

INTRODUCCIÓN

El ser humano a través del tiempo pasa por varias etapas de estudios, en este transcurso las personas desarrollan diferentes habilidades y destrezas según una serie de criterios y principios presentes en una sociedad. Sin embargo existen muchos agentes que se involucran en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de los educandos: las familias, las instituciones educativas, la población, los medios de comunicación entre otros. Las familias y la escuela, por su propia naturaleza cumplen diversas funciones vinculando los ámbitos en que los niños y niñas desarrollan sus capacidades y habilidades a través del proceso educativo.

Cuando se enseña un contenido los educandos no asimilan los conocimientos solo con memorizar una actividad, es necesario la puesta en práctica de los diversos contenidos que el docente imparte en el salón de clases.

El proyecto busca plantear el desarrollo de una guía didáctica de cómo utilizar un software o CD interactivo como herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permita al educando interiorizar y conocer de una manera práctica lo que el docente imparte dentro del salón de clases mejorando el rendimiento escolar de cada uno de ellos.

El presente trabajo investigativo, se divide en tres capítulos, los cuales se detallan de la siguiente manera:

- El Capítulo I, contiene el diseño de la investigación, los antecedentes del problema, planteamiento, objetivos, además de la elaboración del marco teórico donde se describen cada uno de los temas que dan sustento a la investigación.

- En el Capítulo II, se describe la metodología de la investigación, donde el objeto de estudio es la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”, que mediante las técnicas e instrumentos de recolección de información como la encuesta y entrevista se pudo determinar la importancia de aplicar nuevas estrategias de enseñanza en el área de matemáticas.
- En el Capítulo III, se encuentra la propuesta, además de los objetivos de cada una de las actividades, como su justificación e importancia de implementar la propuesta.

CAPÍTULO I

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La unidad educativa en donde se desea ejecutar este proyecto de investigación, posee bajos recursos económicos por lo que se dificulta o se hace imposible adquirir algún tipo de instrumentos tecnológicos que permitan el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y los niños, la comunidad educativa de este sector norte de la provincia de Santa Elena por años ha sido abandonada vulnerando varios derechos de los habitantes, cabe recalcar que las familias que habitan en la comunidad se dedican a la agricultura, venta y fabricación de artesanías.

Para poder comprobar la importancia del trabajo de investigación se realizó un análisis del contexto actual de la problemática, el cual nos permite precisar con claridad la necesidad que requiere la escuela “Veintiocho de Mayo”, en el rendimiento escolar de los educandos, a través del fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje mediante la adecuación e implementación de instrumentos tecnológicos que cumplan con los requerimientos básicos para impartir una clase.

1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tras el informe emitido por el INEVAL, a nivel nacional se puede observar que nuestro País se encuentra entre los más bajo de América Latina en el sistema educativo, este resultado se refleja después de la aplicación de las pruebas dadas por el tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE) en el año 2014, a pesar de este resultado se puede comparar que Ecuador ha sido el país que más avance ha tenido para mejorar su nivel académico, a diferencia de hace nueve años atrás que fue el país con menor desempeño educativo.

La provincia de Santa Elena presenta un 4,704% del porcentaje más bajo a nivel nacional, debido a distintas causas que afectan el rendimiento académico de los estudiantes, convirtiéndose en una de las provincias más rezagadas de nuestro país, esto se debe al déficit económico de la zona, y a la carencia de estrategias metodológicas.¹

En la Escuela de Educación Básica “Pedro José Rosales” de la comuna Dos Mangas, parroquia Manglaralto se ha visto afectado el rendimiento escolar de los educandos por diversos factores que suscitan dentro del salón de clases, encontrando falencias por los docentes puesto que no utilizan los recursos tecnológicos necesarios para optimizar los aprendizajes de los educandos dentro y fuera del aula, además se ha

¹ <http://www.uemo.edu.ec/index.php/2012-11-02-19-42-38/repository/GESTOR-DOCUMENTAL>

observado que los estudiantes muestran poco interés por las asignaturas impartidas.

Los docentes desconocen el uso adecuado de las herramientas tecnológicas que se pueden utilizar a la hora de impartir las clases. En la búsqueda incesante de mejores recursos que ayuden en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, está el uso provechoso de la tecnología, incorporadas en el ámbito educativo, las cuales permitirán que los estudiantes capten de mejor manera los temas tratados, convirtiendo las clases dinámicas, armónicas, motivadoras y sobre todo enriquecidas en conocimientos que permita al estudiante desarrollar su intelecto y motivar su deseo de aprender y utilizar correctamente los diversos recursos tecnológicos que posea en su escuela y hogar.

De esta manera se podrá realizar las actividades no solo en el aula de clases sino también fuera de ella a través del uso del CD interactivo, los educandos podrán comprender de mejor manera los conocimientos impartidos por el maestro, fortaleciendo el rendimiento académico de cada uno de ellos.

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo afecta la no utilización de los recursos o instrumentos tecnológicos en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” de la comuna San José, durante el periodo lectivo 2015 - 2016?

1.2.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera la falta de estrategias afectan el rendimiento educativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” de la comuna San José, durante el periodo lectivo 2015 - 2016?

¿Cómo afecta la metodología del docente en el rendimiento escolar de los educandos?

¿De qué manera la falta de capacitación en el uso de tecnología afecta el rendimiento escolar de los estudiantes?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia del uso de los recursos tecnológicos mediante un diagnóstico para fortalecer el rendimiento escolar de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” periodo lectivo 2015 – 2016.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Identificar en qué medida las estrategias afectan el rendimiento escolar de los educandos en la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” de la comuna San José, durante el periodo lectivo 2015 – 2016.

- ❖ Diagnosticar cómo afecta la metodología del docente en el rendimiento escolar de los educandos en la escuela de educación básica “Veintiocho de Mayo”.
- ❖ Verificar el nivel de la capacitación de los docentes en el uso de tecnología que afecta el rendimiento escolar de los estudiantes.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Existen diversos factores que influyen en el rendimiento académico de los educandos entre estos esta la no utilización de los recursos o instrumentos tecnológicos dentro del aula que posibiliten un aprendizaje eficaz, el uso de la tecnología en la educación cumple un rol importante y primordial, que sirve de gran importancia en la forma de entregar y recibir los conocimientos brindados por los docentes en el salón de clases.

La utilización de instrumentos tecnológicos va influir directamente en el desempeño de los alumnos en la medida que estos estén disponible en la institución de igual forma se requiere la interacción de cada uno de ellos en los contenidos impartidos.

En virtud de lo analizado, en innovación tecnológica que predomina en estos tiempos, se hace necesario realizar un estudio que permita conocer de qué forma se están utilizando los diferentes recursos tecnológicos en la escuela de educación básica “VEINTIOCHO DE MAYO”.

El presente proyecto pretende conocer la realidad que afronta la institución en correlación al uso y manejo de sistemas tecnológicos por parte de los docentes y estudiantes de esta forma podremos verificar el desempeño de nuestros estudiantes para poder mejorar las estrategias metodológicas con

la finalidad de fortalecer el rendimiento escolar y por ende entregar una educación de calidad y calidez a los educandos de dicha institución.

1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 MARCO TEÓRICO

1.5.1.1 Los instrumentos tecnológicos

Los instrumentos tecnológicos o audiovisuales:

El Infocus es un recurso que sirve para proyectar contenidos que se desee presentar, pueden ser contenidos de todo tipo, Word, Excel, PowerPoint, videos entre otros. Este instrumento es el más utilizado por los docentes a la hora de impartir las clases.

El computador es utilizado por la mayoría de los docentes ya que permite buscar y realizar contenidos para adaptarlos a las clases, es necesario contar con un proyector y parlantes si se desea mostrar el contenido a los educandos.

1.5.1.2 Que son las Tecnologías de la Información

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativa es planteada como una ayuda fundamental a la hora de impartir los contenidos dentro del aula en el ámbito del proceso enseñanza-aprendizaje. Argumentos por el cual el sistema educativo tiene como prioridad en sus líneas de desarrollo, incorporar la informática educativa como parte del proceso enseñanza-aprendizaje en la implementación de estrategias metodológicas, cuyo enfoque se centra en

la facilitación y complementación del trabajo pedagógico de los docentes, proceso que se orienta en función de los lineamientos que entrega la malla curricular, concibiendo al uso de los instrumentos o recursos tecnológicos como un ente de apoyo al aprendizaje de los niños y niñas de la unidad educativa.

1.5.1.3 Que son los instrumentos tecnológicos educativos

Los instrumentos o recursos tecnológicos pueden cambiar los enfoques en la manera que el docente enseña dentro del aula, sin embargo esto no implica que se pueda fortalecer el rendimiento académico de los educandos, de nada servirán los diversos recursos o instrumentos que una institución posea si a la hora de utilizarlos no se sepa el uso adecuado de los mismos.

Estos recursos se dividen en:

- Medios audiovisuales
- Medios informativos
- Tecnologías de información y la comunicación (TIC)

La utilización de recursos o instrumentos tecnológicos vinculados en la educación implica una gama de ideas, entre ellos están, el espacio, la infraestructura de las aulas y por lo general el uso correcto que le den los docentes a estas herramientas. Sin embargo lo que busca es fortalecer el rendimiento de los educandos a través de la interacción de los recursos o instrumentos tecnológicos a las prácticas pedagógicas dentro del aula, por esta razón, el uso de la tecnología es fundamental con la actividad del docente en la vida académica.

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

La vinculación de los instrumentos tecnológicos al sistema educativo es un proceso paulatino que se vincula con diversos factores:

- los instrumentos tecnológicos propiamente dichos;
- la correcta utilización y manejo de los contenidos digitales a utilizar;
- la propuesta pedagógica que se enfoque al desarrollo del aprendizaje;
- el uso adecuado de los instrumentos tecnológica por parte de los educadores;
- el apoyo de los directivos de la institución educativa;

Los instrumentos tecnológicos vinculados en el proceso de enseñanza-aprendizaje garantizan el fortalecimiento escolar de los educandos mediante prácticas pedagógicas adecuadas que se ejecuten dentro del salón de clases las mismas que tengan como finalidad contribuir y promover en los niños y niñas el uso del CD interactivo como recurso tecnológico, mejorando sus capacidades y habilidades en la construcción del conocimiento impartido por el docente.

Entre ellas resaltamos varias funciones que cumplen los instrumentos tecnológicos:

- Poner a los educandos en contacto con realidades y producciones lejanas en tiempo y espacio.
- Mostrar diversas formas de representar la realidad.
- Vincular a los estudiantes logrando que ellos comprendan con mayor facilidad las clases.

- Propiciar diversas herramientas para la indagación, producción y sistematización de la información brindada a los estudiantes.

Las características que se obtendrá a través de la aplicación de los recursos tecnológicos se enlistan a continuación.

- Motivadora, porque generalmente capta el interés de los alumnos.
- Catalizadora, en tanto permite investigar y construir la realidad partiendo de una experiencia didáctica.
- Informativa, porque presenta un discurso específico sobre conceptos, procedimientos y destrezas.
- Redundante, en la medida en que ilustra un contenido expresado con otro medio.
- De comprobación, porque permite verificar una idea, un proceso u operación.
- Sugestiva, por el impacto visual que produce.

1.5.1.4 Los instrumentos audiovisuales

Los instrumentos audiovisuales son utilizados en el ámbito educativo como medios de enseñanza a utilizarse dentro y fuera del salón de clases, cumplen un rol fundamental en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo al estudiante entender los contenidos de mejor manera, clara y sistematizada.

Para aprovechar las potencialidades de las habilidades innatas que poseen los estudiantes se deben utilizar estrategias metodológicas que exijan el mejoramiento académico para la comprensión de diversos contenidos impartidos por el docente desarrollando el reforzamiento de lo aprendido anteriormente.

1.5.1.5 Los Recursos Tecnológicos en el aula

Los recursos tecnológicos son un medio esencial con los que el ser humano cuenta para alcanzar sus propósitos, satisfaciendo las necesidades emergentes de las personas para cumplir un propósito específico, teniendo una gran acogida en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Clasificación de los recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos se clasifican en: específicos (o tangibles) y transversales (o intangibles).

Los recursos específicos son los que proporcionan herramientas, equipos, instrumentos, materiales, máquinas, dispositivos necesarios para lograr un interés esencial en las personas que le usan.

Los recursos transversales son los seres humano que forman parte del proceso técnico y que aportan al conocimiento y a la información de forma general y están inmerso en toda la búsqueda del documento en la mente del personal requerida.

Los recursos tecnológicos son la estrategia idónea para el uso adecuado del mismo, para el logro de las metas propuestas en una organización.

1.5.1.6 Recursos audiovisuales y su incidencia

Los recursos audiovisuales son los que se define como el audio todo lo que escuchamos más la imagen todo lo que vemos fijas o en movimiento, son de útil uso para los docentes al emplear en su salón de clases de una manera adecuada para llamar la atención del educando.

1.5.1.7 Los medios audiovisuales y su impacto en el ámbito educativo.

Los medios audiovisuales se han ido convirtiendo en una estrategia acogedora en todo los seres humanos constituye una herramienta primordial en la educación porque facilita en el educando un avance satisfactorio en la enseñanza-aprendizaje, lo que obliga buscar la renovación del uso de materiales.

En la actualidad los recursos audiovisuales forman parte de la enseñanza-aprendizaje, al momento de utilizarlos dentro y fuera del salón de clases, constituye una ayuda para el docente en entretenimiento mezclado con el aprendizaje mantiene activos, participativos y motivados a los estudiantes porque muestra algo innovador.

1.5.1.8 Los tipos de material audiovisuales en la educación.

La variedad de recursos audiovisuales es lo que motiva al educando al momento de escuchar la clase, incluye juegos y otras formas de entretenimiento que los mantiene atentos y participativo, el estudiante se mantiene interesado en aprender, sin embargo la no utilización de estos recursos conlleva a no cumplir satisfactoriamente con el rol desempeñado tanto del educador como el educando.

1.5.1.9 Importancia de los recursos audiovisuales en los estudiantes.

Por lo general, el estudiante desarrollo nuevas habilidades y destrezas al identificar un material innovador ya que en el internet o materiales grabados se encuentran información ajena a los que el estudiante conoce en su formación académica en que le beneficiará en su período escolar y para su futuro.

Estos materiales buscara en los educando una fuente de ayuda para retroalimentar su aprendizaje interactivo con la participación del educador, que le permitirá integrarse de manera más significativa con el material.

1.5.1.10 El material educativo de los docentes.

Quienes emplean los recursos tecnológicos son los educadores, dedicados a la enseñanza-aprendizaje mediante videos y otros métodos creativos que facilitan la incorporación de la materia que se le ha entregado. Para estas instituciones que han empleado estos recursos audiovisuales educativos han sido muy buenos, ya que el estudiante comprende con mayor facilidad y le permite adaptar su uso idóneo a las vivencias que él tiene a diario, llevando a la práctica lo aprendido.

Los docentes no solo deben emplearlos en su trabajo sino también en sus hogares ya que en la actualidad son herramientas de fácil uso y necesarias para toda actividad ya sea evaluando, enseñando, estudiando, y practicando.

1.5.1.11 Recursos audiovisuales utilizados.

El Rotafolio

Es un recurso múltiple de ayuda para la presentación de un tema a través de una secuencia puede ser de leyendas, dibujos, gráficos, diagramas, entre otros usos, contenidos en un conjunto de pliegues de papel.

Se aseguran los extremos superiores a una base rígida, para que puedan ser volteadas con facilidad. Se utiliza pliegos de papel bond del tamaño requerido.

Requisitos a reunir el Rotafolio:

Los dibujos deben ser grandes, llamativos, claros y precisos.

Debe colocarse un dibujo en cada pliegue.

Los textos deben ser breves y exactos.

La letra debe ser cursiva o script.

El tamaño de letra debe ser de 5 cm. aproximadamente.

El vocabulario e ilustraciones deben estar adaptados al nivel de audiencia.

Las hojas ordenadas de acuerdo a la secuencia del tema.

Utilizar marcadores de varios colores para llamar la atención del espectador.

Pierde su utilidad a grandes grupos como mínimo 30 a 40 personas.

El proyector y las transparencias

El retroproyector es un dispositivo electrónico de proyección diascópica, que uso en las exposiciones de grupo. Se lo utiliza para proyectar transparencias realizadas en láminas de acetatos, pueden ser blanco y negro o a color.

Requisitos de uso:

Para el uso óptimo del retroproyector tiene que estar en buen estado, su lámpara y pantalla, y el lugar donde se va proyectar sea este en una pantalla o pared lisa preferiblemente con colores claros, enchufes, cables, adaptadores.

Las transparencias son en láminas de acetatos, puede presentar textos, gráficos, dibujos, imágenes, párrafos u otro tipo de ideas en general.

Su contenido debe estar en secuencia

El texto debe tener un tamaño de 6 milímetros, aproximadamente

Utilizar colores fuertes y llamativos

Colocar la transparencia antes de encender el proyector

Apagar la lámpara mientras se termina de explicar cada transparencia para tener atención del público y cuidar el proyector

Procurar no mover el proyector cuando este encendido o caliente.

Utilizar un protector de corriente para que la variación del voltaje no perjudique la lámpara del proyector.

PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS

Es un equipo electrónico que proyecta fotografías, imágenes, textos procesados de un laboratorio fotográfico, de diapositivas puede ser utilizado con un audio grabado o simultáneamente. Su uso es apropiado en auditorios grandes, medianos y pequeños, sirve de material de apoyo para las personas que lo utilizan.

FILMES Y VIDEOS

La proyección fílmica se encuentra en variedad de presentaciones DVD, SUPER 8, VIDEO BEAM, VHS, FILMADORA PORTÁTIL HANDY CAM, VIDEOGRABADORA O PROYECTOR A UNA PC, entre otras, es de fácil uso y requiere ser proyectado en una pantalla de televisor o proyección. Su elaboración y modificación de la presentación es práctico y económico como recurso de trabajo. La presentación de exposiciones en hojas debe durar 2 a 3 minutos con 20 a 30 láminas. El auditorio debe ser pequeño o mediano dependiendo de la cantidad de espectadores.

QUE FUNCIÓN CUMPLEN LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA ENSEÑANZA

Los recursos tecnológicos son los facilitadores de la comunicación mejorando la calidad de la educación dependiendo del uso y el tipo de recurso que utilice el docente al impartir su clase, inciden en el proceso de manera positiva o negativa cumpliendo diversas funciones como:

- Fortalecer la enseñanza
- Mostrar diferentes formas de ver la realidad
- Favorecer el acceso al educando a varias informaciones estructuradas.
- Proporcionar al estudiante diversas herramientas a utilizar
- Todo aquello mencionado anteriormente conlleva al estudiante a ser explorador, examinador y tener la curiosidad de conocer infinitud de herramientas que encontramos en el entorno.

LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y EL APRENDIZAJE

En la actualidad la tecnología educativa es la incorporación de todos los recursos tecnológicos que utiliza el docente en el ambiente de enseñanza, por lo que es pertinente que todos los centros de educación cuenten con las suficientes herramientas para la formación de los educandos y porque no decir de los docentes como una estrategia para aprovecharlas en el mejoramiento del proceso de aprendizaje cooperativo.

Según plantea Bates y Poole (2003) citado por Salas Navarro y Rodríguez (2006)² la tecnología educativa comprende la comunicación entre docente y estudiante, fuera del contacto directo entre ellos dos, es necesario hacer concieniar al ámbito educativo el sentido de aprovechar las herramientas que nos proporciona múltiples posibilidades para poder desarrollar más completo y armónico en proceso de aprendizaje.

QUE ES UN BLOG

Es una herramienta de comunicación digital más utilizado en la red, en la cual su autor recopila y publica información sobre los temas innovadores. Esto ha permitido que el docente emplee nuevos recursos con los que pueda enriquecer sus prácticas pedagógicas en el aula de clases, es totalmente gratuito por sus características y facilidad de uso debe identificarse por:

- Autor distribución de la información
- Tema del blogs
- Tipo de contenido videos, imágenes, documentos entre otros
- Opciones para acceder a la información

TIPOS DE BLOG:

Blog persona.- Es para un solo individuo para compartir sus deseos, sentimientos, opiniones y pensamientos, es el más común y tradicional.

Microbloggin.- Sirve para publicar pequeños fragmentos de contenido digital pueden ser imágenes, textos, videos entre otros en internet.

² Bates y Poole (2003) citado por Salas Navarro y Rodríguez (2006)

Blog cooperativos y organizacionales.- Este blog puede ser privado, lo utilizan para fines comerciales en el ámbito laboral del marketing.

Blog educativos.- Está compuesto por materiales, reflexiones, experiencias, contenidos didácticos, permite al docente la comunicación y exposición entre la comunidad educativa con el alumnado para lograr en ellos el interés por la comunicación volviéndolos crítico, activos e interactivos.

CD INTERACTIVO EDUCATIVO.

Es una herramienta publicitaria innovadora e impactante en la actualidad, puede tener textos, imágenes, videos, canciones entre otros de cualquier tema.

Posibilidades didácticas que ofrece el cd interactivo:

- Motivación en el educando, la cual emplea nuevas experiencias de aprendizaje.
- Limitaciones y prohibiciones por el docente con respecto al contexto adecuado a generar al estudiante.
- El docente debe conocer el uso adecuado de las diversas actividades que posee el programa para despejar alguna duda que se presente durante la observación.
- Colaborar y cooperar en equipo alguna interacción de inconveniente entre compañeros.

Ventajas y desventajas del cd interactivo en el ambiente educativo:

Ventajas:

- Interés y motivación en los educandos con deseos de aprender
- Interacción entre los demás compañeros de su aula
- Desarrollo de la iniciativa en conocer otras actividades
- Actividades cooperativas entre los educandos que comparten sus ideas y pensamientos.
- Proporcionan información nueva que le brinda el programa interactivo
- Facilitan la evaluación y control de las destrezas adquiridas
- Entorno de aprendizaje y proceso de información con el entorno que le rodea
- Medio de investigación didáctica en el aula.

Desventajas:

- Adición en los estudiantes, pero el docente debe controlar el uso del ordenador y programas
- Distracción por deseos de jugar
- Ansiedad en seguir jugando pero todo esto lo controla el docente
- Dependencia de los demás a que él no pueda por sí solo
- Aislamiento a querer pasar todo el tiempo jugando en el ordenador
- Desfases respecto a otras actividades del aula por interesarse y aferrarse en una sola.

RADIOGRABADORA

Es un recurso tecnológico auditivo que es de utilidad en la enseñanza, facilitando la comprensión e interpretación de ideas. La eficiencia de esta herramienta se centra en la percepción a través de los sentidos.



PIZARRAS INTERACTIVAS

La pizarra interactiva permite al docente manipular las funciones de la computadora y poder explicar su tema de clase, es de gran uso para los estudiantes al presentar sus contenidos en power point. Los sensores los encuentra en el tablero que permite al docente utilizar la una pluma especial que tiene un parecido al mause o ratón de la computadora, es de fácil uso y de gran utilidad para el docente y estudiante durante el desarrollo de la clase.



COMPUTADORA DE ESCRITORIO O PORTÁTIL

La computadora es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para modificarlos en información de gran utilidad y de conveniencia para

los docentes y estudiantes convirtiéndose de gran ayuda para la realización de tareas, investigaciones entre varias actividades.



VIDEOS

El video es un medio didáctico que facilita el descubrimiento y asimilación de nuevos contenidos programados por los docentes, recurso didáctico, que los docentes pueden utilizar encontrándolos en you tube o grabados como tutorías de clases de ellos mismos para emplearlos en sus clases logrando atraer al estudiante manteniéndolo activo y participativo.



INTERNET

El internet es un medio frecuentado por personas utilizado como herramienta de útil ayuda para encontrar información, interacción y retroalimentación para estudiantes y docentes brinda varios servicios en diferentes navegadores solo hay que darle un uso apropiado al internet.



1.5.1.12 Los Recursos Audiovisuales y la Enseñanza.

La educación audiovisual es un método de enseñanza en la actualidad que utiliza soportes secuenciados con imágenes y sonido, películas, videos, audios, transparencias, DC-ROM, entre otros, que beneficia a la comunidad educativa para el uso moderno de la educación en el aula de clase siendo de gran utilidad para los estudiantes.

1.5.1.13 Ayudas para la Enseñanza

Durante muchos años y aún en la actualidad, los profesores enseñan a los educandos con el marcador, pizarra y sus charlas explicativas teniendo en cuenta que esto es un factor aburrimiento y cansancio en los estudiantes, no son capaces de captar la atención y peor puedan aprender, por ser repetitivo la información y el conocimiento impartido.

Los profesores capacitados y que emplean otros recursos tecnológicos, con trabajo sacrificado y conocimiento de métodos, técnicas, estrategias innovadoras, recursos modernos, para la enseñanza pueden asemejarse a esto, para que el docente utilice varias herramientas tecnológicas debe conocer su utilidad y desenvolverse con mayor eficiencia y eficiencia.

1.5.1.14 Cuáles Son Las Ayudas De Enseñanzas

La gran variedad de recursos tecnológicos, para ayudar al profesor a escoger, que recurso va a utilizar debe conocer la explicación de un buen método a enseñar. Pueden ser de audio, visual o ambas al proyectarse individual o grupal.

1.5.1.15 ¿Por Qué Se Recomienda Las Ayudas?

La intención de brindar estas ayudas es para evitar al docente tiempo y esfuerzo, además para utilizar métodos modernos que llamen la atención y participación en los estudiantes y la enseñanza sea fructífera y los conocimientos lleguen al estudiante.

Estas condiciones son:

Estudiante participativo y activo a la enseñanza.

Trasladar al educando a la realidad actual de la tecnología.

Ayudar al estudiante a clarificar sus ideas de aprendizaje.

Los recursos tecnológicos reemplazan la educación tradicional.

Logran en el estudiante llevar su propio ritmo de aprendizaje.

Mejorar en los educando su rendimiento académico.

Los recursos audiovisuales ayudarán al educando a aprender con mayor rapidez y sin dificultad de aprendizaje.

1.5.1.16 Las Tics en la educación

Las tecnologías de la comunicación en la educación cumplen un rol primordial en el fortalecimiento escolar, son utilizados en el ámbito educativo como medios de enseñanza a utilizarse dentro y fuera del salón de clases, cumplen un rol fundamental en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo al estudiante entender los contenidos de mejor manera, clara y sistematizada.

Para aprovechar las potencialidades de las habilidades innatas que poseen los estudiantes se deben utilizar estrategias metodológicas que exijan el mejoramiento académico para la comprensión de diversos contenidos impartidos por el docente desarrollando el reforzamiento de lo aprendido anteriormente.

1.5.1.17 Necesidad para integrar las Tics en el proceso educativo

En la actualidad las nuevas implementaciones en el sistema educativo exigen cambios en el mundo educativo, los docentes tienen la tarea de estar en constante actualización, múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporciona el uso de los recursos tecnológicos en el sistema educativo.

Los alumnos deben vincularse desde la etapa inicial al uso y manejo de las tecnologías de la información debido al aumento paulatino de la enseñanza

a través de los recursos tecnológicos. Desde la etapa inicial se puede empezar enseñando con software interactivo que permitan a los educandos interiorizar y relacionarse con el mundo de la tecnología.

1.5.1.18 Influencias de las Tecnologías en la Educación

En la actualidad la tecnología avanza a pasos agigantados se puede decir que de una forma acelerada vinculándose en los diversos entornos de nuestra sociedad y sobre todo en el sistema educativo de las instituciones de nuestro país, estas tecnologías plantean nuevos paradigmas, y cambios que revolucionan el mundo de la escuela y la enseñanza superior.

1.5.1.19 El Rendimiento Escolar

El rendimiento escolar es la forma de medir el grado de aprendizaje alcanzado por los estudiantes; por ello, los sistemas educativos brindan tanta relevancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento escolar se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, lo que se constituye en el objetivo central de la educación en Colombia. Sin embargo, en el rendimiento académico, participan muchas otras variables externas al estudiante: la calidad del maestro, el ambiente del aula de clases, la familia, los programas educativos, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud y disposición hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que desarrolla el estudiante, la motivación, entre otras. El rendimiento académico o escolar parte de la concepción de que el estudiante es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento se refiere, más bien, al resultado del proceso enseñanza aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña que es el docente como el que aprende el estudiante.

1.5.1.20 El aprendizaje

Podemos comprender que existen muchas formas de aprendizaje, para llegar al educando es necesario aplicar diversas estrategias que nos ayuden a fortalecer los conocimientos. Un aprendizaje significativo depende de la forma en que se enseñe este método consiste en que el estudiante entienda de manera clara los contenidos que el docente imparte en el salón de clases.

1.5.1.21 Rendimiento Cognitivo de los Educandos

Se entiende por rendimiento cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida del ser humano durante el período de su desarrollo por el cual aumentan los conocimientos y habilidades innatas o propias que poseen.

(Jean, 2006)

Teorías del desarrollo cognitivo

Entre las diferentes teorías que describen el desarrollo cognitivo hay tres más importantes:

La psicogenética o piagetana

La del procesamiento de la información

La psicométrica

De ellas, se describirá en forma resumida la primera, desarrollada por Jean Piaget con el nombre de epistemología genética que significa estudio de la génesis u orígenes del conocimiento. Piaget describe la evolución del

pensamiento como un proceso que se inicia con el nacimiento y progresa a través de diferentes etapas. Cada una de estas etapas se caracteriza por una especial forma de pensamiento o razonamiento, que permite distinguirla de las otras. Estas etapas, por otra parte, son secuenciales e inclusivas, es decir, siguen un orden determinado y en el paso de una etapa a la siguiente no significa que los logros alcanzados hasta ese momento se pierden, sino que se pasa a otra etapa cuando a los conocimientos y capacidades que se tienen, se agregan otros que son cualitativamente diferentes y que pasan a dominar el pensamiento.

El desarrollo cognitivo según Piaget no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos.

Para Piaget la inteligencia es una adaptación. Está interesado entre el pensamiento y las cosas. Existen las funciones invariables y las estructuras cognitivas variantes, es decir, las estructuras cambian a medida que el organismo se desarrolla. Son las estructuras cognitivas variantes las que marcan las diferencias entre el pensamiento del niño y del adulto.

“La secuencia completa del desarrollo del pensamiento la dividió Piaget en cuatro etapas o estadios principales, de los cuales los dos primeros tienen subdivisiones. Estos dos estadios iniciales son considerados por Piaget como períodos preparatorios, pre lógico y los dos últimos, avanzados o de pensamiento lógico”³.

³ UNIVERSIDAD de Concepción - Departamento de Psicología Apuntes de Psicología del Desarrollo - Prof. H. Brinkmann. Pág. 135.

1.5.1.22 Las estrategias metodológicas

Tras los cambios realizados en el sistema educativo en la actualidad se reconoce la importancia y necesidad de revisar diversas estrategias metodológicas que conlleven a lograr que los alumnos se sientan motivados y comprometido con su aprendizaje a través de la ejecución y aplicación del CD interactivo, logrando con este método que los estudiantes sean capaces de asumir su responsabilidad por cuenta propia entendiendo los contenidos de manera clara como es el fortalecimiento del rendimiento académico durante su periodo académico.

El propósito general de la investigación es determinar cómo influye la ejecución y aplicación del CD interactivo como estrategias metodológicas a emplearse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de la institución educativa, se evaluara el rendimiento académico a partir del inicio de las clases y luego se compara el desarrollo que se obtenga cuando se ejecute el software educativo.

La búsqueda de estrategias metodológicas cada día se torna más frecuente debido a las necesidades educativas de los educandos que se presentan dentro del salón de clases, los docentes continuamente tratan de emplear diversos métodos para llegar de forma clara al educando y de esta manera fortalecer su rendimiento académico.

1.5.1.23 La creatividad

“La creatividad ha sido un tema sin grandes modelos de sustentación teórica si se compara con otros temas de aprendizaje y pensamiento. Esto debido a la complejidad y

dificultad para explicar en qué consiste la creatividad y a qué se puede atribuir”⁴.

La creatividad se ha estudiado como producto o como características de la personalidad, pero se ha profundizado muy poco en los procesos cognitivos creativos, y especialmente en población de edad escolar. En los centros educativos se requiere mucho de la creatividad que los docentes utilicen dentro del salón de clases es por esto que se buscará implementar más estrategias que conlleven al desarrollo integro de los niños y niñas a través del uso del CD interactivo.

⁴ JAIME Parra (2005) en su libro Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se fundamentada en la Constitución del Ecuador del 2008, el Código de la Niñez y Adolescencia y el Plan Nacional del Buen Vivir.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: ...

Literal - 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.

Sección Octava Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales

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

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales...

Literal - 3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir. (Constituyente, 2008)

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art.47. Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:

Literal - a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;

Art.45. Derecho a la información.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad. (Nacional, 2003)

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

4.1.h. Generar mecanismos para una articulación coherente y efectiva entre el Sistema Nacional de Educación, el Sistema de Educación Superior, el Sistema Nacional de Cultura y el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales.

4.6.h. Impulsar políticas, estrategias, planes, programas o proyectos para la investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) de tecnologías de información y comunicación (TIC). (Desarrollo, 2013)

1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos).

Qué son los instrumentos tecnológicos

Los instrumentos Tecnológicos pretende desarrollar las competencias básicas y específicas para abordar los problemas tecnológicos que se presentan en la cotidianidad, y logrando así diseñar y construir mecanismos teniendo en cuenta las nuevas tecnologías para la extracción, producción y procesamiento de nuevos materiales, además se brinda al alumnos las habilidades necesarias para la solución de problemas propios del entorno en el cual viven.

Qué son las estrategias de enseñanza

Es un método en el cual se determina el empleo de procedimientos de enseñanzas apropiados a las circunstancias en el que se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Rendimiento Académico

Es una medida de las capacidades y fortalezas del estudiante que expresa lo que este ha aprendido y conocimientos construidos a los largo de su proceso de formación.

Metodología

Didáctica que trata de los medios de enseñanza en la educación que sean acordes al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

Motivación

La motivación dentro del proceso educativo proporciona en los estudiantes el deseo de aprender e impulsan a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr alcanzar sus objetivos propuestos.

1.6. Formulación de la hipótesis y Variables

1.6.1 Hipótesis general

Si se aplicarán los recursos tecnológicos correctamente en todas las asignaturas se mejorará el rendimiento escolar en los estudiantes de la escuela “Veintiocho de Mayo” de la Comuna San José, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena.

1.6.2 Hipótesis particulares

Los instrumentos tecnológicos como recursos pedagógicos a utilizarse en el rendimiento escolar causará un impacto global en desarrollo del proceso de formación en la escuela “Veintiocho de Mayo” de la Comuna San José. Estas estrategias pueden ser replicadas en todas las escuelas del sector norte.

1.6.3.- Variables (Independientes y dependientes)

Variable Independiente: Rendimiento Académico

Las estrategias pedagógicas en el rendimiento escolar serán de gran ayuda para el desarrollo de las actividades dentro del aula, se lo puede utilizar con

diversos recursos tecnológicos que permitan al estudiante interactuar con mayor facilidad con el docente a la hora que se dictan las clases.

Variable Dependiente: La aplicación de los recursos tecnológicos.

Los recursos tecnológicos constituyen un medio práctico y eficaz para desarrollar en el estudiante habilidades que le permitan comprender las ideas y familiarizarse con actividades que se imparten dentro del salón de clases, para esto se deben cumplir con pautas de construcción, presentación y adaptación en las diversas actividades escolares, para de esta manera lograr que el desarrollo de los contenidos de enseñanza se den de forma efectiva, creativa y dinámica a través el uso de herramientas tecnológicas .

Operacionalización de las variables

Variable Dependiente: La aplicación de los recursos tecnológicos

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADOR	ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Los recursos tecnológicos son un medio esencial con los que el ser humano cuenta para alcanzar sus propósitos, satisfaciendo las necesidades emergentes de las personas para cumplir un propósito específico, teniendo una gran acogida en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Capacitar a las docentes en el uso adecuado de los recursos tecnológicos.	¿Cómo incide el uso de la tecnología en el proceso educativo?	Entrevista	Preguntas estructuradas
	Involucrar el proceso educativo de los estudiantes con los recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico.	¿Utiliza recursos tecnológicos a la hora de impartir sus clases?	Entrevista	
	Socializar con los padres de familias la importancia del uso de los recursos tecnológicos.	¿Ha socializado con las familias sobre la importancia del uso de los recursos tecnológicos?	Entrevista	

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

Variable Independiente: Rendimiento Académico

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADOR	ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
El rendimiento académico es la valoración de los procesos adquiridos en todas las etapas educativas del proceso formativo, en donde se refleja el potencial de los educandos en las diferentes destrezas y habilidades que van desarrollando a través del tiempo.	Aplicar diversas estrategias metodológicas para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes.	¿Qué estrategia empleará para fortalecer el rendimiento académico?	Entrevista	Preguntas estructuradas
	Socializar con los padres de familias los avances académicos de sus hijos e hijas.	¿Cree que socializando los resultados con las familias fortalecería el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Entrevista	
	Motivar a los estudiantes para retroalimentar su aprendizaje.	¿Cómo mejorar la autoestima, ánimo y deseo de aprender en los educandos?	Entrevista	

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

1.7.- Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1.- Tipo de estudio

La modalidad básica de estudio fue la investigación de campo, porque se llevó a cabo en el lugar de los hechos con ayuda de los docentes y estudiantes. De igual manera se aplicó la Investigación experimental: utilizando los recursos tecnológicos en las horas clases de los niños y niñas, se logró comprender la importancia de la aplicación de los mismos.

Investigación descriptiva: A través de esta investigación vamos a describir que recursos tecnológicos que ayudarán al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del rendimiento escolar.

Investigación explicativa: Se dará una explicación del proceso de la investigación para su posterior aplicación.

1.7.2.- Método de investigación

El método Inductivo – Deductivo

El método Inductivo-Deductivo permitirá establecer las relaciones entre docentes, educandos, de acuerdo al proceso en que se rige.

El método científico

El método científico será utilizado para verificar los resultados obtenidos en este proyecto, mediante la observación, el problema, la formulación de la hipótesis, experimentación y la recolección de la información. Aquí se refleja toda la información que se investigó sobre los recursos tecnológicos la misma que servirá de apoyo para la ejecución del proyecto planteado.

1.7.3.- Fuentes y técnicas para la recolección de información

Técnicas

Para este proyecto se eligió algunas técnicas para analizar el problema detectado con el objetivo principal de aplicar la mayor objetividad posible en el conocimiento de la realidad de la escuela “Pedro José Rosales”.

La entrevista

Es una conversación que tiene el propósito de obtener información complementaria acerca del tema, esta técnica fue aplicada al director de la institución, para conocer el problema existente en la escuela siguiendo el procedimiento: el contacto inicial con el entrevistado, la formulación de las preguntas y la anotación de las respuestas para buscar alternativas de solución que nos facilite el análisis estadístico.

La encuesta

“La encuesta es una técnica utilizada mediante un cuestionario de preguntas organizadas y seleccionadas para ser aplicadas en una entrevista en un tema determinado”.⁵

Esto se caracteriza por que la persona investigada llena el cuestionario. Técnica aplicada a los estudiantes y docentes.

⁵ YÉPEZ R. Concepto sobre la encuesta (año 2003) (página.78.)

La Observación

Es la percepción ordenada y sistemática de determinados procesos, fenómenos o características con un determinado fin, que se dirige a captar los aspectos más significativos del objeto de estudio. Técnica aplicada para identificar la problemática según el tema de investigación.

Instrumentos

Cuestionario

Las preguntas que se elaboraron para dar inicio a la encuesta que se realizó a estudiantes y docentes, la misma que permitió obtener información acerca de la problemática estudiada.

Cuaderno de notas

Durante el proceso que se llevó el estudio de esta problemática se utilizó el cuaderno de notas para resaltar las partes importantes del contenido y sus fundamentaciones, las mismas que sirvieron de apoyo a las actividades propuestas para el taller de capacitación dirigido a los docentes de la escuela "Veintiocho de Mayo".

Cámara fotográfica

Este dispositivo fue utilizado para capturar imágenes en todo el proceso de la investigación, para luego reproducirlas y dejar constancia de las actividades realizadas que hizo como investigador en anexos.

1.7.4.- Tratamiento de la Investigación

El nivel de la investigación será descriptivo porque es necesario dar a conocer a los docentes la ejecución y aplicación del CD interactivo que oriente el desarrollo de las actividades interactivas que realizaran los estudiantes a través de este software, como recursos pedagógicos en el proceso enseñanza-aprendizaje en el fortalecimiento del rendimiento escolar para fomentar el desarrollo cognitivo, creativo y social de los niños y niñas.

Población y Muestra

Población: La población es el grupo de individuos que habitan en una determinado lugar en donde se realiza la investigación, en este caso tenemos una población de estudio determinada en su totalidad de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”.

DETALLE POBLACIONAL

N.-	Detalle	Población	%
1	Directivo	1	0,11%
2	Docentes	12	1,34%
3	Estudiantes	462	51,91%
4	Padres de familias	415	46,62%
	Total	890	100%

Muestra: Se considera como muestra a una parte de la investigación que facilita el estudio y hace más eficaz a la investigación para lo cual se aplicará la siguiente fórmula.

La fórmula contiene:

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

Muestra de Estudiantes

n= Tamaño de muestra

N= Población = 462 Estudiantes

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%

Entonces:
$$n = \frac{462}{0,0025(462-1)+1}$$

$$n = \frac{462}{0,0025(461) + 1}$$

$$n = \frac{462}{1,1525 + 1}$$

$$n = \frac{462}{2,1525}$$

$$n = 214,63$$

$$n = 215$$

La fórmula contiene:

$$n = \frac{N}{e^2(N-1) + 1}$$

Muestra de docentes y autoridad

n= Tamaño de muestra

N= Población = 12 docentes y 1 autoridad.

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%

Entonces:
$$n = \frac{13}{0,0025(13-1)+1}$$

$$n = \frac{13}{0,0025(12) + 1}$$

$$n = \frac{13}{0,3 + 1}$$

$$n = \frac{13}{1,3}$$

$$n = 10,00$$

$$n = 10$$

La fórmula contiene:

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

Muestra de padres de familias

n= Tamaño de muestra

N= Población = 415 padres de familia.

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%

Entonces:
$$n = \frac{415}{0,0025(415-1)+1}$$

$$n = \frac{415}{0,0025(414) + 1}$$

$$n = \frac{415}{1,035 + 1}$$

$$n = \frac{415}{2,035}$$

$$n = 203,93$$

$$n = 204$$

1.8.- Resultados e impactos esperados

Con la ejecución y aplicación del CD interactivo como recursos tecnológicos dentro del salón de clases se fortalecerá en gran medida el rendimiento escolar en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Veintiocho de Mayo”, de la comuna San José, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena.

Llegando a la parte final del proyecto de investigación, en lo referente a la ejecución y aplicación del CD interactivo como recursos o instrumentos tecnológicos a aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Veintiocho de Mayo”, se concluye que: Los docentes de la institución reconocerán los beneficios e impactos que se logran a través del uso del CD interactivo como recurso o instrumento tecnológico y los beneficios que proporcionen en el rendimiento escolar, consideran de gran importante el uso del CD interactivo vinculándolos en el proceso educativo dentro del salón de clases, cabe recalcar que no siempre se utilizan los recursos tecnológicos con la frecuencia requerida y el uso adecuado de los mismos. Motivos por el cual se plantea la ejecución y aplicación del CD interactivo para el fortalecimiento de los conocimientos a través de este software educativo, facilitando el aprendizaje a través de la interacción del estudiante con la tecnología.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNOSTICO

2.1.- Análisis de la situación actual

El presente proyecto investigativo se realizará en la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”, ubicado en la Comuna San José, en la Parroquia Manglaralto, del Cantón y Provincia de Santa Elena.

La escuela “Veintiocho de Mayo” actualmente cuenta con 9 grados y 13 paralelos, funciona en horario matutina. La institución cuenta 12 docentes y un directivo, con una infraestructura acorde a las necesidades de la comunidad, posee servicios básicos completos y una sala de computación con un déficit de recursos tecnológicos que imposibilitan la práctica en los estudiantes.

VISIÓN

Nuestra institución se propone reforzar su accionar para que al cabo de los nueve años eleve el nivel de prestigio, mediante la práctica de una educación de calidad participativa y democrática, basada en principio de valores, desarrollo de destrezas y capacidades cognitivas que faciliten la consulta y la toma de decisiones dentro de un marco de equidad y respeto mutuo, permitiendo la formación de un estudiante con una sólida preparación teórica, práctica y con potenciales suficientes de desenvolverse dentro de la sociedad.

MISIÓN

Satisfacer las necesidades y expectativas de la comunidad educativa mediante el desarrollo de responsabilidades, cuyos logros se reflejaran en una sólida educación inclusiva de sus alumnos, quienes egresan habilitados para continuar la educación.

La escuela forma a niños creativos, reflexivos y participativos, poseedores de firmes valores, capaces de mejorar su nivel de vida y su entorno.

OBJETIVO

Alcanzar una formación integral del educando a través del desarrollo de destrezas, valores, capacidades: cognitivas, socio-afectivas, psicomotrices, educación ambiental, el mejoramiento de su infraestructura y equipamiento para entregar a la sociedad niños/as con capacidad de enfrentar los retos del mundo contemporáneo y proyectarse inteligentemente al nuevo milenio.

2.2.- Análisis comparativo y evolución de tendencias a las perspectivas

Tras el análisis comparativo en nuestros educandos podemos notar que la causa principal del bajo rendimiento escolar es la falta de empleos de estrategias metodológicas tales como el uso frecuente de herramientas tecnológicas que inciten a los estudiantes a que sean participativos, activos y dinámicos durante el desarrollo de sus clases.

En la actualidad los docentes de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”, continúan empleando métodos tradicionalistas que conllevan a los educandos a que no desarrollen a cabalidad sus destrezas y habilidades cognitivas.

Entre los recursos tecnológicos que poseen y utilizan están tres computadoras que son utilizadas por todos los estudiantes de la institución, motivos que hacen que los profesores se vean en la necesidad de utilizar diversas estrategias para llegar a sus alumnos, entre las más utilizadas están: pizarras, carteles, papelografos entre otros.

Cuadro comparativo entre la Escuela “Veintiocho de Mayo” y la Unidad Educativa del Milenio Juan José Castelló

Escuela “Veintiocho de Mayo”	Unidad Educativa del Milenio “Juan José Castelló”
-------------------------------------	--

La Escuela “Veintiocho de Mayo”, está ubicada en la zona rural de la Provincia de Santa Elena, Parroquia Manglaralto, comuna San José, no cuenta con una dotación de recursos tecnológicos para la enseñanza – aprendizaje de los educandos, motivos por el cual se dificulta llegar con estrategias motivacionales a los estudiantes.



La Unidad Educativa del Milenio, perteneciente a la provincia Santa Elena, Parroquia Julio Moreno comuna Limoncito, es una Institución completa que cuenta con todos los recursos tecnológicos para brindar sus clases en donde la motivación de aprender se ve reflejada en el rendimiento académico de los educandos.



2.3.- Presentación de Resultados y Diagnósticos

Se realizó la entrevista al director de la Escuela “Veintiocho de Mayo”, licenciado Jerry Panchana Laínez, las encuestas fueron aplicadas a los docentes y padres de familias de la institución con el fin de conocer las necesidades que posee la institución educativa, las preguntas fueron empleadas con el fin de generar un diagnóstico y un análisis de los resultados obtenidos.

RESULTADO DE LA ENTREVISTA

La entrevista realizada al director de la Escuela tiene como fin generar un diagnóstico y un análisis de los resultados obtenidos al aplicar la entrevista.

Logramos obtener respuestas claras del director en donde nos manifiesta que considera importante el uso de las herramientas tecnológicas como recurso y estrategia didáctica dentro del salón de clases, ya que servirá como un ente motivacional entre el educando y el docente.

Tras la entrevista realizada se le comento acerca de la propuesta a implementar en la institución, la misma que es la creación de un software educativo para los estudiantes del nivel inicial y preparatoria, que sería de gran utilidad y ayuda a las docentes de esta área, ya que desde pequeños se emplearía el uso de la tecnología y la motivación con los deseos de aprender.

Encuesta dirigidas a los docentes y autoridad de la Institución

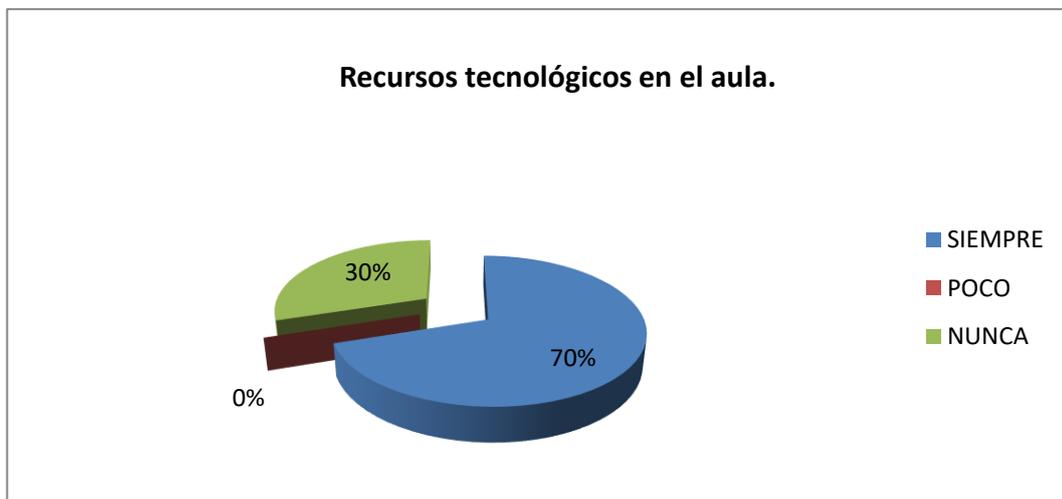
Objetivo.- Analizar los criterios de los docentes sobre la implementación de los recursos tecnológicos al momento de impartir la clase y de qué manera mejoraría en rendimiento académico en los estudiantes.

1) ¿Emplea recursos tecnológicos al momento de impartir su clase?

Cuadro 1

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Poco	3	30%
Nunca	7	70%
Total	10	100%

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo"

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 70% de los docentes respondió que no aplican los recursos tecnológicos a la hora de impartir su clase debido a que en la institución en donde laboran no existen este tipo de herramientas.

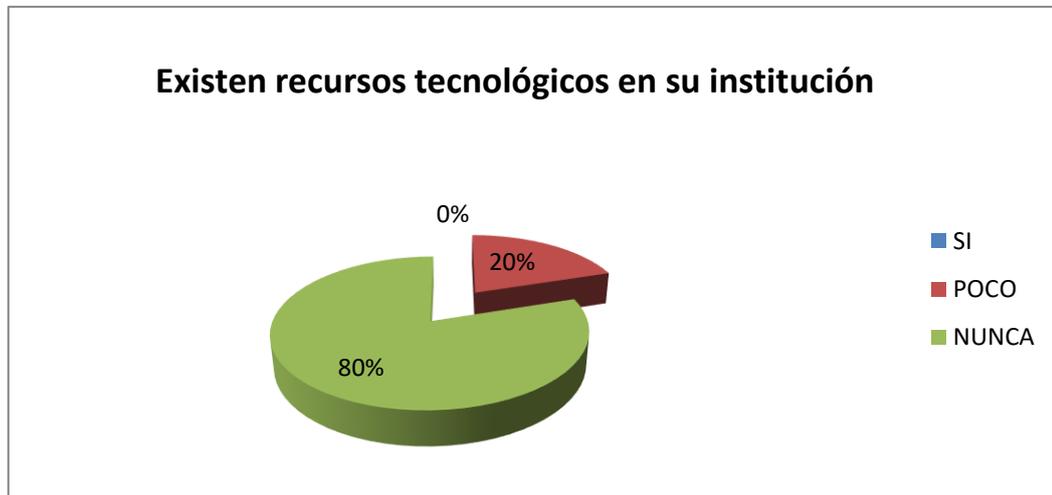
2) ¿Existen recursos tecnológicos en su institución que labora?

Cuadro 2

Alternativas	Frecuencia	%
Si	0	0%
Poco	2	20%
Nada	8	80%

Total	10	100%
-------	----	------

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

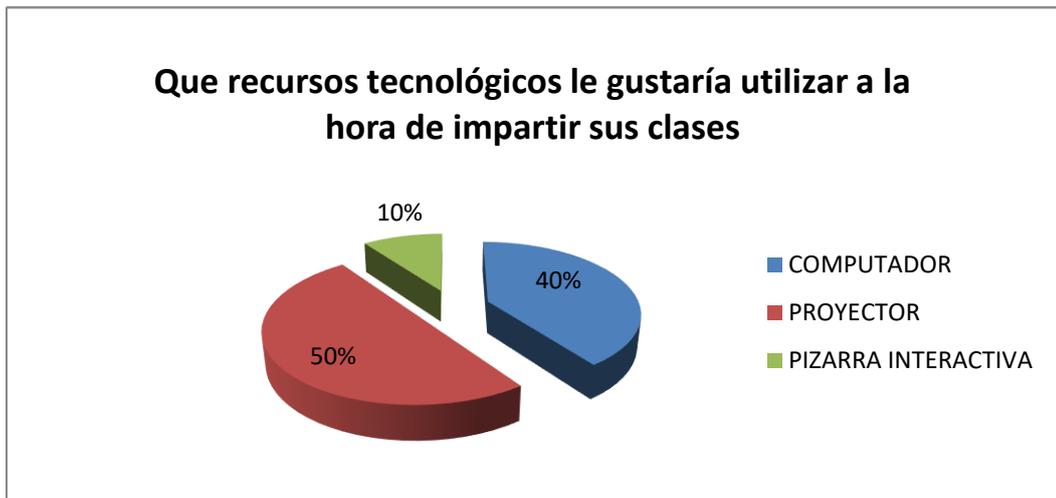
ANÁLISIS: Un 80% de los docentes respondieron que no poseen recursos tecnológicos en la Escuela, convirtiéndose en una necesidad prioritaria para los docentes y estudiantes.

3) ¿Cómo recurso didáctico moderno, ¿Cuál de estos recursos tecnológicos le gustaría utilizar a la hora de impartir sus clases?

Cuadro 3

Alternativas	Frecuencia	%
Computador	4	40%
Proyector	5	50%
Pizarra Interactiva	1	10%
Total	10	100%

Gráfico 3



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”
Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

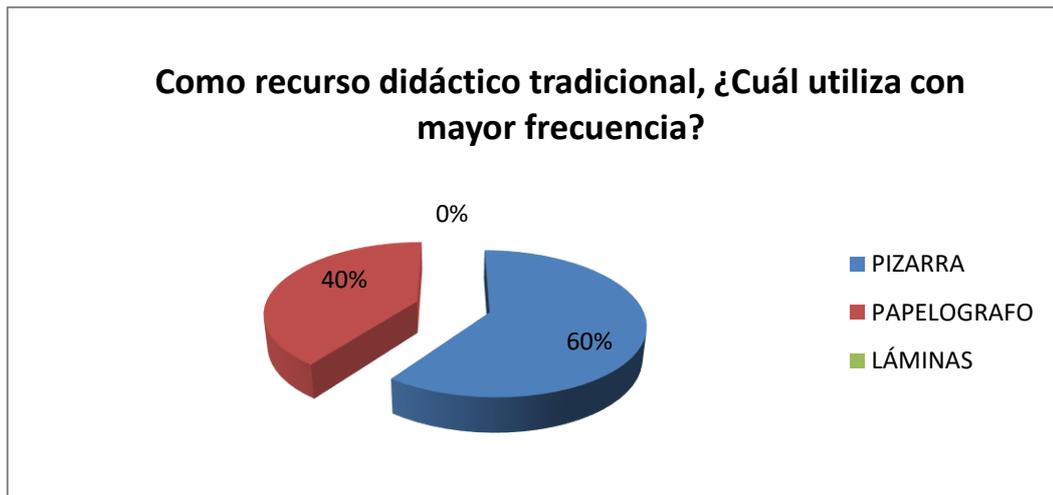
ANÁLISIS: El 40% y el 50% de los docentes prefieren utilizar los recursos tecnológicos modernos, respondiendo que el computador y proyector serian la herramienta necesaria a la hora de impartir sus clases.

4) Como recurso didáctico tradicional, ¿Cuál utiliza con mayor frecuencia?

Cuadro 4

Alternativas	Frecuencia	%
Pizarra	6	60%
Papelografos	4	40%
Láminas	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 4



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 60% y el 40% de los docentes utilizan con mayor frecuencia la pizarra y papelografos como herramientas pedagógicas a la hora de impartir las clases, este método es utilizado diariamente debido a la falta de nuevas estrategias metodológicas.

5) ¿De las siguientes alternativas como observar a sus estudiantes durante el desarrollo de su clase?

Cuadro 5

Alternativas	Frecuencia	%
Activos	3	30%
Pasivos	4	40%
Interactúa en clases	3	30%
Total	10	100%

Gráfico 5



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

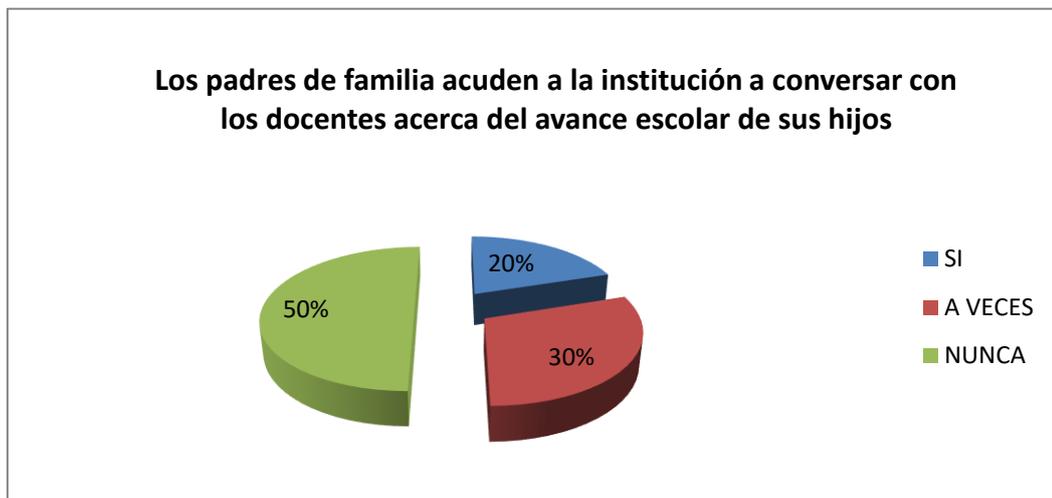
ANÁLISIS: El 40% de los docentes respondieron que a la hora de impartir sus clases los estudiantes se muestran pasivos mientras que el 30% marco que los educandos participan en clases y el otro 30% interactúa. Estos resultados se reflejan a partir de una clase común sin el uso de recursos tecnológicos.

6) ¿Los padres de familia acuden con frecuencia a la institución a conversar con los docentes acerca del avance del rendimiento académico de sus hijos?

Cuadro 6

Alternativas	Frecuencia	%
Si	2	20%
A veces	3	30%
Nunca	5	50%
Total	10	100%

Gráfico 6



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

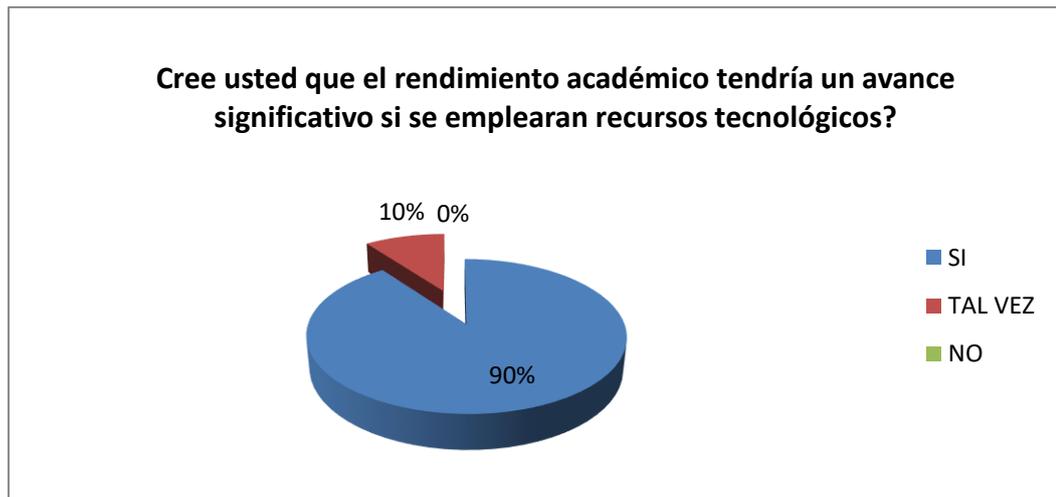
ANÁLISIS: El cuadro estadístico muestra que el 50% de los padres de familias no se preocupan o no se acercan a preguntar sobre el avance de sus hijos e hijas, tan solo el 20% de los representantes se interesan por el avance académico de sus educandos.

7) ¿Cree usted que el rendimiento académico tendría un avance significativo si se emplearan recursos tecnológicos?

Cuadro 7

Alternativas	Frecuencia	%
Si	9	90%
Tal vez	1	10%
No	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 7



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

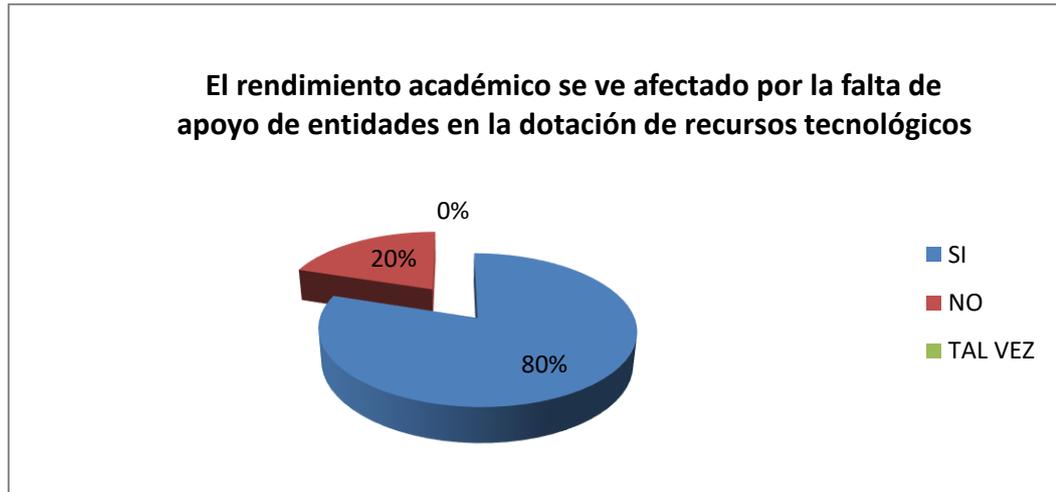
ANÁLISIS: El 90% de los docentes respondieron que si se utilizara herramientas tecnológicas a la hora de impartir sus clases los estudiantes tendrían un mejor avance en el desarrollo académico debido a que la novedad del uso de estos instrumentos hará que ellos se interesen por la clase.

8) ¿Considera usted que el rendimiento académico se ve afectado por la falta de apoyo de entidades gubernamentales en la dotación de recursos tecnológicos?

Cuadro 8

Alternativas	Frecuencia	%
Si	8	80%
No	2	20%
Tal vez	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 8



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo"
Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 80% de los docentes respondieron que si el estado dotara de herramientas tecnológicas a todos los establecimientos por igual no existiera déficit en el desarrollo educativo como por ejemplo en las zonas rurales.

9) ¿De las siguientes capacitaciones cuales han sido las que más ha recibido en su etapa profesional?

Cuadro 9

Alternativas	Frecuencia	%
Pedagogía	8	80%
Didáctica	2	20%
Tecnología	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 9



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

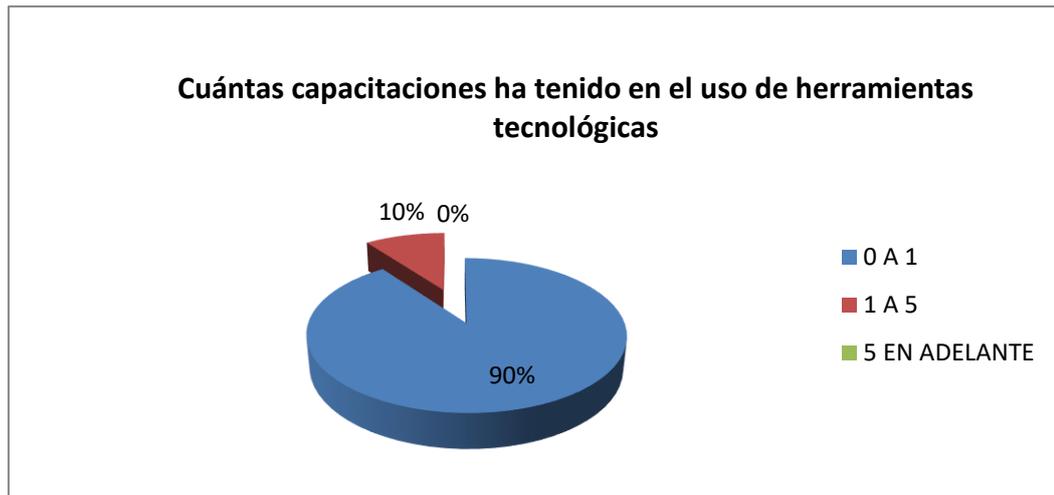
ANÁLISIS: El 80% de los docentes respondieron que han recibido más capacitaciones en pedagogía y didáctica, sin embargo en la parte tecnología no han recibido las capacitaciones esperadas.

10) ¿Cuántas capacitaciones ha tenido durante su formación académica en el uso de las herramientas tecnológicas?

Cuadro 10

Alternativas	Frecuencia	%
0 a 1	9	90%
1 a 5	1	10%
5 En adelante	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 10



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 90% de los docentes respondieron que no han recibido capacitaciones marcando la alternativa de 0 a 1, después del análisis se llegó a la conclusión que las pocas capacitaciones han sido por cuenta propia considerando el 10% de las respuestas.

Encuesta realizada a padres de familias

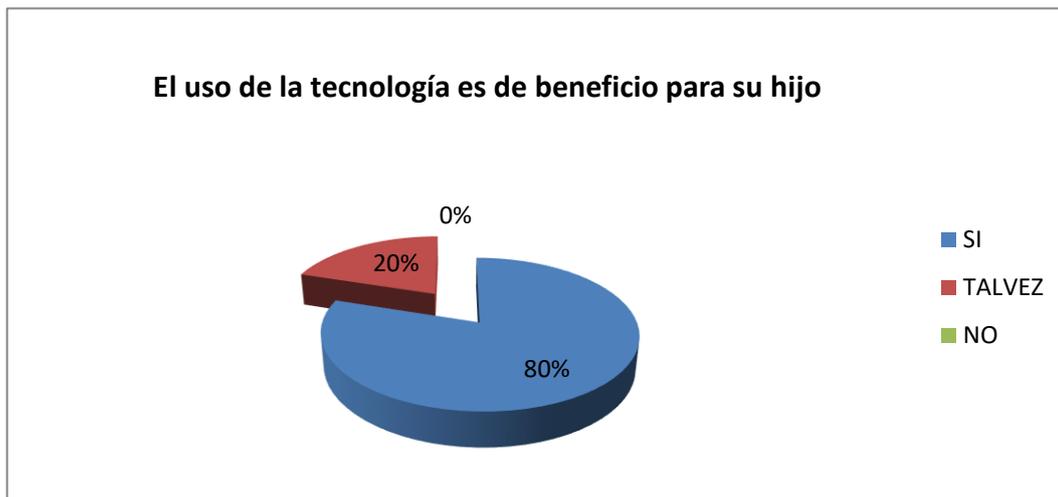
Objetivo: Indagar a los padres de familias acerca de la relación de los recursos tecnológicos con el rendimiento académico a través de las siguientes interrogantes.

1) ¿Considera usted que el uso de la tecnología sea de beneficio para su hijo?

Cuadro 1

Alternativas	Frecuencia	%
Si	8	80%
Talvez	2	20%
No	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 80% de los padres de familias respondieron que sería de gran beneficio el uso de los recursos tecnológicos en la institución, debido que desde su etapa inicial deben socializarse con la tecnología.

2) ¿Ud. Está de acuerdo que el Ministerio de Educación haya quitado la asignatura de computación de la malla curricular?

Cuadro 2

Alternativas	Frecuencia	%
Si	0	0%
Talvez	2	20%
No	8	80%
Total	10	100%

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

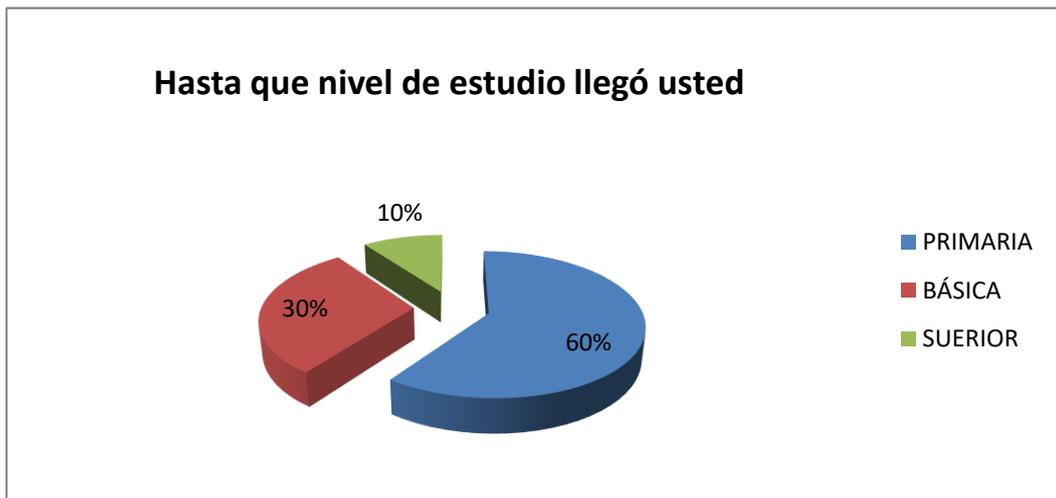
ANÁLISIS: Un 80% de los padres de familias respondieron que no están de acuerdo con la decisión del Ministerio de Educación de haber eliminado dicha asignatura ya que los estudiantes desde pequeños deben vincularse con el uso de las tecnologías.

3) ¿Según las siguientes alternativas. Hasta que nivel de estudio llegó usted?

Cuadro 3

Alternativas	Frecuencia	%
Primaria	6	60%
Básica	3	30%
Superior	1	10%
Total	10	100%

Gráfico 3



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo"

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 60% de los padres de familias solo llegaron hasta el nivel de educación primario, mientras que el 30% de los representantes llegaron hasta el nivel de educación básica, y solo el 1% llego hasta el nivel de educación superior.

4) ¿Cómo ve el avance de la enseñanza que le brindan los docentes a sus hijos?

Cuadro 4

Alternativas	Frecuencia	%
Muy buena	3	30%
Regular	5	50%
Mala	2	20%
Total	10	100%

Gráfico 4



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo"

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

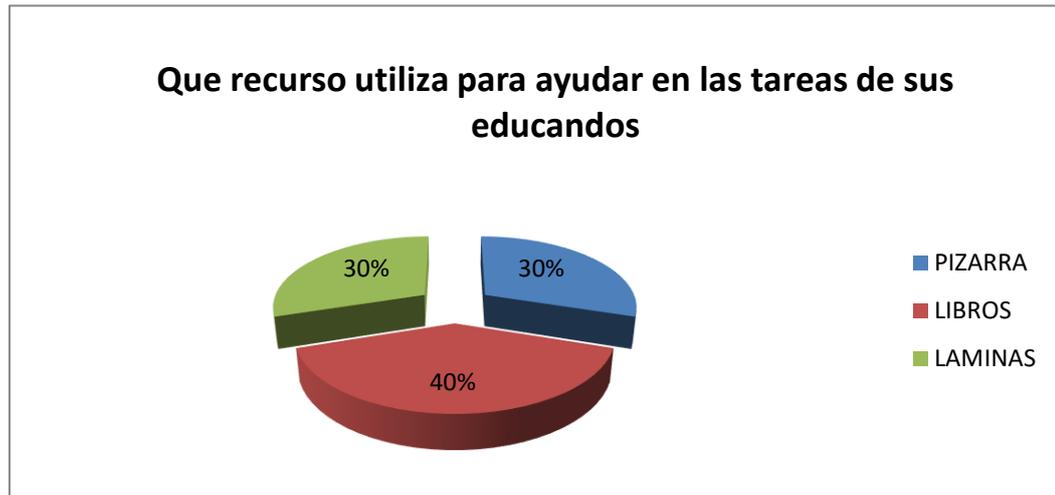
ANÁLISIS: El 50% de los padres de familias respondieron que la educación que se les brinda a sus representados esta entre regular y mala debido a los cambios inoportunos que ejecuta el Ministerio de Educación.

5) Cómo recurso didáctico. ¿Qué utiliza con mayor frecuencia para ayudar a sus hijos a realizar las tareas en casa?

Cuadro 5

Alternativas	Frecuencia	%
Pizarra	1	10%
Libros	7	70%
Láminas	2	20%
Total	10	100%

Gráfico 5



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo"

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

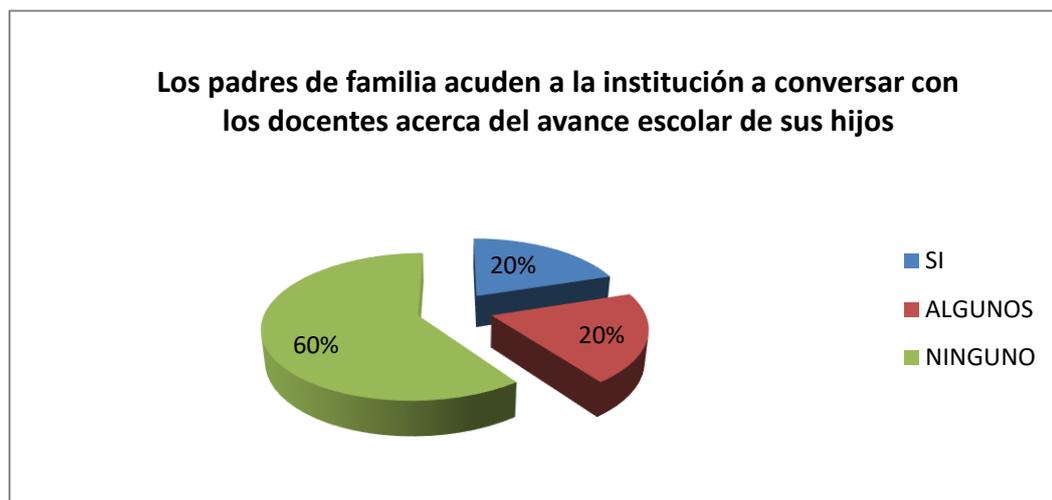
ANÁLISIS: El 40% de los padres de familias respondieron que utilizan libros con mayor frecuencia para ayudar a sus hijos en la realización de las tareas, ya que no poseen otro recurso para emplear en sus hogares.

6) ¿Posee en su hogar recursos tecnológicos indispensables para la educación de sus hijos?

Cuadro 6

Alternativas	Frecuencia	%
Si	2	20%
Algunos	2	20%
Ninguno	6	60%
Total	10	100%

Gráfico 6



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

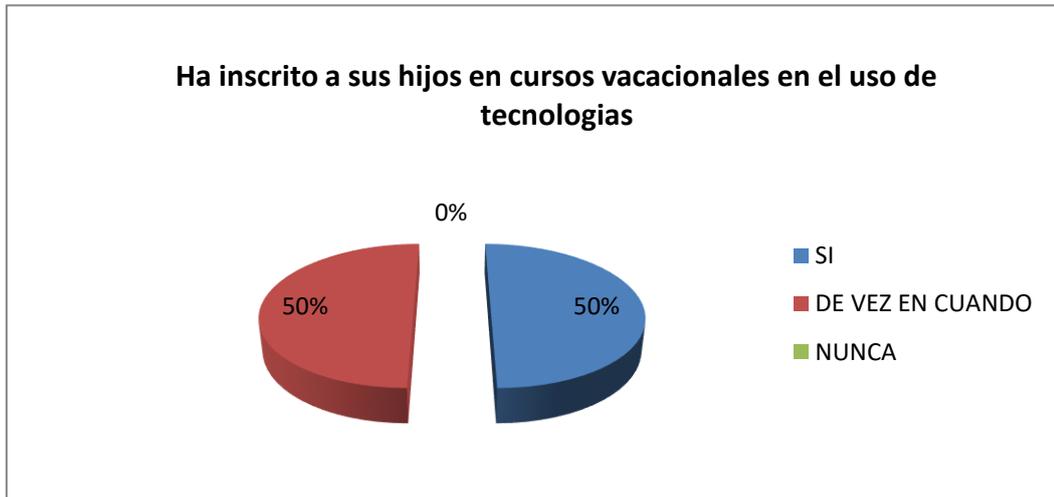
ANÁLISIS: El cuadro estadístico muestra que el 50% de los padres de familias no poseen instrumentos tecnológicos en sus hogares debido a la falta de recursos económicos.

7) ¿Ha inscrito a sus educandos en cursos vacacionales del uso de tecnológicas para fortalecer su aprendizaje?

Cuadro 7

Alternativas	Frecuencia	%
Si	1	10%
De vez en cuando	1	10%
Nunca	8	80%
Total	10	100%

Gráfico 7



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”
Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

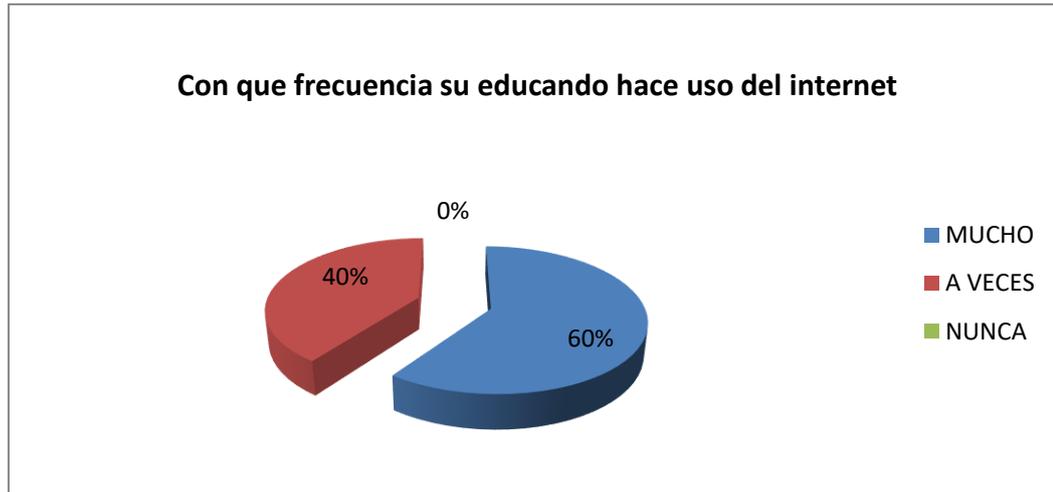
ANÁLISIS: El 80% de los padres de familias respondieron que nunca han inscrito a sus hijos en cursos vacacionales porque no les ha parecido interesante.

8) ¿Con frecuencia su educando hace uso del internet?

Cuadro 8

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	6	80%
A veces	4	20%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 8



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 60% de los padres de familias respondieron que sus estudiantes hacen uso del internet en tiempos libres pero desconocen el uso del mismo.

9) ¿A quién busca el estudiante al momento de necesitar ayuda en la realización de las tareas?

Cuadro 9

Alternativas	Frecuencia	%
Nadie	6	60%
Padres	4	40%
Hermanos	0	0%
Total	10	100%

Gráfico 9



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

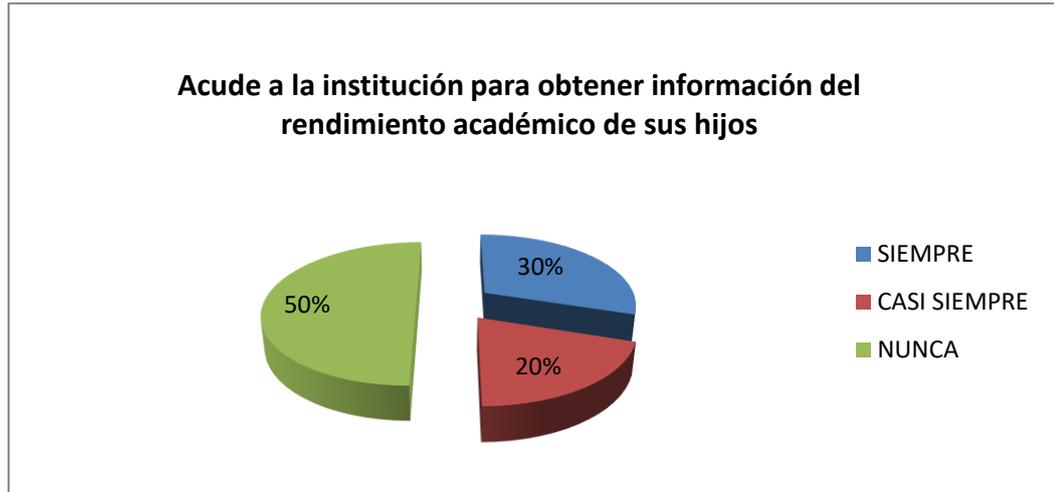
ANÁLISIS: El 60% de los padres de familias respondieron que sus hijos realizan las tareas solos, mientras que el 40% reciben ayuda de los padres de familias.

10) ¿Ud. Acude con frecuencia a la institución para obtener información sobre el rendimiento académico de sus educandos?

Cuadro 10

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	30%
Casi siempre	2	20%
Nunca	5	50%
Total	10	100%

Gráfico 10



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”

Elaborado: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

ANÁLISIS: El 50% de los padres de familias respondieron que nunca se acercan a la institución para saber cuál es el avance en el rendimiento de sus hijos debido al factor tiempo.

2.4 Verificación de la hipótesis

Haciendo un balance de lo anterior, podemos concluir que:

1. El desarrollo del aprendizaje significativo, aunque no es un área específica ni está catalogado como obligatoria, debe estar presente en la práctica educativa, es necesario incluir su práctica constante para dar solución a muchos inconvenientes que enfrentan las instituciones escolares, y una de los problemas más representativos por ser una realidad nacional que afecta en gran medida a los estudiantes, es el bajo rendimiento escolar.
2. Luego de revisado cada uno de los objetivos planteados, analizado el problema, la hipótesis, se concluye que existe un 54% de la población

estudiantil de la Escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” presentan el problema del bajo rendimiento escolar.

3. Los educandos no comprenden con facilidad los contenidos impartidos por los docentes, lo que demuestra que hay falta de recursos tecnológicos por parte de la labor docente para despertar el interés de los estudiantes por su aprendizaje, que debe ser dinámico con actividades prácticas y didácticas e interactivas para elevar los índices favorables de rendimiento escolar.
4. Otro factor que influye en el bajo rendimiento académico, son las aulas numerosas que existen en especial en las instituciones Fiscales donde hay promedios que alcanzan de sesenta y setenta estudiantes por aula lo que dificulta un monitoreo total del curso.
5. La problemática que se presenta, se puede corregir con la ejecución de actividades para el educando a base de un CD interactivo que permitirá fortalecer el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico, con métodos apropiadas para ayudar a los estudiantes a interesarse por el aprendizaje y lograr un mejor rendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE CREACIÓN

TEMA

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DENOMINADO “APRENDAMOS JUGANDO”.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aportar al rendimiento académico en la etapa escolar inicial de los educandos, empleando una serie de recursos didácticos como son el uso de la interactividad, una interfaz amigable y sencilla, mediante la integración de los temas con materiales de apoyo en distintos formatos como son: textos, gráficas, vídeos. Donde existe la interacción directa entre estudiantes-tecnología y docentes.

Objetivos específicos

- ✚ Recopilar y hacer un análisis de la información que se encuentran en la malla curricular correspondiente al primer año de educación general básica.
- ✚ Recibir asesorías por parte de las docentes que imparten la educación y enseñanza del primer año de educación inicial.
- ✚ Realizar encuestas a diferentes padres de familias y representantes legales de los estudiantes para que con ello conozcamos la manera de aprendizaje que se le da a los niños en la escuela.
- ✚ Visitar los diferentes salones de clase observando el desenvolvimiento de los niños en las diferentes materias que imparte el docente y los recursos utilizados.

Factibilidad

En el transcurso de la investigación se pudo determinar la factibilidad que va a tener la creación de un cd interactivo con temas de la malla curricular para el primer año de educación básica de la Escuela “Veintiocho de Mayo”, con el fin de fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes a través del uso del CD interactivo.

El proyecto educativo sobre el uso del CD interactivo es una estrategia didáctica importante en el nivel inicial de educación básica debido al sin número de posibilidades y oportunidades que esta presenta hacia los niños y niñas y de esta manera fortalecer su rendimiento académico, la investigación dará resultados satisfactorios a los niños y niñas de esta institución tanto a los padres y docentes, ya que observaran como el rendimiento académico de sus hijos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se irá incrementando a medida que se ejecutan las clases.

Este proyecto es factible porque se cuenta con el apoyo de los docentes de la unidad educativa, del Director y de los padres de familias quienes están interesados en la ejecución de este proyecto que sin duda beneficiara a sus hijos e hijas en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Justificación

El uso de la tecnología hoy en día es importante debido a que fortalece el aprendizaje inicial de todos los educandos ya que es la etapa en donde ellos comienzan a desarrollar sus capacidades de estudios y diferentes habilidades que les ayuda a comunicarse y a entender las diferentes situaciones de la vida cotidiana, porque todo lo que se enseña en los primeros años de estudios es fundamental para toda la vida.

El tema escogido por el cual se han realizado varias encuestas, observaciones e incluyendo entrevistas tiene como fin que el niño interactúe, desarrolle y aprenda de una manera didáctica y divertida que ayude a su aprendizaje y progreso académico. Elegimos este tema porque es importante adaptar el aprendizaje de los alumnos y

alumnas de acuerdo al ritmo de vida que se va presentando en la sociedad actual teniendo como ejemplo la tecnología existente.

Nuestro fin es buscar la motivación de los estudiantes de tal manera que puedan desarrollar al máximo sus capacidades de: estudio, expresión, comprensión, análisis, para así poner en práctica lo aprendido. Aportando así con el apoyo de la formación de cada niño de manera que se beneficien, aportando con el proceso de enseñanza-aprendizaje del trascurso educativo.

Siempre se ha considerado al niño como el futuro de la patria y por esta razón no dejaremos pasar por alto los diferentes problemas que se presentan en ellos, si no la manera de dar una solución que no afecte su integridad y autoestima, sino más bien despertar su creatividad para que vean más allá de lo cotidiano, buscando su excelencia mediante competencias sanas mas no imponer reglas que limiten su imaginación rompiendo así las barreras.

Ubicación Sectorial

Institución Educativa

Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo" de la comuna San José perteneciente a la parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena.

Beneficiarios

Los beneficiarios serán los educandos de la Escuela de Educación Básica "Veintiocho de Mayo" de la comuna San José de la parroquia Manglaralto.

Ubicación

Provincia de Santa Elena – Parroquia Manglaralto – Comuna San José.

Equipo técnico responsable

Autores: Tatiana Catuto Mirabá - Jorge Bazán Vera

Tutora: Isabel Leal Maridueña

3.6.- Descripción de la propuesta

La propuesta será aplicada en el periodo lectivo 2015 - 2016 en donde se incluirán los contenidos del uso del CD INTERACTIVO, tiene como objetivo fundamental fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes presentando las actividades de una forma diferente la cual les permitan interactuar de una forma dinámica, innovadora y divertida.

Plan de ejecución

Esta propuesta tiene como finalidad fortalecer el rendimiento académico de los educandos a la hora de recibir sus clases y a la vez fortalecer el aprendizaje significativo, para lo cual ha sido estructurada en forma sistematizada e independiente, con la única finalidad de que las actividades planteadas sean de ayuda referencial para los educandos, especialmente para los estudiantes de educación inicial y básica elemental y media del Centro de Educación Básica “Veintiocho de Mayo” y puedan superar los inconvenientes en el proceso de su formación académica mejorando su rendimiento escolar.

Desarrollo de la propuesta

El CD INTERACTIVO obtendrá los temas más importantes de la malla curricular del primer año de educación básica para que los docentes hagan un refuerzo de las clases impartidas anteriormente.

Orientación

El CD interactivo contendrá temas principales y necesarios para volver a repasar la malla curricular del primer año de educación básica beneficiando a los estudiantes y acercándolos al uso de la tecnología a través del proceso educativo, se elaborará una guía acerca de la instalación y ejecución del software educativo del CD interactivo para que los docentes puedan hacer uso de esta herramienta tecnológica.

Modelo utilizado

El modelo utilizado para la elaboración del software educativo es el modelo constructivista, este modelo se basa en construir desarrollando habilidades y destrezas a través de la realización de actividades de la malla curricular logrando la interacción del estudiante con la tecnología.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y POSTGRADO**

PROPUESTA

**CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DENOMINADO “APRENDAMOS
JUGANDO”.**



AUTORES:

TATIANA INÉS CATUTO MIRABÁ

JORGE AUGUSTO BAZÁN VERA

MANUAL DE USO

CD INTERACTIVO DENOMINADO “APRENDAMOS JUGANDO”.

ÍNDICE

ÍNDICE	39
INTRODUCCIÓN	41
INSTALACIÓN DEL SISTEMA	42
VISIÓN GENERAL DEL SISTEMA	48
Funcionalidades de iconos	49
Iconos básicos	49
Funcionalidad de pantallas	52
Pantallas secundarias	52

OPERATIVIDAD DEL SISTEMA	53
MIS NUEVOS AMIGOS Y YO	53
¿Cuáles suenan?	54
Unir con líneas	¡Error!
Marcador no definido.	
Relaciona	¡Error!
Marcador no definido.	
MI FAMILIA Y YO 57	
Identifica	57
Sentido a la oración (Unir con líneas)	58
Selecciona	59
LA NATURALEZA Y YO 60	
Cuenta	61
Marca	62
Ordena	63
Unir	64
LA COMUNIDAD Y YO	65
Unir con líneas	66
MI PAÍS Y YO	68
En la región litoral encontramos	68
Islas Galápagos	69
CANTANDO APRENDO A HABLAR	70
Menú de videos musicales	70

INTRODUCCIÓN

El manual de usuario del **CD INTERACTIVO “ARENDAMOS JUGANDO” PARA EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA** que se aplicara en la escuela de Educación Básica “Veintiocho de Mayo”, permitirá representar el entorno gráfico del programa, explicando de una manera detallada los pasos que el usuario deberá seguir para su manejo general y correcto, así también como las funciones de los iconos básicos.

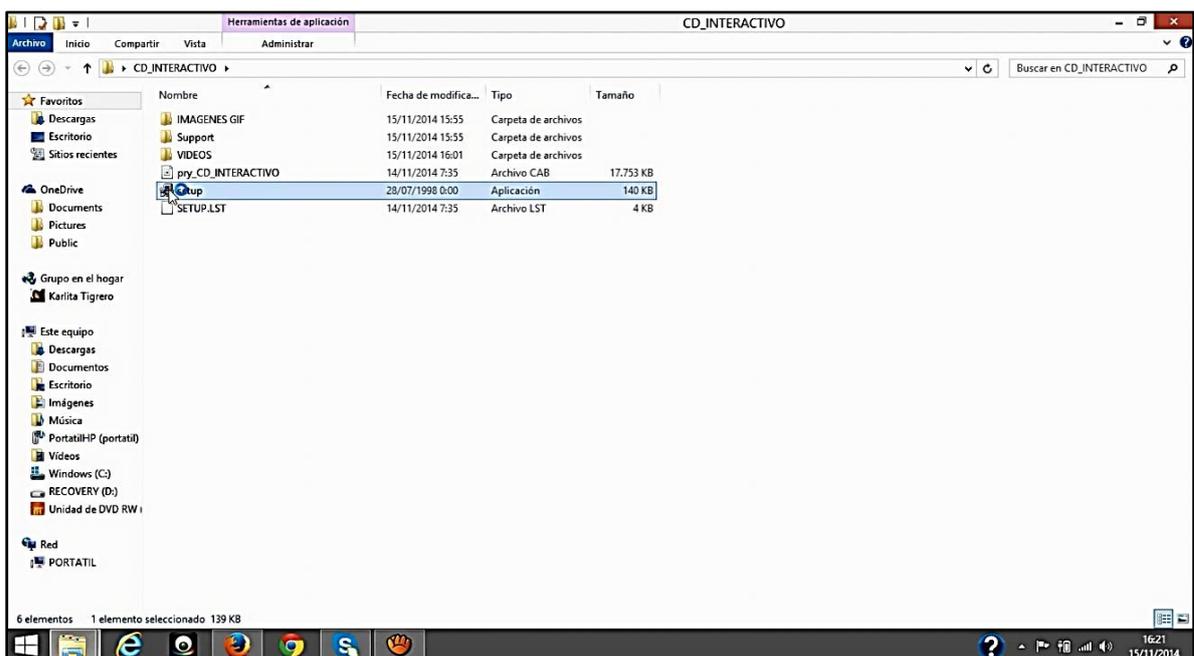
De esta manera, el usuario recibirá información sobre el manejo de las herramientas que utilizara el sistema.

Entre las cualidades que ofrece el sistema, se pueden mencionar las siguientes.

- ✚ Es fácil de usar ya que el estudiante solo tendrá que utilizar el mouse
- ✚ Es amigable ya que el estudiante interactuara con el sistema
- ✚ El estudiante tendrá la posibilidad de observar los errores que cometió en las actividades que le da el sistema.

INSTALACIÓN DEL SISTEMA

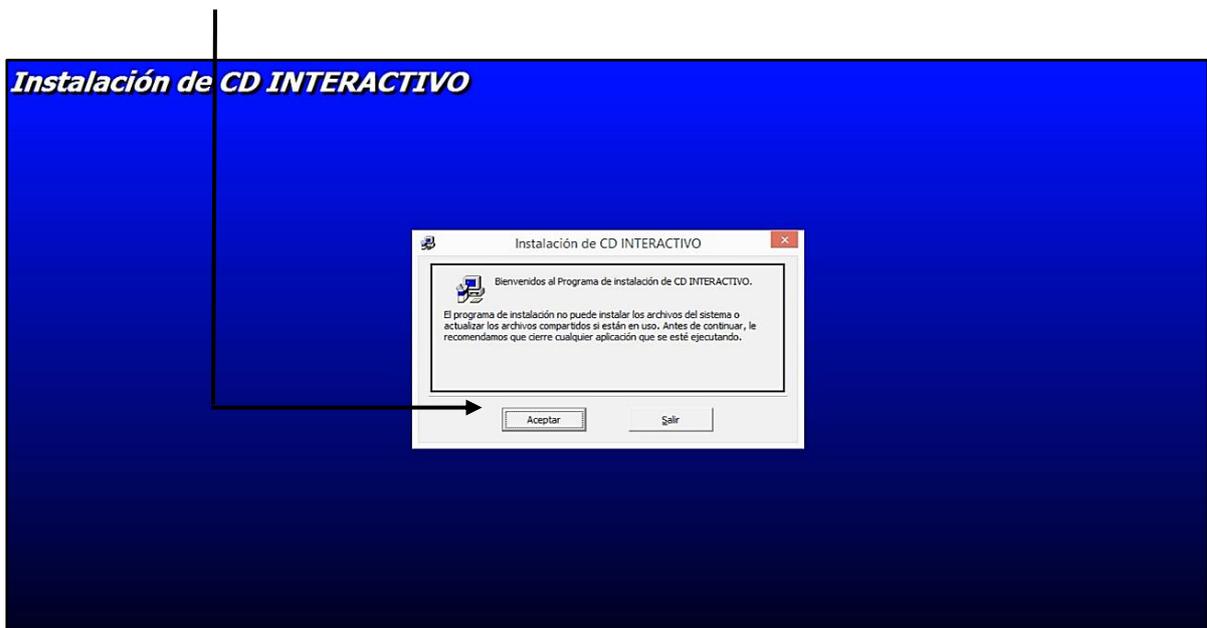
En la capeta del instalador dar doble clic en setup.



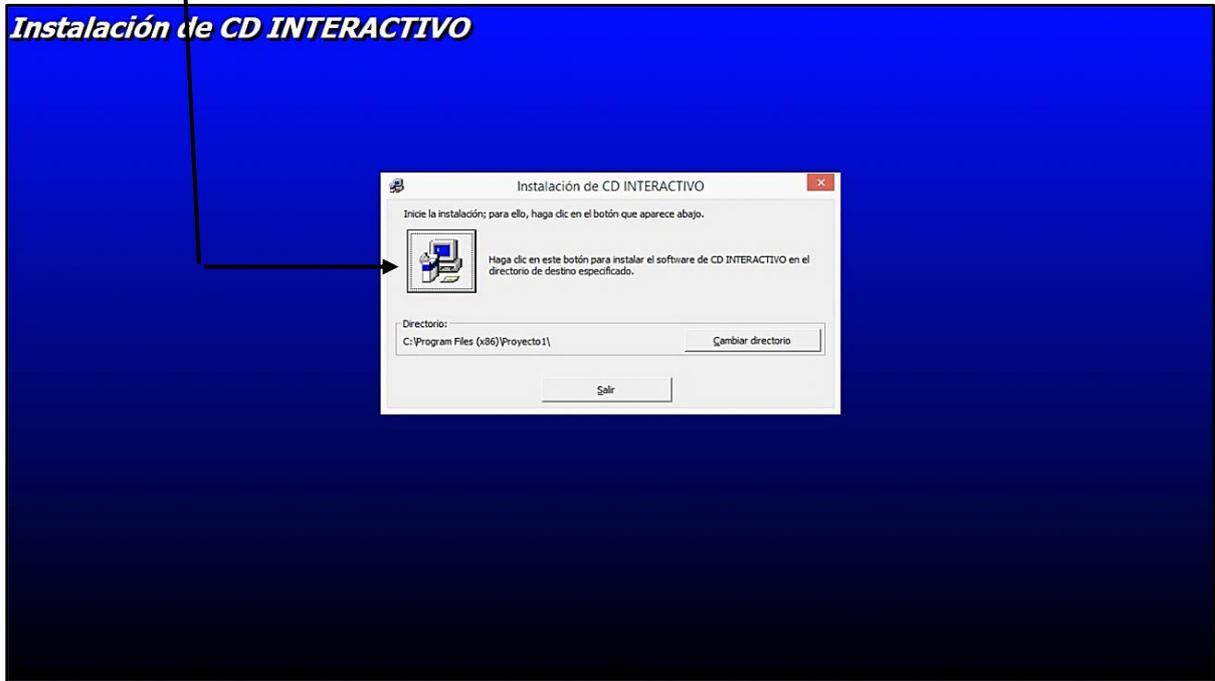
Posteriormente saldrá la siguiente ventana, y dejamos que cargue



Dar clic en aceptar



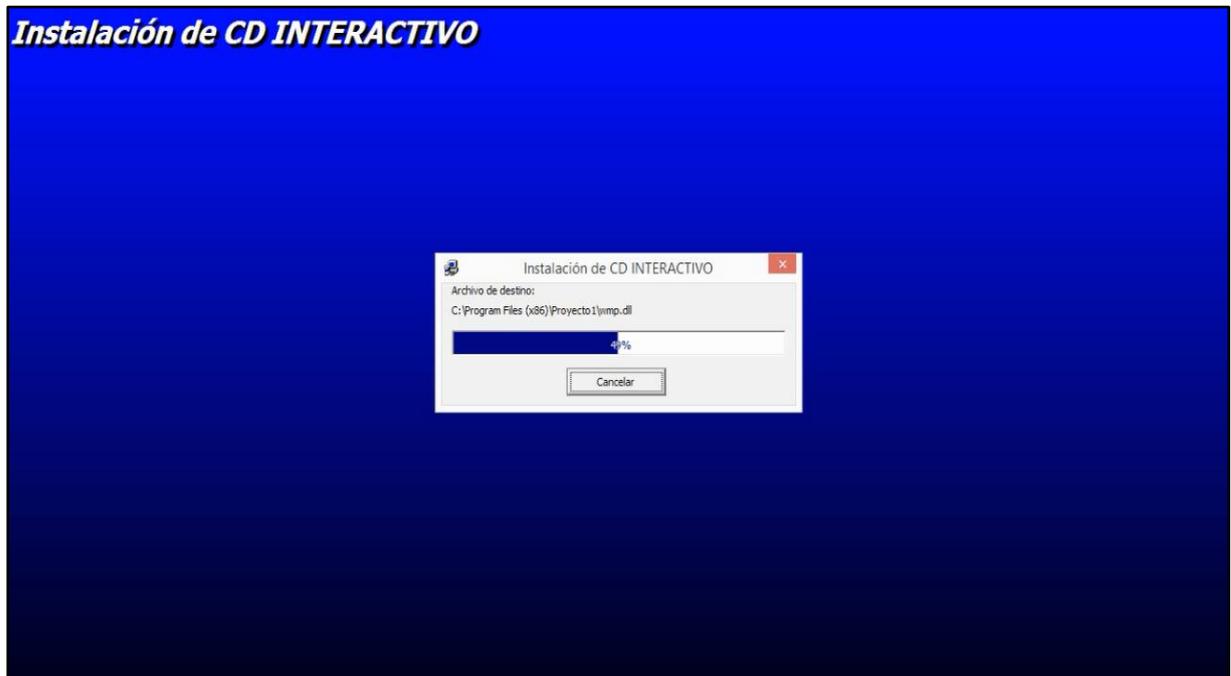
Se da clic en el botón para instalar el software



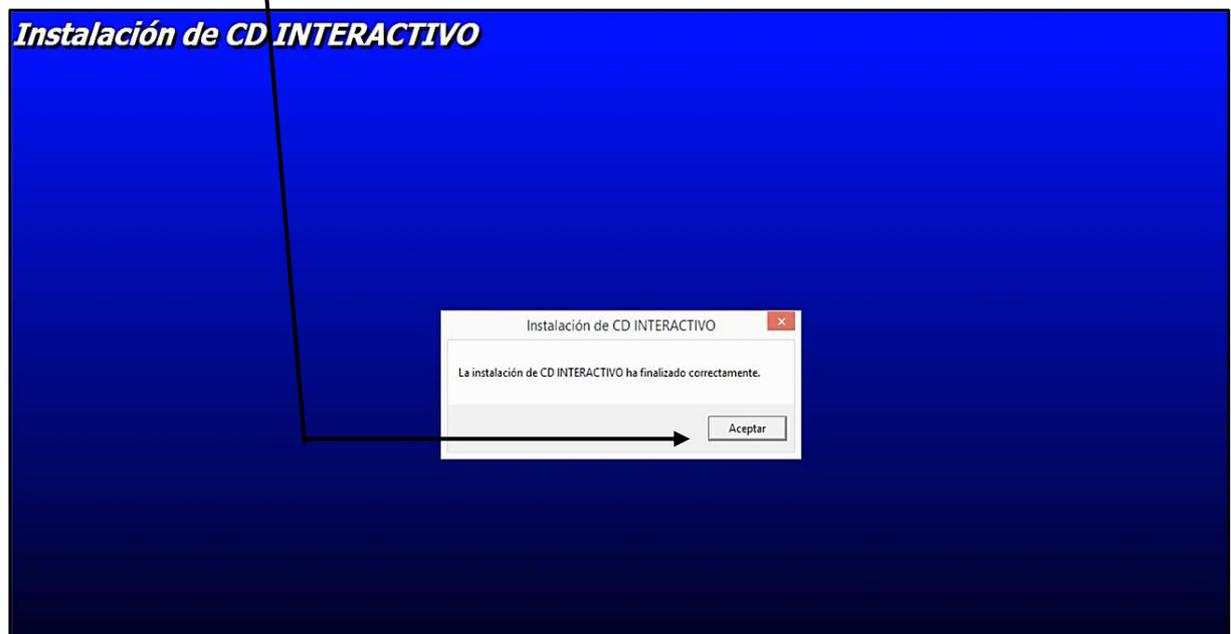
Damos clic en continuar



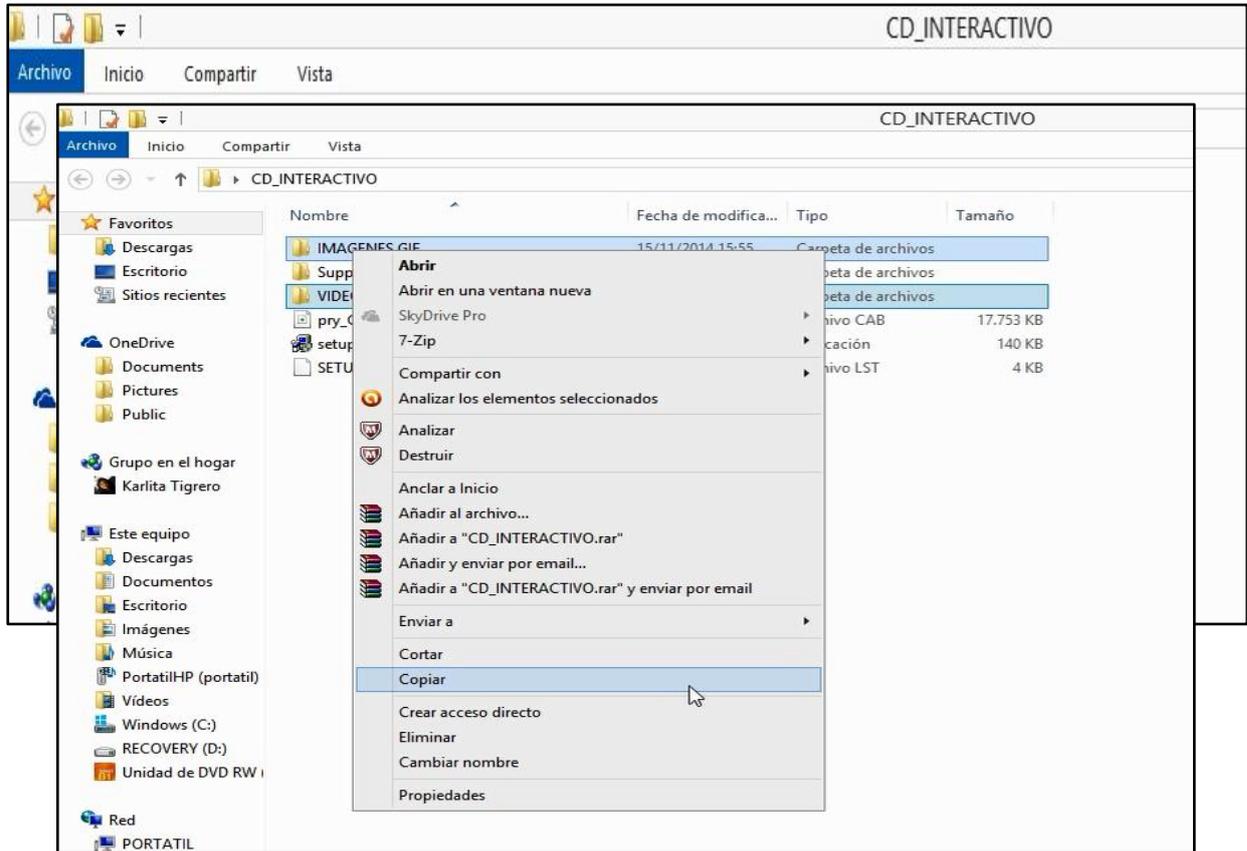
Se procederá a instalar el software



Al terminar la instalación se mostrará en una pantalla y damos clic en aceptar



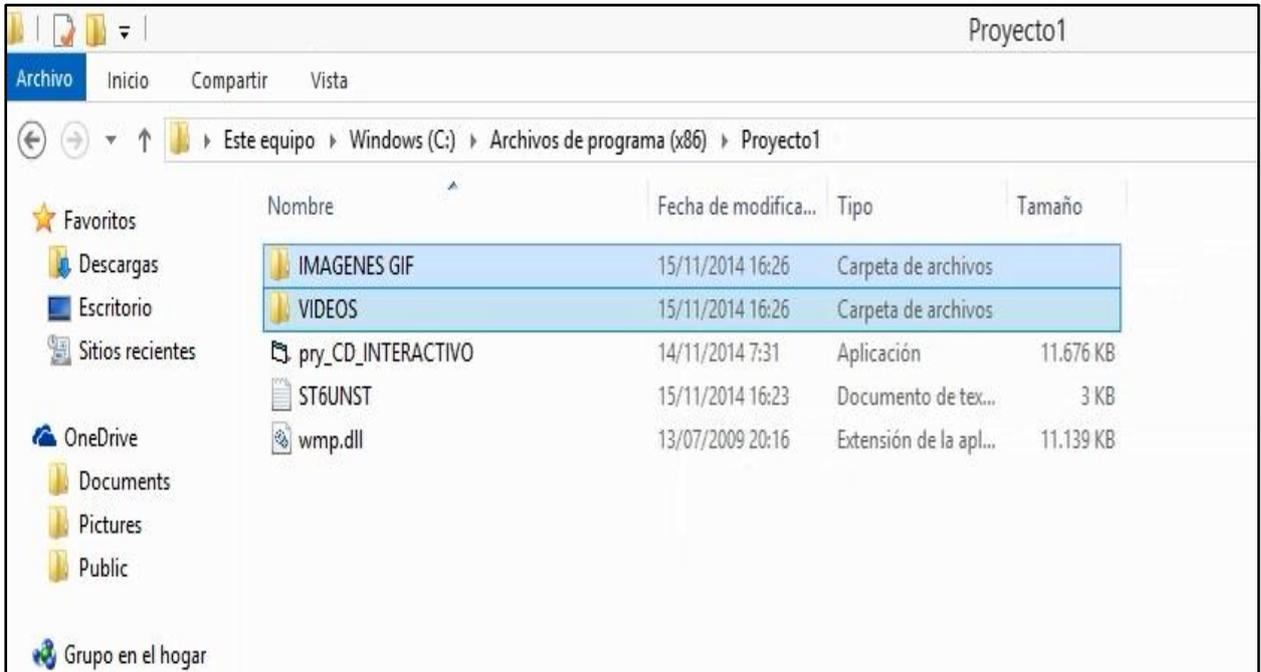
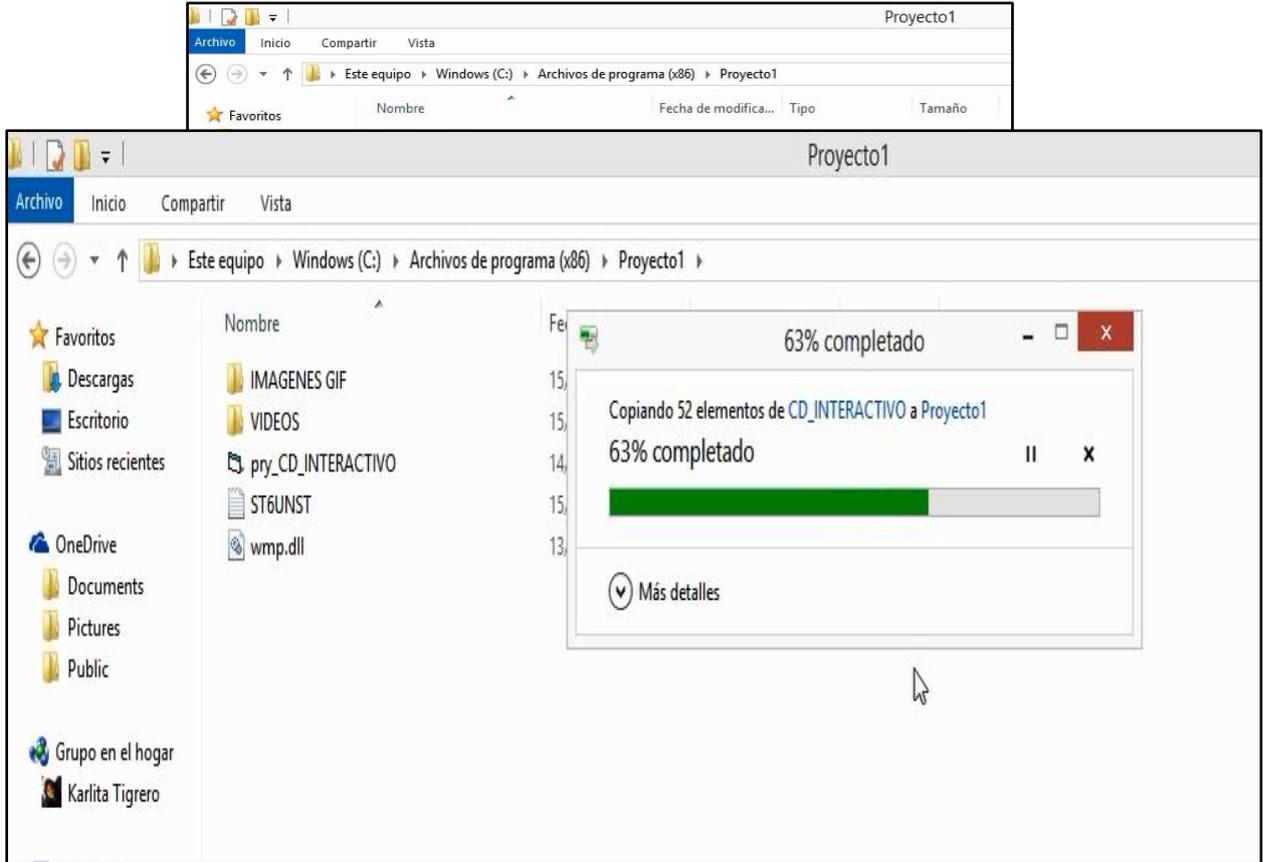
Cuando se haya finalizado la instalación procedemos a copiar las carpetas **IMÁGENES GIF Y VIDEOS** que se encuentran en la capeta del instalador



Las carpetas copiadas las procedemos a pegar en la siguiente ruta

C:\Program Files (x86)\Proyecto1

Y ya podemos hacer uso del software



VISIÓN GENERAL DEL SISTEMA

Al ingresar al sistema, el usuario podrá acceder a cualquiera de las opciones que se encuentran en el índice, que forman parte de la malla curricular del primer año de educación general básica.

Para acceder al sistema el usuario tendrá que seguir una secuencia de pasos, que a continuación se citan:

1.- En la herramienta buscar de Windows 8, digite **CD INTERACTIVO** y de clic sobre el icono que aparecerá en el resultado de búsqueda, como se muestra a continuación



2.- Inmediatamente aparecerá la pantalla del índice del CD INTERATIVO, en el cual el usuario podrá acceder a los diferentes temas dados en el mismo.



Funcionalidades de iconos

A continuación damos a conocer una serie de iconos que ayudaran al usuario en el funcionamiento del sistema.

Iconos básicos

1

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a resolver los diferentes ejercicios del tema MIS NUEVOS AMIGOS Y YO

2

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a resolver los diferentes ejercicios del tema MI FAMILIA Y YO

3

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a resolver los diferentes ejercicios del tema LA NATURALEZA Y YO

4

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a resolver los diferentes ejercicios del tema LA COMUNIDAD Y YO

5

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a resolver los diferentes ejercicios del tema MI PAIS Y YO

CANTANDO APRENDO A HABLAR

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a abrir el menú de los videos musicales.

SALIR

Al realizar clic sobre el botón cerrara el sistema.

REVISAR

Al realizar clic sobre el botón se proseguirá a mostrar una pantalla dando a conocer si el usuario ha realizado de una manera correcta o incorrecta según su trabajo realizado.



Al realizar clic sobre el botón el sistema se dirigirá a nuestra pantalla inicial (INDICE).



Al realizar clic sobre el botón el sistema proseguirá con ejercicio que continúe según el tema seleccionado.



Al dar clic sobre el botón el usuario se podrá reproducir el video musical seleccionado.



Al dar clic sobre el botón el usuario se podrá pausar el video musical seleccionado.



Al dar clic sobre el botón el usuario detendrá el video musical seleccionado.



Este botón le permitirá al usuario controlar el volumen de los videos musicales seleccionados.

Funcionalidad de pantallas

A continuación damos a conocer una serie de pantallas que ayudaran al usuario a reconocer su funcionamiento.

Pantallas secundarias



Al dar clic en el botón **REVISAR** se le mostrara esta pantalla por 4 segundos al usuario si es que ha resuelto de una manera correcta los ejercicios de los diferentes temas



Al dar clic en el botón **REVISAR** se le mostrara esta pantalla por 4 segundos al usuario si es que ha resuelto de una manera incorrecta los ejercicios de los diferentes temas



Esta pantalla se le mostrara al usuario al instante de haber realizado bien una parte del ejercicio propuesto en el tema.



Esta pantalla se le mostrara al usuario al instante de haber realizado mal una parte del ejercicio propuesto en el tema.

OPERATIVIDAD DEL SISTEMA

El sistema cuenta con un índice el cual se divide en diferentes temas los cuales forman parte de la malla curricular del primer año de educación general básica, lo cuales son:

- ✚ Mis amigos y yo
- ✚ Mi familia y yo
- ✚ La naturaleza y yo
- ✚ La comunidad y yo
- ✚ Mi país y yo
- ✚ Cantando aprendo a hablar

MIS NUEVOS AMIGO Y YO



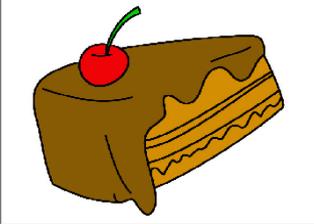
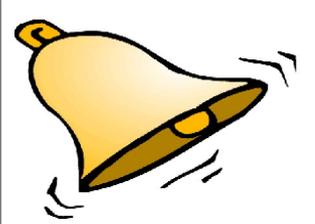
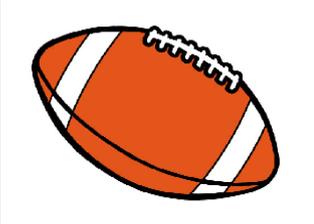
Al dar clic en el botón **1** el sistema nos dirigirá a las diferentes pantallas con sus respectivos ejercicios a realizar.

- ✓ ¿Cuáles suenan?
- ✓ Unir con líneas
- ✓ Relaciona

¿Cuáles suenan?

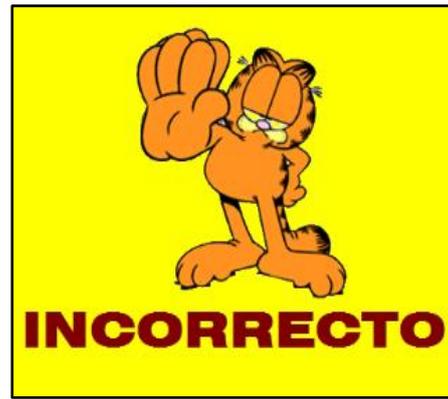
 MIS NUEVOS AMIGOS Y YO

¿Cuáles suenan?

 □ PALA	 □ TELÉFONO	 □ PATEL
 □ CAMPANA	 □ BALON	 □ GUITARRA

MENÚ  **REVISAR** **SIGUIENTE**

El usuario debe dar clic en la o las imágenes que crea correcta, posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



El usuario debe dar clic en la imagen del lado izquierdo y luego a la imagen del lado derecho que crea correcta, si es que se llegara a equivocar, el sistema no le unirá con líneas y aparecerá en la pantalla una carita triste por 1,20 segundos y lo volverá a intentar, hasta realizarla correctamente.



Al terminar el ejercicio se mostrara la pantalla de correcto.



Relaciona



El usuario debe dar clic en una de la imágenes de la parte superior y posteriormente a la imagen de la parte inferior que crea correcta, si es que se llegara a equivocar aparecerá una pantalla con una carita triste por 1,20 segundos y lo volverá a intentar, hasta realizarla correctamente.



Al terminar el ejercicio se mostrara la pantalla de correcto.



MI FAMILIA Y YO



Al dar clic en el botón **2** el sistema nos dirigirá a las diferentes pantallas con sus respectivos ejercicios a realizar.

- ✓ Identifica
- ✓ Sentido a la oración(Unir con líneas)
- ✓ Selecciona

Identifica

The screenshot shows a pink interface for an exercise titled "IDENTIFICA". At the top left, there is a small family icon and the text "MI FAMILIA Y YO". The main area is divided into two columns: "Altos" on the left and "Bajos" on the right. Under "Altos", there are four cartoon characters in individual frames, each with a small square checkbox to its left. Under "Bajos", there are also four cartoon characters in individual frames, each with a small square checkbox to its left. At the bottom of the screen, there are three buttons: "MENÚ" (orange), "REVISAR" (orange), and "SIGUIENTE" (green).

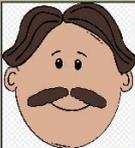
El usuario debe dar clic en la o las imágenes que crea correcta, posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



Sentido a la oración

(Unir con líneas)

 **MI FAMILIA Y YO** **SENTIDO A LA ORACIÓN**

	Limpia		Andresito  en la cancha.
		La comida.	Papá  el carro.
	Juega fútbol		Mamá prepara la 

MENÚ  **SIGUIENTE**

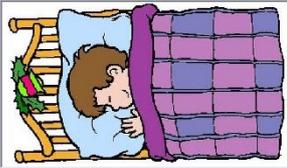
El usuario debe dar clic en la imagen del personaje del lado izquierdo y luego a la imagen del lado derecho que crea correcta, si es que se llegara a equivocar, el sistema no le unirá con líneas y aparecerá la pantalla con una carita triste por 1,20 segundos y lo volverá a intentar, hasta realizarla correctamente. Al terminar el ejercicio se mostrara la pantalla de correcto.



Selecciona

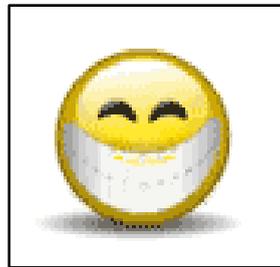
 **MI FAMILIA Y YO**

SELECCIONA

 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 

MENÚ  **SIGUIENTE**

El usuario debe observar cada imagen y elegir una de las dos opciones que se encuentra debajo de cada una de ellas de tal manera que si llega a seleccionar la opción correcta el sistema mostrara al instante una pantalla con una carita feliz, caso contrario se mostrara al instante una pantalla con una carita triste.



LA NATURALEZA Y YO



Al dar clic en el botón **3** el sistema nos dirigirá a las diferentes pantallas con sus respectivos ejercicios a realizar.

- ✓ **Cuenta**
- ✓ **Marca**
- ✓ **Ordena**
- ✓ **Unir**

Cuenta

The screenshot shows a game interface with a light green background. At the top left is a small landscape icon and the text "LA NATURALEZA Y YO". In the center, it says "CUENTA" and "¿CUANTOS RATONCITOS HAY?". Below this are two image boxes. The left box shows three mice: two on a slice of Swiss cheese and one on the ground. Below it are three buttons labeled "1", "2", and "3". The right box shows two mice: one sitting and one lying down. Below it are also three buttons labeled "1", "2", and "3". At the bottom, there are three buttons: "MENÚ" (orange), "REVISAR" (orange), and "SIGUIENTE" (green). There are also some decorative firework icons at the bottom.

El usuario debe identificar cuantos ratoncitos hay en la imagen del lado izquierdo y dar clic en el botón que crea correcto, al dar clic en uno de los botones se habilitaran los botones del lado derecho, y tendrá que identificar cuantos ratoncitos hay en la imagen de la derecha dando clic en el botón que crea que tenga la cantidad correcta. Por consiguiente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



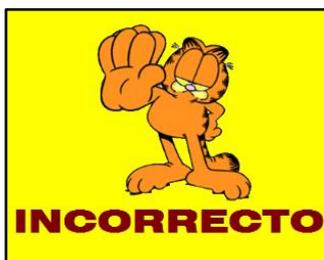


Marca

LA NATURALEZA Y YO MARCA

A screenshot of a quiz interface. On the left, there is an illustration of a boy in a green cap and blue shirt pouring water from a grey bucket into a hole in the ground. A shovel is leaning against a tree trunk next to him. On the right, there are three options, each in a white box with a red border and a red diagonal slash: 1. A black letter 'E' inside a red circle. 2. A black silhouette of a dog inside a red circle. 3. A black silhouette of a person inside a red circle. Below the options are three small red squares, likely for selection. The interface has a light blue background.

El usuario tiene que dar clic en la imagen que crea que indique la acción correcta, posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



Ordena

LA NATURALEZA Y YO

ORDENA

1

MENÚ REVISAR SIGUIENTE

El usuario debe elegir la secuencia correcta de las imágenes, dando clic en ellas según el orden que crea correcto de forma ascendente. Posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.





Unir



El usuario debe dar clic en la imagen superior y luego a la imagen inferior que crea correcta, si es que se llegara a equivocar el sistema no le unirá con líneas y aparecerá la pantalla con una carita triste por 1,20 segundos y lo volverá a intentar, hasta realizarla correctamente.

Al terminar el ejercicio se mostrara la pantalla de correcto.





LA COMUNIDAD Y YO



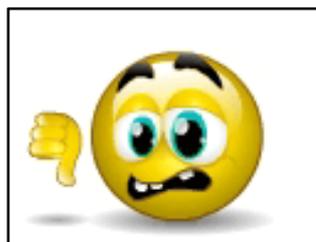
Al dar clic en el botón **4** el sistema nos dirigirá a las diferentes pantallas con sus respectivos ejercicios a realizar.

- ✓ Unir con Líneas
- ✓ Cuenta

Unir con líneas



El usuario debe dar clic en la imagen izquierda y luego a la imagen del lado derecho que crea correcta, si es que se llegara a equivocar el sistema no le unirá con líneas y aparecerá la pantalla con una carita triste por 1,20 segundos.



Cuenta

LA COMUNIDAD Y YO

CUENTA

GUÍA

1 centavo

5 centavos

10 centavos

MENÚ

REVISAR

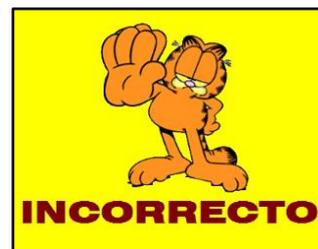
SIGUIENTE

14

15

16

El usuario tiene que realizar la suma y escoger la respuesta que crea correcta. Posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se mostraran las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



MI PAÍS Y YO



Al dar clic en el botón **5** el sistema nos dirigirá a las diferentes pantallas con sus respectivos ejercicios a realizar.

- ✓ En la región litoral encontramos
- ✓ Islas Galápagos

En la región litoral encontramos

An interactive screen titled 'MI PAÍS Y YO' with the subtitle 'En la region litoral encontramos'. The screen has a light pink background. At the top left is a small map of Ecuador. Below the title, there are six image options arranged in a 2x3 grid. Each image has a small label below it: a condor (CÓNDOR), a watermelon (SANDÍA), winter clothing (ROPA DE FRIO), a beach umbrella (PARASOL), an erupting volcano (VOLCÁN), and palm trees (PALMERAS). At the bottom of the screen, there are three buttons: 'MENÚ' (orange), 'REVISAR' (purple), and 'SIGUIENTE' (green). There are also decorative firework icons on the bottom.

El usuario tiene que dar clic en la o las imágenes que crea correcta, posteriormente se habilitara el botón **REVISAR** y al darle clic se

mostrarán las pantallas correspondientes al resultado, ya sea correcto o incorrecto.



Islas Galápagos



El usuario debe dar clic en la imagen izquierda y luego a la imagen del lado derecho que crea correcta, si es que se llegara a equivocar el sistema no le unirá con líneas y aparecerá la pantalla con una carita triste por 1,20 segundos y lo volverá a intentar, hasta realizarla correctamente.

Al terminar el ejercicio se mostrara la pantalla de correcto.



Al dar clic en el botón **CANTANDO APRENDO A HABLAR** el sistema nos dirigirá al menú de videos musicales.

Menú de videos musicales



Las vocales

Al darle clic en el botón **LAS VOCALES** se reproducirá el video musical.

Podremos escoger el video musical que deseemos ver como por ejemplo



3.1 Conclusiones

La ejecución y aplicación del CD interactivo fortalecerá el rendimiento académico de los estudiantes ya que al momento de proyectar las actividades a través del computador el educando observara con gran interés la interfaz del CD.

Esta herramienta tecnológica será un vínculo entre el proceso enseñanza-aprendizaje y la tecnología, convirtiéndose en un instrumento indispensable para el docente.



3.2 Recomendaciones

- ✚ Es necesario implementar cursos de formación continua en el uso de las tecnologías de la información y comunicación para los docentes, con el fin de fortalecer sus conocimientos.

- ✚ A través del dialogo, mantener conversaciones entre los docentes y hacer un análisis de la situación que atraviesan en la institución para buscar alternativas que logren mejorar el rendimiento escolar de los educandos.
- ✚ Se debe disminuir la desigualdad por parte de los entes gubernamentales en la dotación equitativa de recursos tecnológicos para las instituciones rurales y urbanas, públicas y privadas.

BIBLIOGRAFÍA

(S.F.). Obtenido de <http://www.funlibre.org/>

(Karlin & Vianni, 2. (2001). *APRENDIZAJE POR PROYECTO*.

Actualización y Fortalecimiento Curricular. (2010). *Curriculo de Educación General Básica*. Quito.

Actualización, y. F. (2010). *Curriculo de Educación General Básica*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación, pág.67.

Adell, J. (2010). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías*. España: Edutec.

ALMEIDA, R. E. (2010). *Técnicas activas en el proceso de enseñanza aprendizajes*. Ibarra: Amazonas.

Anfossi Claudio. (2009). *Las nuevas enseñanzas en el docente*. Uruguay: Staff, pág.203.

Anfossi, C. (2009). *Las nuevas enseñanzas en el docente*. Uruguay: Staff, pág.203.

Arancibia, V., Pualina, H., & Katherine, S. (2012). *Psicología de la Educación*. Mexico: Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V, p.135.

ARANCIBIA, V., Pualina, H., & Katherine, S. (2012, p. 135). *Psicología de la Educación*. Mexico: Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V.

Arango, Pedro. (2010). *El ritmo en el diseño curricular*. . España: Andalucía, p.68.

ARANZABIA, V. c. (2011). *Psicología de la Educación*. Chile: Mc Grall, pág.5.

Araújo, & G., U. y. (2010). *El Aprendizaje Basado en Problemas. Una nueva perspectiva de la enseñanza en la universidad*. Barcelona: Gedisa.

Arredondo. (1979). *Teoría del aprendizaje significativo*.

Arteaga, Amalia. . (2009.). *Capacidad expresiva*. México: Paidós, pág.65.

- Arteaga, M. V. (2010). *Desarrollo de la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. Barcelona: INDE, p.152-153.
- ARTEAGA, M. V. (2010, p. 9, 152-153). *Desarrollo de la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. Barcelona: INDE.
- Avanzini, G. (2010). *La pedagogía hoy*. México: FCC.
- Ávila, Baray. (2009). *Introducción a la metodología de la investigación*. México.: Eumed.net, pág.203.
- Ayala Isabel. (2010). *Estructura del Lenguaje Musical*. Madrid: Paidos, pág.4.
- Ayala, I. (2010). *Estructura del Lenguaje Musical*. Madrid: Paidos, pág.4.
- Ayape, S., & Carlos. (2009). *Aprendizaje Basado en Problemas: de la teoría a la práctica*. México: Trillas.
- BAER. (1994).
- BANDURA, M. (2011). *Técnicas lúdicas interactivas*. Quito: Satillana, pág.56.
- Barcial, A. O. (2011). *JUEGO MULTIMEDIA, DIDÁCTICO E INTERACTIVO*. New York: Bufalo Isnn 1986-76552.
- Barnet, & R. (2009). *Para una transformación de la universidad. Nuevas relaciones entre investigación, saber y docencia*. Barcelona: Octaedro.
- Barriga, F. D. (2004). *el Constructivismo Pedagógico*. México: Línea de tiempo.
- Bartolome, R y otros. . (2010). *Manual para el educador de primaria*. . Colombia: Ediciones Ra, pag. 45.
- Bellante, V. (2010). *Las técnicas corporales*. Buenos Aires, Argentina.: CADIEX, pág.245.
- Bellante, Viviana. (2010). *Las técnicas corporales*. Buenos Aires, Argentina.: CADIEX, pág.245.

- Berruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Madrid, pág.43-99: Miño y Dávila. ISBN:84-95294-19-2.
- Biblioteca Práctica . (2010). *Practica para padres y educadores, pedagogía y psicología infantil*. Madrid España: Cultural S.A, pág.115.
- Bonilla, B. C. (24 de febrero de 2009). *Fundacion Colombiana del tiempo libre y recreación*. Recuperado el 1 de agosto de 2014, de www.funlibre.com:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Boyer, E. L. (2010). *Una propuesta para la educación del futuro*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bras, & Florence. (2010). *Cómo tomar notas y apunte*. Barcelona: Iberia.
- Brew, & Angela. (2012). *The nature of research: inquiry in academic context*. San Francisco: Routledge Falmer.
- BRIONES, G. (1992).
- BRUNER. (1988). *Teoría del aprendizaje*. España: Trillas.
- Bruner, J. (1961). *Harward Educational Review*.
- BRUNER, J. (1961). *Harward Educational Review*.
- Calvo, S. (2009, p.12-22). *Fundamentación Sociologica*.
- Cassany, D. (2010). *Enseñar Lengua*. España: GRAO.
- CASSANY, D. (2010). *Taller de textos*. Madrid: Paidos, pág.7.
- Castañer Balcells. (2009). *Expresión corporal y danza*. Barcelona: Inde, pág.45.
- Castañer, B. (2009). *Expresión corporal y danza*. Barcelona: Inde, pág.45.
- Caturla, F. E. (2008). *La motivación*. Madrid: PPC, pág.1-22.
- CERON, O. T. (2010). *Estrategias activas de aprendizaje*. Ibarra: Oceano.
- Cheveland*. (1998).

Código de la Niñez y Adolescencia. (2008).

Coll. (1999).

COLL. (1999). *Adaptaciones*.

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008).

Contreras, M. (2010). *Propuesta para la elaboración de las guías metodológicas*.
México: UAEM.

Coterón, J. (2009). *La expresión corporal. Investigación y acción Pedagógica*.
Salamanca: Amarú, pág.165-173.

Covington, M. (2009). *La voluntad de aprender*. Madrid, pág.45: Paidós.

Crook. (2009). *Aprendizaje cooperativo*. p.168.

Crook. (2009, p.165).

Díaz Barriga Frida. (2009). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*.
México.: MC.GRAWW-HILL, pág.50-68.

Echeverry, H. J. (2009). *blog.utp.edu.co*. Recuperado el 19 de julio de 2014, de
blog.utp.edu.co:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Ecuador, M. d. (Enero de 2013). *Programa de Televisión, Educa*. Santa Elena.

Escobar, J. c. (2010). *La taxonomía de Bloom*. México : INDE, pág.23.

Escribano, A, & y Del Valle, A. (2010). *El Aprendizaje Basado en Problemas. Una propuesta metodológica*. Madrid: Narcea.

FERNÁNDEZ, M. (2009). *Las tareas de la Profesión de Enseñar*. España, Siglo XXI:
Editores S.A.

Ferrándiz, C. c. (2010). *Estudio del razonamiento lógico matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples*. . Murcia, España.: ISSN edición impresa: 0212-9728.

- Ferreiro, R., & Espino, M. (2009). *El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para aprender y enseñar*. México: Trillas, pág.45.
- Figueroa, G. (2009). *Didáctica del juego infantil Antología*. Mérida-Venezuela.: Universidad de los Andes, pág.67.
- Gagné. (1968). *Modelos educativos*.
- Gallahue citado por Muñoz, Luis. . (2008). *Desarrollo motor y educación física infantil*. Sur de Colombia: Neiva, p.150.
- GALVIS, A. (2010). *Desarrollo de la informática en la educación*. Bogotá: UNIADES - LIDIE.
- Gardner, H. (2000). *Inteligencias múltiples*. . Barcelona: Paidós, pág.14-19.
- GARRIDO, M. Á. (2010). *Nueva introducción a la teoría de la Literatura*. Madrid: Síntesis, pág.56.
- Gonzalez, W. (2010). *Inteligencias Múltiples y estimulación temprana*. España: Grao, pág.123.
- Guitton, & Jean. (2010). *El trabajo intelectual. Consejos a los que estudian y a los que escriben*. Madrid: Rialp.
- Hahn, H. (2011). *Manual de referencia*. Madrid: McGraw-Hill.
- Hernández R.; Fernández, C. (2009). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraww, p.78.
- Hernández, D. -B. (2002). *estrategias docentes para un aprendizaje significativo (Segunda ed.)*. México: Mc. graw Hill.
- Hernández, Fernández y Bapista. . (2009). *Metodología de la Investigación*. México: Ed. Mc.Graw hill, pág.58.
- HERRAN, A. (2009). *Técnicas de enseñanza* . Madrid: España.
- Ileana, D. R. (2010). *La enseñanza de lecto escritura*. Puerto Rico: B. A Mega.
- Jiménez Ortega, J. (2010). *Manual práctico de técnicas de estudio*. Madrid: Cincel.

Johnson, & D. W., J. (2009). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós SAICF.

Johnson, R. (1994). *Elementos del aprendizaje cooperativo*. . Villa, Editado 2007: Thousand.

Jonassen. (1994). *Paradigmas constructivistas*.

KAGAN, S. (2009). *Cooperative Learning*. Kagan: San Clemente.

Kolb. (2009). *Inventario de Estilos de Aprendizaje*. Quito: UDLA.

Learrata, B. S. (2010). *Los contenidos de la expresión corporal*. Barcelona: Inde.

LEARRATA, B. S. (2010). *Los contenidos de la expresión corporal* . Barcelona: Inde.

Ley Orgánica de Educación Intercultural y Bilingüe. (2011). Ecuador.

Lobato, C. y. (2008). *Técnicas de aprendizaje cooperativo en contextos educativos*. Badajoz, pág.45.

Márquez, P. (2010). *La enseñanza- Buenas prácticas*. Venezuela.

Matinez, M. F. (2009). *La informatica en educacion infantil*. Mexico: Trillas Issn 9875-75302.

MEAD. (2009). *Fundamentación Fisiológica*.

MINISTERIO, de Educación del Ecuador. (2010). *Ritmo y expresión corporal*. Quito.

Ministerio, de Educación. (2010). *Ritmo y expresión corporal*. Quito.

Mótos, T. (1983.). *Iniciación a la Expresión Corporal*. Barcelona: Humanitas, pág.51.

MOTOS, T. (1983. p.51). *Iniciación a la Expresión Corporal*. . Barcelona: Humanitas.

MOTOS, T. p. 51. (1983). *Iniciación a la Expresión Corporal*.

Moust, J, Bouhuijs, P, & y Shmidt, H. (2010). *AProblem-based Learning: a student guide*. The Netherlands: Wolters-Noordhoff.

- Ovejero, Bernal. . (2006). *Aprendizaje cooperativo: un eficaz instrumento de trabajo en las escuelas multiculturales y multiétnicas del siglo XXI*. Madrid: EUEDEMA.
- Pasteur, Louis. (2011). *Metodología de la Investigación*. Argentina: Aguilar, pág.67.
- PÉREZ, R. (2010). *Construcción del conocimiento*. España: Paidós, pág.2.
- PIAGET. (1978). *Aprendizaje Cooperativo*, p. 20.
- Piaget, J. (1955). *La mentalidad y el constructivismo*.
- Piaget, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*.
- POZO. (1999).
- Ralph M. Stogdill. (s.f.). <http://defenicion.de/lider/#ixzz3MBXgKVPI>.
- Referente Curricular . (2010). Educación Inicial. *Volemos Alto*.
- Referente Curricular. (2010). Educación Inicial. *Volemos Alto*, Grupo. Santillana, pág,65.
- Reynaldo, A. (2009). *Teorías del aprendizaje. Balance y perspectiva*. Lima.
- Rodríguez, C. (2010.). *La Postura Corporal y su percepción en la Enseñanza Primaria y Secundaria*. Ecuador: Grupo Editorial Universitario, pág.78.
- Rodríguez, Casimiro. (2010.). *La Postura Corporal y su percepción en la Enseñanza Primaria y Secundaria*. . Ecuador: Grupo Editorial Universitario, pág.78.
- Romano, & David. (2010). *Elementos y técnicas del trabajo científico*. Barcelona: Teide.
- Romano, D. (2010). *técnicas del trabajo científico*. Barcelona: Teide.
- Romero, M. M. (2009). *La expresión corporal*. Barcelona: Grupo Editor C.V p.56.
- ROSI, R. (2010). *Hacia las sociedades del conocimiento*. España: UNESCO.
- Ruano, K. (2009). *Perspectiva cronologica en la intervención de la expresión corporal sobre la dimensión emocional*. Sevilla: Wanceulen, pág 107.

- RUEDA, B. (2010). *La expresión Corporal en el desarrollo del área de educación física*. Madrid: Huelva.
- Rueda, D. (2010). *La expresión Corporal en el desarrollo del área de educación física*. Madrid: Huelva.
- Ruiz, Luis. (2009). *Desarrollo motor fino y actividades físicas*. Argentina: Gymnos, p.87.
- Saenz, A. (2010). *Proyecto de Pedagogía*. España: Trillas, pág.45.
- Sánchez, G. (2009). *La expresión corporal*. Sevilla: Wanceulen, pág. 151-174.
- Sefchovich, Galia. (2008). *La educación psicomotriz. Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad*. Barcelona: Grao, pág.87.
- SENESCYT, P. S. (30 de Febrero de 2008). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. Recuperado el 1 de agosto de 2014, de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/resultadoPruebasWEB.pdf>
- Senge. (1980). *Presunciones de los modelos mentales*. Bulgaria.
- SKINNER. (1996).
- Stokoe, Harf, & Jaritonsky. (1990; 1986; 1978). *Ritmo y Expresión Corporal*.
- Stokoe, Patricia. (1929-1996). *El ritmo*. Argentina.
- Sugrañes, A. (2009). *La educación psicomotriz*. Barcelona: Grao, pág.59.
- Toro, A. J. (2010). *Creatividad y Literatura*. España: CAUCE, pág.245.
- Torp, & Sage, L. y. (2010). *El Aprendizaje Basado en Problemas: desde el jardín de infantes hasta el final de la escuela secundaria*. Buenos Aires: Amorrurtu.
- Vega, Yolanda. (2009). *Perspectiva de la danza en la Escuela*. Argentina.: Tavira, p.9-
- VYGOTSKY. (1979, p. 163). *Fundamentación Pedagógica*.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa*.