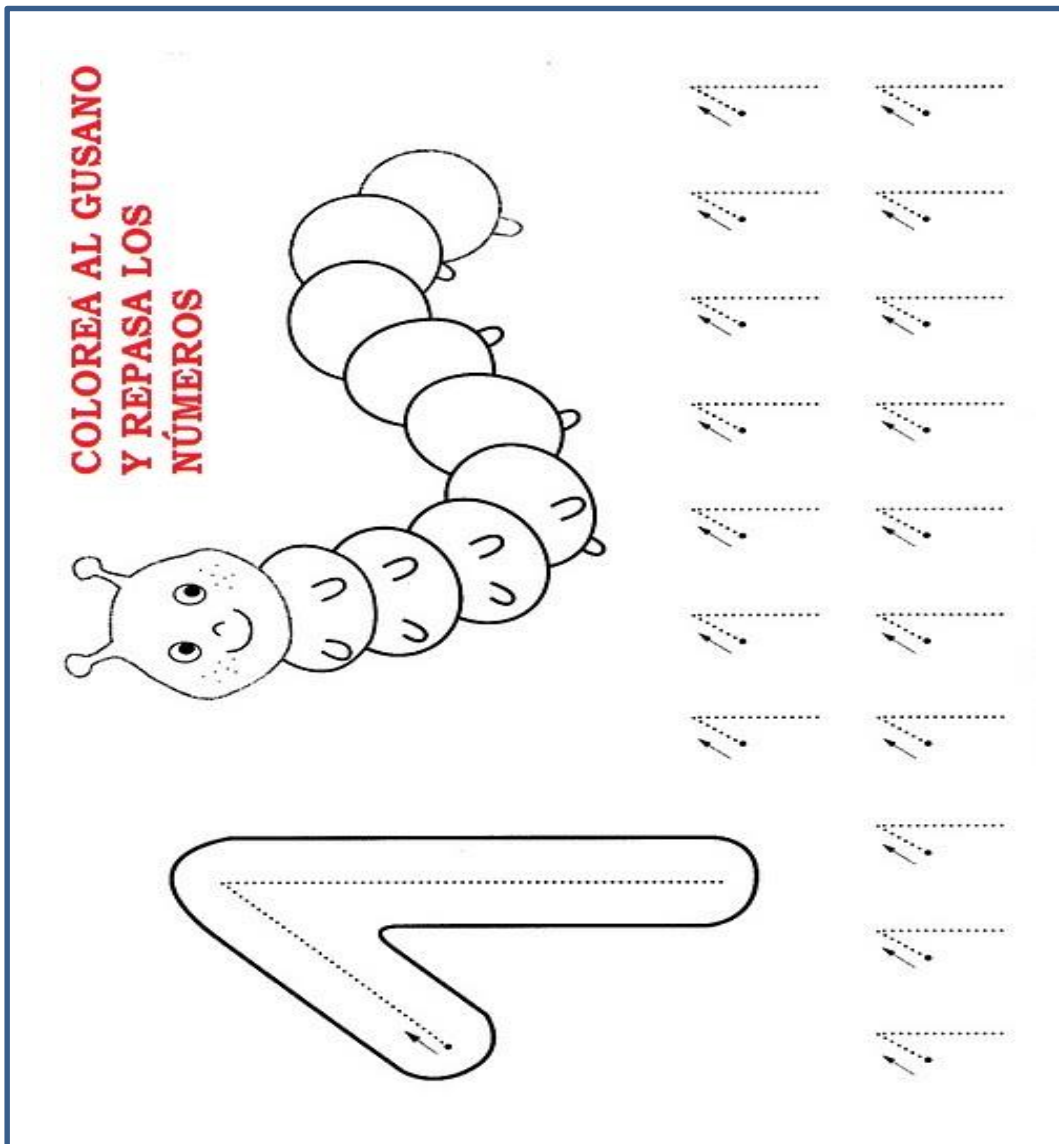
Duración: 12:27

Enlace o link: <https://reducandonos.wordpress.com/2013/01/14/el-numero-uno/>

Desarrollo

1. Observar las imágenes con los números del 0 al 9.
2. Comentar y preguntar acerca de las imágenes
3. Realizar actividades para aprender a contar.
4. Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Pinte los números uno siguiendo los puntos.



MIS PRIMERAS SUMAS



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Conocer los números y hacer sumas con el apoyo de un video didáctico.
- Adquirir el aprendizaje básico de las sumas mediante recursos audiovisuales.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 12:27

Enlace o link: <https://www.youtube.com/watch?v=IJaxCQb5cRE>

Desarrollo

1. Observar el video de sumas sencillas.
2. Comentar y preguntar acerca del video
3. Realizar sumas con bloques de plástico.
4. Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Sume las figuras usando los bloques.



LAS VOCALES



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Identificar las vocales
- Conocer las vocales con el apoyo de un video didáctico.
- Adquirir el aprendizaje básico de las vocales mediante recursos audiovisuales.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

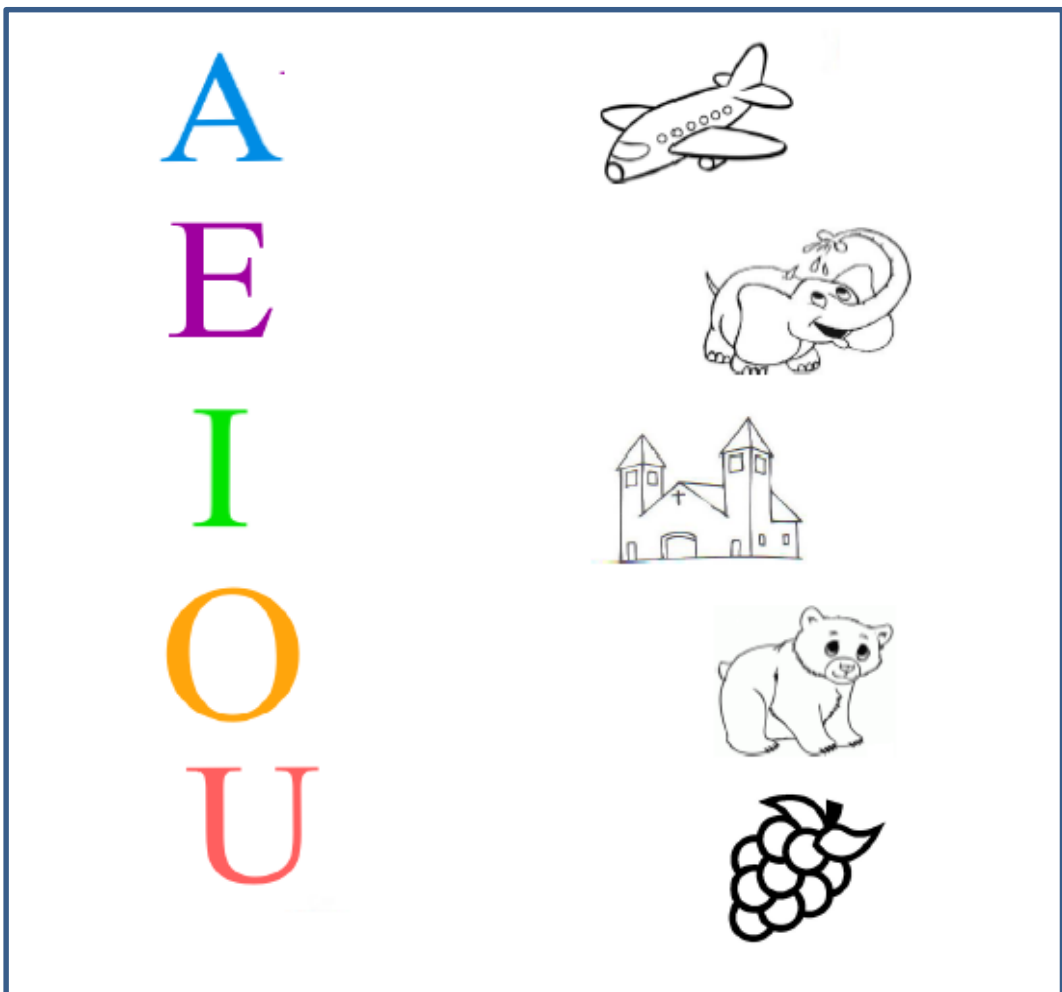
Duración: 2:26

Enlace o link: <https://www.youtube.com/watch?v=nUVay-g5FDk>

Desarrollo

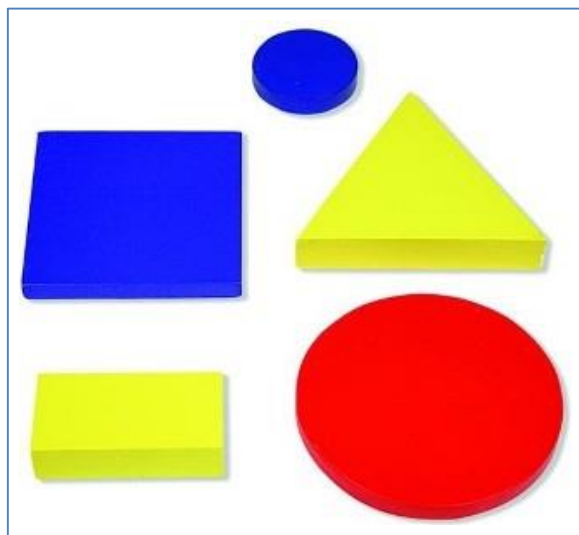
1. Observar video de las vocales.
2. Comentar y preguntar sobre el video.
3. Jugar a las adivinanzas (usos de las vocales).
4. Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Una las vocales con los gráficos correspondientes y luego pinte.



Juegos Online

Formas y Tamaños



Fuente: (Baquero, 2006)

Objetivos:

- Mejorar el uso apropiado del vocabulario y la creatividad en las niñas y niños
- Adquirir el aprendizaje básico mediante la comprensión y expresión artística.
- Reconocer y utilizar formas básicas y diferenciar tamaños.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.

- Controles.

Enlace o link: <http://www.cokitos.com/formas-y-tamanos/>

Desarrollo

- Acceder al juego por el buscador www.google.com
- O en todo caso dar presionar la tecla ctrl + click derecho sobre el link y acceder directamente a la página en donde se encuentra alojado el juego.
- Presionar en Jugar.
- Realizar las actividades que se encuentran en el juego.

Evaluación: Observación

Indicadores	Alternativas	
	Sí	No
Realizó los movimientos		
Aprendió nuevas formas		
Diferenció tamaños		
Total		

SILUETAS DE ANIMALES



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Mejorar la creatividad en las niñas y niños.
- Incentivar el uso de medios informáticos.
- Reconocer y utilizar formas de diferentes tipos de animales.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Enlace o link: <http://www.cokitos.com/siluetas-de-animales/>

Desarrollo

- Acceder al juego por el buscador www.google.com
- O en todo caso dar presionar la tecla ctrl + click derecho sobre el link y acceder directamente a la página en donde se encuentra alojado el juego.
- Presionar en Jugar.
- Realizar las actividades que se encuentran en el juego.

Evaluación: Observación

Indicadores	Alternativas	
	Sí	No
Realizó los movimientos		
Aprendió nuevas formas de animales		
Diferenció tamaños		
Total		

Canciones

LOS SALUDOS



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Practicar normas de respeto (saludo), con las personas de su comunidad.
- Distinguir los tipos de saludo mediante el video didáctico.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 7:12

Enlace o link: <https://www.youtube.com/watch?v=tDwnZ6gF7Yk>

Desarrollo

- Observar el video de los saludos.
- Comentar y preguntar sobre el video.
- Visitar las aulas de la Institución saludando respectivamente.
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Pinta y decora con arroz el niño que saluda.



LOS SENTIDOS



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Aprender la canción de los sentidos y observar el video.
- Distinguir los sentidos mediante el video didáctico.
- Utilizar los medios informáticos disponibles.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 7:12

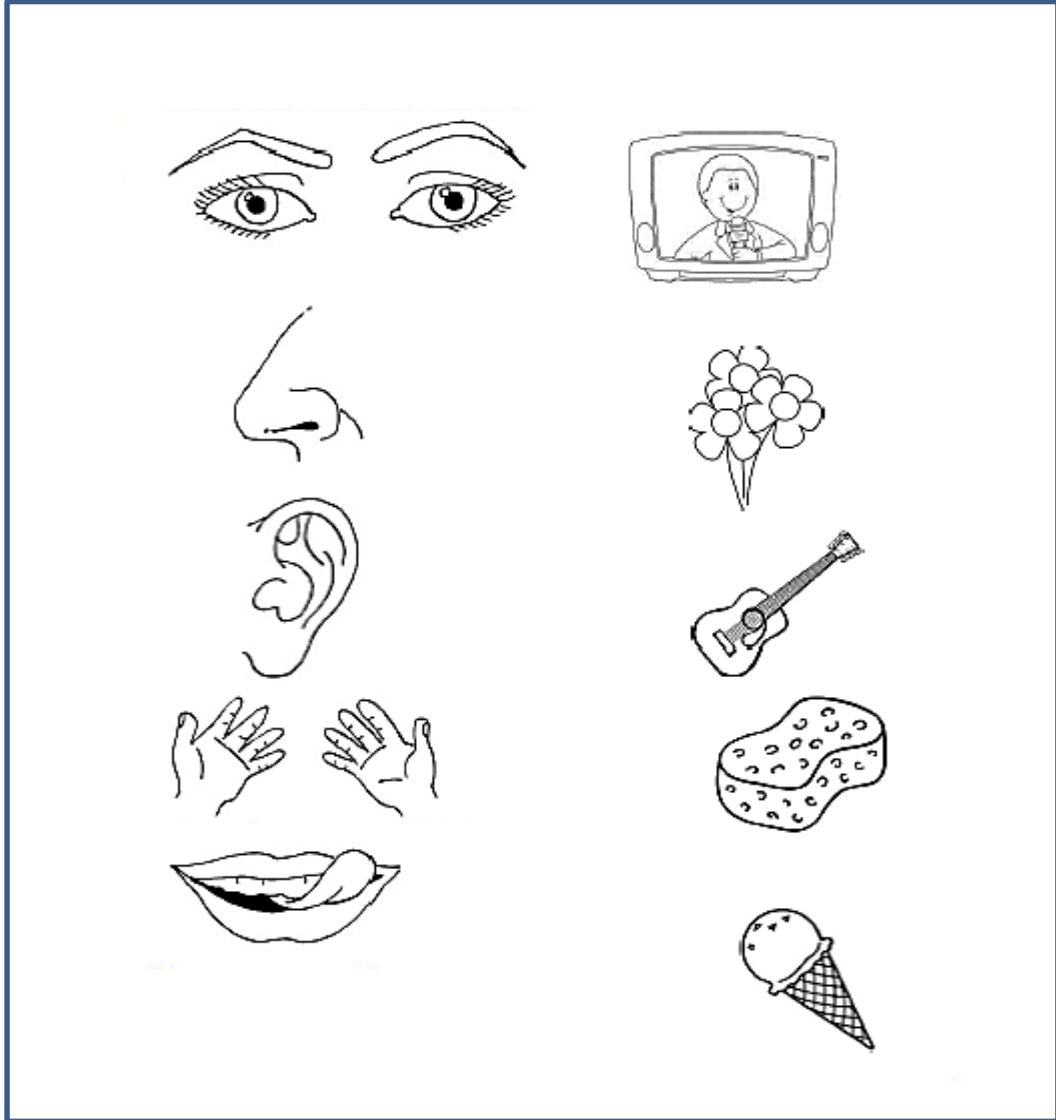
Enlace o link: <https://www.youtube.com/watch?v=ZwVKcV1CIWo>

Desarrollo

- Observar el video de los sentidos.

- Comentar y preguntar sobre el video.
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Pinte y una con líneas según corresponda



CUIDEMOS EL AGUA



Fuente: (Baquero, 2006)

Objetivos:

- Desarrollar en los niños un pensamiento crítico y reflexivo a cerca de la conservación del líquido vital y del medio que lo rodea.
- Utilizar como programa Power Point mediante diapositivas.
- Utilizar los medios informáticos disponibles.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Programa Power Point
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 7:12

Enlace o link: <http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Letras-Animadas/Imagenes-Numeros-Animados/>

Desarrollo

- Descargar imágenes e información de páginas web acerca de la conservación del agua
- Observar las imágenes acerca de la conservación del agua.
- Comentar y preguntar sobre el video.
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Pinte la imagen y decórala



LEYENDAS



Fuente: (Baquero, 2006)

Objetivos:

- Desarrollar en los niños la fantasía y la imaginación.
- Utilizar enlaces web para ver videos.
- Mejorar destrezas del lenguaje.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 7:12

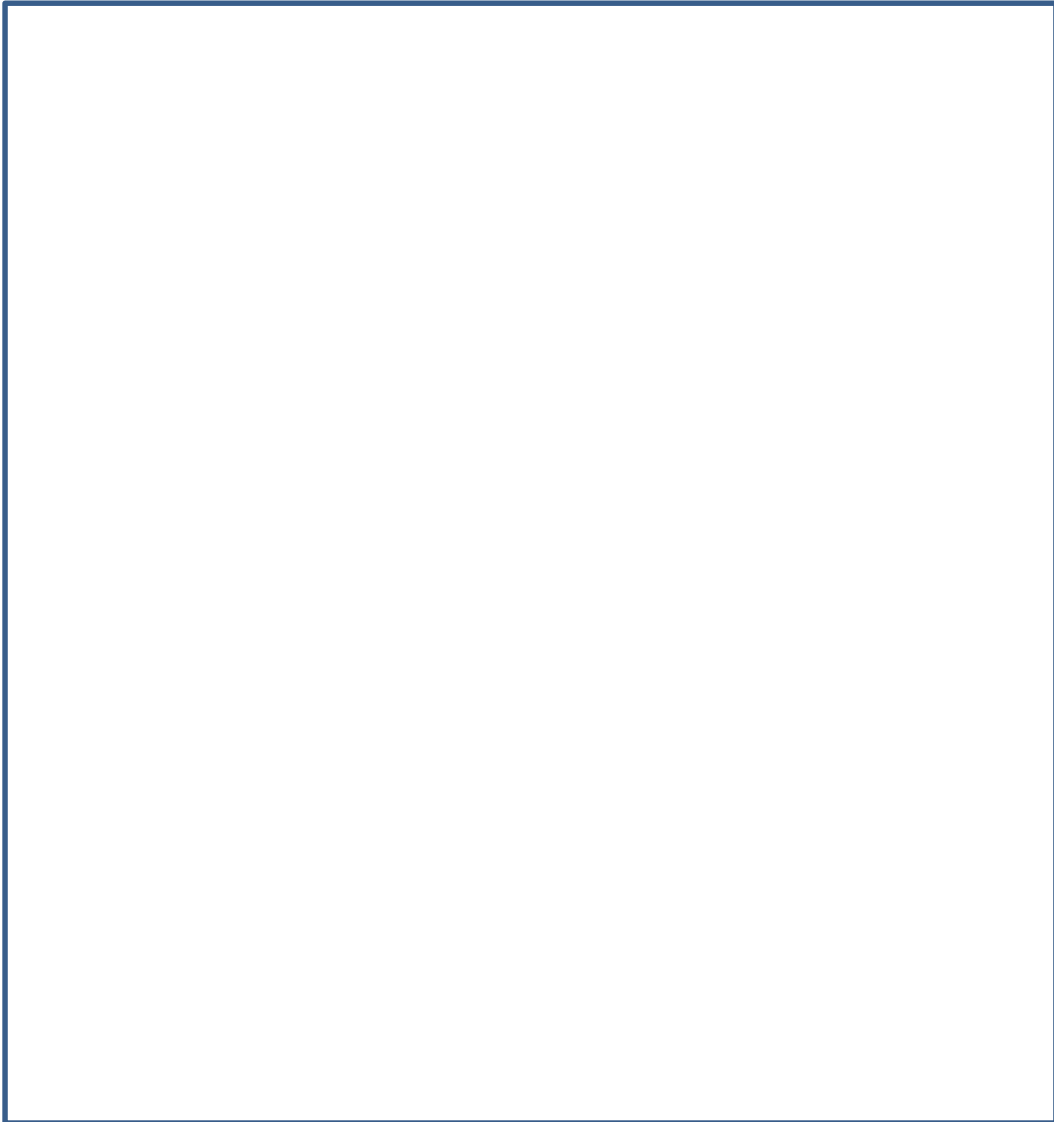
Enlace o link: https://www.youtube.com/watch?v=eZD__XQvo00

Desarrollo

- Descargar videos sobre leyendas nacionales y locales, El Chuza longo.

- Mirar el video.
- Comentar y preguntar sobre el video.
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Dibuje y pinte, cómo crees que sería El Chuza Longo



CUENTOS



Fuente: (Baquero, 2006)

Objetivos:

- Desarrollar en los niños la fantasía y la imaginación.
- Utilizar enlaces web para ver videos.
- Mejorar destrezas del lenguaje.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 7:12

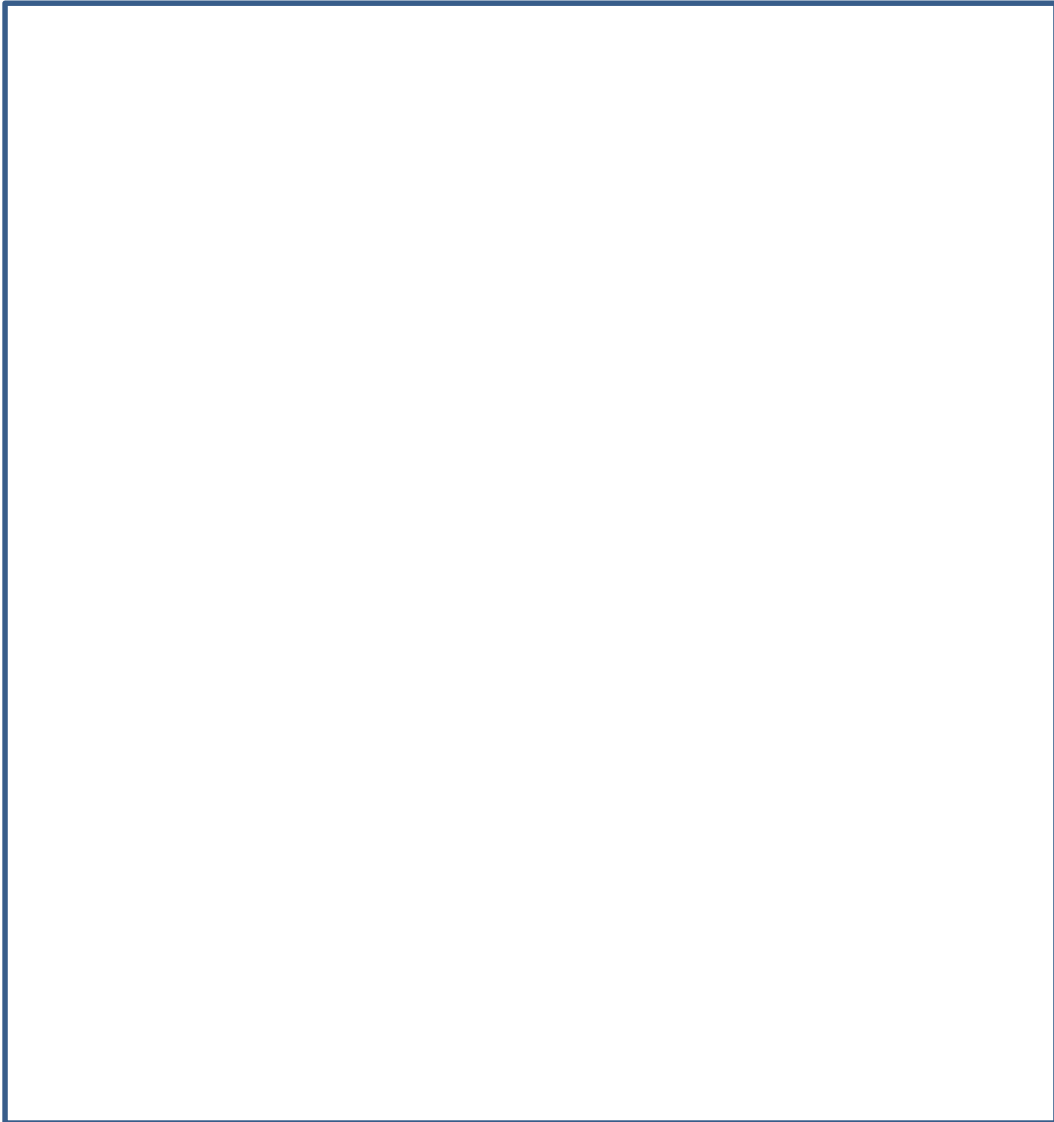
Enlace o link: https://www.youtube.com/watch?v=eZD__XQvo00

Desarrollo

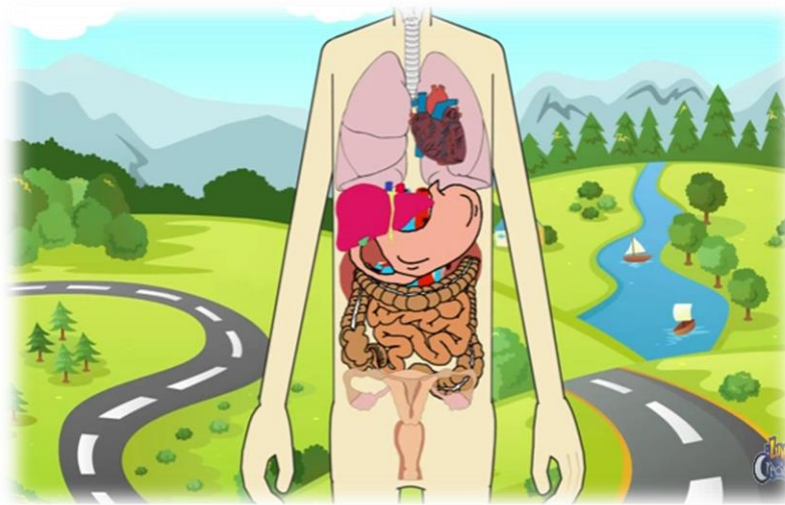
- Descargar videos sobre leyendas nacionales y locales, El caballo perezoso.

- Mirar el video.
- Comentar y preguntar sobre el video.
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Dibuje y pinte un cuento y luego expóngalo



LAS PARTES DEL CUERPO



Fuente: (Moreno C. , 2012)

Objetivos:

- Identificar las partes del cuerpo humano.
- Aprender correctamente cada las partes del cuerpo humano mediante el video didáctico.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Infocus
- Pantalla blanca y plana
- Cd o DVD
- Reproductor de Cd o DVD.
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Duración: 10:22

Enlace o link: <https://www.youtube.com/watch?v=WXuULOAusIM>

Desarrollo

- Observar el video de las partes del cuerpo humano.
- Identificar las partes del cuerpo humano.
- Comentar para qué usamos y por qué son importantes cada parte de nuestro cuerpo.
- Cantar la canción del video (cabeza, hombros, rodillas y pies)
- Realizar hoja de trabajo.

Evaluación: Dibújate a ti mismo y señala las partes de tu cuerpo: cabeza, hombros, rodillas, pies, ojos, orejas, boca y nariz.



**TALLER DE CAPACITACIÓN
MANUAL SOBRE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS**

TEMA: Manual sobre el uso correcto de las estrategias interactivas como ayuda para la labor pedagógica de la docente de segundo año de la Escuela “Hermano Miguel del cantón Pelileo.

Objetivo.- Brindar a las docentes orientaciones sobre el uso adecuado de las estrategias metodológicas para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes.

Tiempo.- 8 Horas

Destreza	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
Utilizar los sentidos visual y auditivo para retener la información.	<p>DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS.</p> <p>DESCRIPCIÓN DEL AULA INTERACTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspectos Arquitectónicos. ▪ Aspectos acabados. ▪ Aspectos de mobiliario. <p>DESCRIPCIÓN DEL AULA DE COMPUTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pizarrón Interactivo - Proyector ▪ Amplificador del audio. ▪ Reproductor de DVD. ▪ Internet inalámbrico. ▪ Plumas Interactivas. ▪ Manos a distancia.-Pizarrones de escritura. 	<p>-Exposición oral de los beneficios de las Estrategias Interactivas.</p> <p>-Identificar las técnicas de aprendizaje interactivas.</p> <p>-Descripción del aula interactiva.</p>	<p>Talento Humano</p> <p>Proyector</p> <p>Infocus</p> <p>Laptop</p> <p>Computadora</p>	<p>Describir como es un aula interactiva.</p> <p>Detallar las características de un aula interactiva.</p>

**TALLER DE CAPACITACION
MANUAL SOBRE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS**

TEMA: Manual sobre el uso correcto de las estrategias interactivas como ayuda para la labor pedagógica de la docente de segundo año de la Escuela “Hermano Miguel del cantón Pelileo.

Objetivo.- Lograr que los docentes identifiquen y apliquen los Recursos Tecnológicos para impartir sus clases.

Tiempo.- 8 Horas

Destreza	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
Utilizar los sentidos visual y auditivo para retener la información.	<p>DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</p> <p>Conceptos básicos.</p> <p>ACCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proponerles Problemas. ▪ Posibilitar aprendizajes útiles. ▪ Trabajos en equipo. ▪ Trabajo con autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición oral de los beneficios de las estrategias Metodológicas. ▪ Identificar diferentes Estrategias Metodológicas. ▪ Aplicar diferentes actividades de Estrategias Metodológicas. 	Talento Humano Proyector Infocus Laptop Computadora	Elaborar un listado donde el docente debe propiciar las acciones de las Estrategias Metodológicas.

**TALLER DE CAPACITACION
MANUAL SOBRE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS**

TEMA: Manual sobre el uso correcto de las estrategias interactivas como ayuda para la labor pedagógica de la docente de segundo año de la Escuela “Hermano Miguel del cantón Pelileo.

Objetivo.- Lograr que los docentes identifiquen y apliquen Recursos Tecnológicos para impartir sus clases.

Tiempo.- 8 Horas

Destreza	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
Utilizar los sentidos visual y auditivo para retener la información.	<p>DIFINICION DE RECURSOS TECNOLOGICOS</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyectores ▪ Tecnologías Inteligentes ▪ Pizarrones Interactivos ▪ Computadoras de Escritorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición oral de los beneficios de los Recursos Tecnológicos. ▪ Identificar las diferentes aplicaciones que ofrecen los Recursos Tecnológicos. 	<p>Talento Humano</p> <p>Proyector</p> <p>Infocus</p> <p>Laptop</p> <p>Computadora</p>	<p>Describir los Recursos Tecnológicos más utilizados en el aula.</p>

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, I., & Guasch, T. (2 de Febrero de 2006). *Diseño de Estrategias Interactivas para la Construcción de Conocimiento Profesional en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje*. Obtenido de Revistas UM: <http://revistas.um.es/red/article/view/24371/23711>
- Andrade, F., González, J., & Medina, L. (2011). *Estrategias Interactivas en la educación implementada en él: Colegio Nacional Técnico "Kléber Franco Cruz"*. Machala: Universidad de Machala.
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.
- Baquero, R. (2006). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Argentina: Aique Publicaciones.
- Barbera, A., & Badia, D. (2005). *Aula Interactiva*. Bogotá: Ediciones Definidas.
- Barriga, F., & Hernández, G. (2008). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw-Hill Editorial.
- Buen Vivir. (2013). *Plan Nacional. Todo em mundo mejo*. Quito: Senplades.
- Chávez, L., & Rojas, I. (2012). *Estrategias interactivas de enseñanza y comportamientos de apoyo en el desarrollo de competencias durante la interacción*. Quito: Ediciones Norma.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Art 37*. Quito: Ley No. 2002-100.
- Coll, C. (2004). *Infancia y aprendizaje*. Madrid. España: Grupo Distribuidor Editorial.
- Constitución de la república del Ecuador. (2008). *Registro Oficial*. Montecristi: Asamblea Constituyente.
- Cortez, U. (2008). *Pedagogía general. (Lo que es Pedagogía y su clasificación)*. Quito Ecuador: Ediciones Lexus.
- Crespo, J. (2 de Febrero de 2004). *Ventajas de la Pizarra Digital Interactiva*. Obtenido de Recursostic: <http://recursostic.educacion.es/heda/web/inicio/humor-20/704-ventajas-de-la-pizarra-digital-interactiva>

- Delamont, S. (2006). *La interacción didáctica*. Madrid, España: Narcea Ediciones.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2008). *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*. México: Editorial McGraw Hill .
- Faria, J. (29 de Enero de 2013). *Estrategias didacticas interactivas editic's*. Obtenido de Consulturescge: <http://consulturescge.blogspot.com/2013/01/estrategias-didacticas-interactivas.html>
- Flores, R. (2014). *Estrategias de aprendizaje y herramientas pedagógicas*. Panamá: Cambria Ediciones.
- Freire, B. (2011). *Estrategias metodológicas innovadoras influyen en la formación de valores en los niños y niñas de la escuela "Víctor Manuel Garcés" de la comunidad de Guano grande, parroquia Canchagua, cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gonzalez, C. (21 de Junio de 2014). *Pizarra Digital*. Obtenido de Prezi: <https://prezi.com/sx7p2xxiznsx/pizarra-digital/>
- Guerrero, R. (2009). *Las actividades interactivas en el PEA para la asignatura de Informática de las estudiantes de octavo año del Instituto Superior Tecnológico "Hispano América" en el año lectivo 2008-2009*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2013). *Artículo 2. Principios*. Quito: Registro Oficial.
- Lozano, A. (2005). *El éxito en la enseñanza: aspectos didácticos de las facetas del profesor*. Distrito Federal, México: Ediciones Trillas.
- Medina, A. (2009). *Didáctica e interacción en el aula*. Cali, Colombia: Cincel Kapelusz Ediciones.
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (2009). *Estrategias de aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Editorial Grao.

- Nassiff, R. (2009). *Fundamentos pedagógicos. Se trata del análisis de los principios pedagógicos*. Madrid: Editorial Fuente Labrado.
- Nérici, I. (2003). *Hacia una Didáctica General Dinámica (se trata del conocimiento de los diferentes métodos dentro de la Didáctica)*. Buenos Aires: Editorial Kapeluz.
- Piña, C. (2010). *La interacción profesoralumno alumno: como la más decisiva para el logro de los objetivos educativos*. Bogotá: Naturias Ediciones.
- Rojas, F. (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano*. Santiago: Ediciones Públicas.
- Romo, B. (2003). *Interacción y estructura en el salón de clases. Negociación y estrategias*. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- Rueda, L. (2004). *Pedagogía y Didáctica de la Autonomía*. Ambato, Ecuador: Editorial Paz.
- Torrealba, M. (2004). *La interacción docente y el discurso pedagógico de la ironía*. México: Educere.
- Torres, M. (11 de Marzo de 2015). *Modelos Pedagógicos*. Obtenido de Wordpress: <https://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista aplicada a la directora

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
ENTREVISTA PARA LA DIRECTORA**

Datos Informativos:

Escuela: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Lugar y fecha: _____

DIRECTORA

N.-	Preguntas	Interpretación
1	¿Los docentes utilizan una buena metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
2	¿Los docentes aplican estrategias metodológicas innovadoras en hora de clases?	
3	¿Las estrategias interactivas aplicadas por los docentes están acordes a las necesidades de los estudiantes?	
4	¿La evaluación que realizan los docentes permite mejorar la orientación del estudiante?	
5	¿Los métodos y técnicas utilizadas por los docentes ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
6	¿Los docentes están capacitados con la nueva tecnología?	
7	¿Los docentes utilizan estrategias interactivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?	
8	¿Los docentes utilizan las TICS para facilitar el aprendizaje en los educandos?	

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 2. Entrevista para el docente

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
ENTREVISTA PARA EL DOCENTE

DATOS INFORMATIVOS:

Escuela: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Lugar y fecha: _____

DOCENTE

N.	Preguntas	Interpretación
-		
1	¿Usted utiliza una buena metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
2	¿Cómo docente aplica estrategias metodológicas innovadoras en la hora de clases?	
3	¿La aplicación de estrategias interactivas está acorde a las necesidades de los estudiantes?	
4	¿La evaluación que realiza permite mejorar la orientación del estudiante?	
5	¿Los métodos y técnicas ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
6	¿Usted está capacitado con la nueva tecnología?	
7	¿Usted utiliza estrategias interactivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?	
8	¿La utilización de las TICs facilita el aprendizaje en los educandos?	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3: Encuesta aplicada a los estudiantes

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
ENCUESTA

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar la influencia de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje en los alumnos.

DATOS INFORMATIVOS:

Escuela: _____

Entrevistador: _____

Lugar y fecha: _____

INSTRUCCIONES:

Estimado alumno(a), tu opinión es importante para evaluar la calidad de servicio que viene recibiendo, la seriedad y sinceridad con la que contestes nos permitirá conocer con claridad los aspectos que debemos mejorar para atenderte mejor. Lea detenidamente cada pregunta y marque con una **X** el código de la respuesta que considere más adecuada.

N.-	PREGUNTAS	RESPUESTAS	COD
1	¿Tu maestra utiliza la proyección de videos en clase?	Siempre A veces Nunca	() () ()
2	¿Tú maestra utiliza videos virtuales educativos para fortalecer el conocimiento en horas de clase?	Siempre A veces Nunca	() () ()
3	¿Tu maestra organiza trabajos en la pizarra digital interactiva para la orientación de una nueva clase?	Siempre A veces Nunca	() () ()
4	¿Tu maestra aplica diferentes juegos interactivos en hora de clases?	Siempre A veces Nunca	() () ()
5	¿Tu maestra participa en cursos de capacitación tecnológica?	Siempre A veces Nunca	() () ()
6	¿Tu maestra utiliza el proyector para dar clases?	Siempre A veces Nunca	() () ()
7	¿Tu maestra utiliza métodos y técnicas en hora de clases?	Siempre A veces Nunca	() () ()
8	¿Tu maestra durante el periodo de clases evalúa tus conocimientos?	Siempre A veces Nunca	() () ()

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 4: Glosario

Pizarra digital interactiva. Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y una tableta digitalizadora inalámbrica, que permite proyectar contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo e interactuar con las imágenes proyectadas desde cualquier lugar del aula a través de la tableta"

Actualización. (lat. *actualis*): concepto que significa el cambio del ser. Este concepto pone de manifiesto tan sólo un aspecto del movimiento: el paso del ser del estado de la posibilidad al estado de la realidad.

Aplicación. Es un término que proviene del vocablo latino *applicatio* y que hace referencia a la acción y el efecto de aplicar o aplicarse (poner algo sobre otra cosa, emplear o ejecutar algo, atribuir).

Aprendizaje. Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Capacidad.- Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea.

Captar.- Percibir una cosa por medio de los sentidos.

Capacitación.- un proceso educativo a corto plazo el cual utiliza un procedimiento planeado, sistemático y organizado a través del cual el personal administrativo de una empresa u organización.

Conocimiento.- El conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

Descubrimiento.- Un descubrimiento es la observación novedosa u original de algún aspecto de la realidad.

Diálogo. Es una forma oral y/o escrita en la que se comunican dos o más personajes en un intercambio de información entre sí.

Docente. El docente o profesor es la persona que imparte conocimientos enmarcados en una determinada ciencia o arte. Sin embargo, el maestro es aquel al que se le reconoce una habilidad extraordinaria en la materia que instruye.

Didáctica Tradicional. La didáctica tradicional se centraba en enseñar sin importar demasiado cómo, no se estudiaban los métodos a fondo, ni los contextos en los que se intentaba impartir el conocimiento o la situación de cada individuo.

Didáctica Moderna. Es el arte de enseñar, se debe a la investigación y experimentación de nuevas técnicas de enseñanza, que posibiliten al estudiante llegar al conocimiento de una forma agradable y sencilla.

Didáctica. La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza –aprendizaje con el fin de seguir la formación intelectual del educando; e intervienen elementos como el alumnado, el profesorado, deben llevar a cabo un proceso de aprendizaje.

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

Estrategias. Según Odderey Matus, hacen referencia a un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados. Desde el enfoque constructivista esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Este diseño puede ser realizado tanto por del docente como por el estudiante, los cuales pueden retroalimentarse mutuamente.

Evaluación. Proceso que tiene como finalidad determinar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos, posibilitando la determinación de las desviaciones y la

adopción de medidas correctivas que garanticen el cumplimiento adecuado de las metas presupuestadas.

Experimentación. Método común de las ciencias experimentales y las tecnologías.

Fortalecer. Hacer fuerte o más fuerte a una persona o cosa.

Guía. Persona que enseña y dirige a otra en su conducta o actitud para hacer o lograr una cosa.

Hipótesis. Una hipótesis científica es una proposición aceptable que ha sido formulada a través de la recolección de información y datos, aunque no esté confirmada, sirve para responder de forma alternativa a un problema con base científica.

Habilidad. El concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Incidencia. La incidencia es el número de casos nuevos de un problema en una población determinada y en un periodo determinado.

Innovador.- La innovación en las ciencias humanas es la búsqueda a través de la investigación de nuevos conocimientos, las soluciones o vías de solución artísticas suponen curiosidad y placer por la renovación. Los conceptos de vanguardia y creatividad se hacen relevantes en este contexto.

Interactiva. La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

Impacto. “El impacto de un proceso docente- educativo se traduce en sus efectos sobre una población amplia: comunidad, claustro, entorno, estudiante, administración, identificando efectos científico - tecnológicos, económico - social - cultural - institucional, centrado en el mejoramiento profesional y humano del hombre y su superación social.

Motivación. La motivación son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

Método. Señala el camino que conduce a un lugar.

Metodología. Hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la *metodología* como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

Modelo Pedagógico. Implica el contenido de la enseñanza, el desarrollo del niño y las características de la práctica docente, pretende lograr aprendizajes y se concreta en el aula utilizando instrumento de la investigación de carácter teórico creado para reproducir idealmente el proceso enseñanza - aprendizaje.

Objetivos. Elemento programáticos que identifica la finalidad hacia la cual deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a la misión, o a los propósitos institucionales, si se trata de las categorías programáticas tratándose de una organización.

Procedimientos. Es un término que hace referencia a la acción que consiste en **proceder**, que significa actuar de una forma determinada. El concepto, por otra parte, está vinculado a un método o una manera de ejecutar algo.

Proceso. Un proceso es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias con un fin determinado.

Problema. Obstáculo o inconveniente que impide o entorpece la realización o consecución de una cosa.

Procesamiento. Por procesamiento de datos se entienden habitualmente las técnicas eléctricas, electrónicas o mecánicas usadas para manipular datos para el empleo humano o de máquinas. Por supuesto, dado que se ha avanzado mucho en

la comparación entre computadoras y cerebros, ¿por qué no invertir la situación y afirmar que el cerebro es capaz de procesar datos?

Proyecto. Es una planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. La razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto, calidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido.

Tecnología. Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

Técnicas activas. Corresponde a las distintas metodologías y métodos sistematizados que pueden ser usados para el desarrollo de determinada actividad de aprendizaje. Entre ellos se consideran: estudio de caso, análisis de objeto – sistemas, análisis de servicios – procesos, simulaciones, juego de roles, socialización de conceptos.

Trabajo en equipo. Es el conjunto de personas asignadas o auto asignadas, de acuerdo a habilidades y competencias específicas, para cumplir una determinada meta bajo la conducción de un coordinador.