



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA

SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTOR

CARLOS JULIO MOREJON VILLAMAR

TUTORA

MSC. JOHANA PARREÑO

LECTORA

MSC. LILA MORÁN BORJA

BABAHOYO-LOS RÍOS-ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico este trabajo a Dios por ser el eje principal de mi vida, por guiarme, darme fuerzas cada vez que he querido desmayar, por impulsarme a seguir adelante.

A mi papá Pedro Morejón Camino (+) que desde el cielo ha sido mi guía.

A mi querida madre Esperanza Villamar Araujo quien siempre ha estado a mi lado dándome fuerzas para seguir adelante, dando constantemente todo de sí para que yo triunfe en mi vida profesional, aquella mujer que no solo me dio la vida sino también su amor, su apoyo y sus bendiciones porque sin su pilar no hubiera logrado llegar, a donde hoy estoy. Gracias Madre Querida, Gracias Esperancita.

También a mi esposa Evelyn Reyes quien continuamente me da su apoyo sin condiciones.

A mis dos hijas: Carlita Morejón Pérez y Romina Morejón Reyes, aquellas estrellitas que llegaron a mi vida a llenarme de amor y ternura; y que hoy son, el motor de la misma.

Y como olvidar a mis amigos que siempre me han dado su voz de aliento y de apoyo en todas mis metas propuestas.

Carlos Julio Morejón Villamar.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todas las maravillas que él me ha dado: padres ejemplares, hermanos, amigos que siempre han sabido ayudarme y acompañarme en las buenas y en las malas, maestros que me han ayudado en mi formación como profesional.

Doy gracias infinitas a mi madre adorada Esperanza Villamar por su apoyo y bendiciones.

De manera especial agradezco a un gran amigo al Dr. Jacinto Muñoz Muñoz, quien siempre ha sido uno de los promotores de mi triunfo profesional.

Agradezco a mi Tutora, Máster Johana Parreño por su apoyo y colaboración en el desarrollo de este proyecto de investigación de tesis.

Carlos Julio Morejón Villamar.




UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo **CARLOS JULIO MOREJON VILLAMAR**, portador de la cedula de ciudadanía #**120501100-8** en calidad de autor del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención **INFORMÁTICA EDUCATIVA**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.


CARLOS MOREJON VILLAMAR
C.I. 120501100-8



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DE
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo 5 de Junio del 2017

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación, designada por el Consejo directivo con oficio N° 185, con fecha **24 de enero del 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-005-2017**, certifico que el Sr. **Carlos Julio Morejón Villamar**, ha desarrollado el Proyecto Titulado

**SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
PARTICULAR ECOMUNDO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS
RÍOS**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinadora de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación y se procesa a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Johana Parreño Sánchez
TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Babahoyo, 8 de Junio del 2017

En mi calidad de lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designada por el Consejo directivo, con oficio N° 185, con fecha **24 de enero del 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-005-2017**, certifico haber revisado y aprobado, la parte gramatical, de redacción, aplicación correcta de las normas A.P.A y el formato impreso, del trabajo de grado del Sr. **CARLOS JULIO MOREJÓN VILLAMAR**, cuyo título es:

SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.



MSC. Lila Morán Borja

LECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

INFORME FINAL POR PARTE DEL TUTOR

Babahoyo, 5 de Junio del 2017

Lcda. Johana Parreño Sánchez, Msc. domiciliada en el Cantón Babahoyo, con número de cédula 020149825-9 en calidad de Tutora del Informe Final, apruebo el trabajo de investigación.

En mi calidad de Tutora del Informe Final titulado: **SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS**, del Sr. **Carlos Julio Morejón Villamar** portador de la cédula de ciudadanía, **120501100-8** egresado de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa , de la Modalidad Semipresencial, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

Lcda, JOHANA PARREÑO SÁNCHEZ, MSc.
C.C.020149825-9
TUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

INFORME FINAL POR PARTE DEL LECTOR

Babahoyo, 8 de Junio del 2017

Lcda. Lila Morán Msc. domiciliada en el Cantón Babahoyo, en calidad de Tutora del Informe Final, apruebo el trabajo de investigación.

En mi calidad de Lectora del Informe Final titulado: **SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS**, del Sr. Carlos Julio Morejón Villamar portador de la cédula de ciudadanía, **120501100-8** egresado de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación** mención **Informática Educativa**, de la Modalidad Semipresencial, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

Lcda. LILA MORÁN, Msc.
DOCENTE LECTOR DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

RESUMEN

El presente documento de investigación tiene como objetivo Analizar el software educativo en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos para lograr fortalecer el trabajo tanto del docente como del estudiante dentro y fuera del aula.

En el transcurso se realizó la encuesta a 75 estudiantes y 8 docentes, para lograr verificar la hipótesis planteada en la que se pudo observar que en la organización de la institución se opta por dar clases tradicionales en las que se disminuye la enseñanza con los softwares educativos.

Se recomienda a los profesores usar software educativos que se constituyen como una herramienta de apoyo didáctico creada pensando en la enseñanza del docente en la que tiene que estar capacitado ya que es un requerimiento de la sociedad actual donde los estudiantes son los principales protagonistas de su aprendizaje con la necesidad de incrementar el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de bachillerato siendo necesario que el docente incremente nuevas estrategias de enseñanza.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

ABSTRACT

This research paper aims to analyze the educational software in meaningful learning of language and literature to high school students in the special education unit Ecomundo canton Babahoyo Los Rios province, strengthen the work to achieve both the teacher and the student inside and outside the classroom.

During the survey to 75 students and 8 teachers, in order to verify the hypothesis in which it was observed that in the organization of the institution you choose to take traditional classes where teaching with educational software is decreased.

Teachers are recommended educational software that are established as a tool to support teaching created thinking in the teaching of teaching in which you have to be trained as it is a requirement of today's society where students are the main protagonists of their learning with the need to increase the development of meaningful learning of high school students still need to increase teachers new teaching strategies.



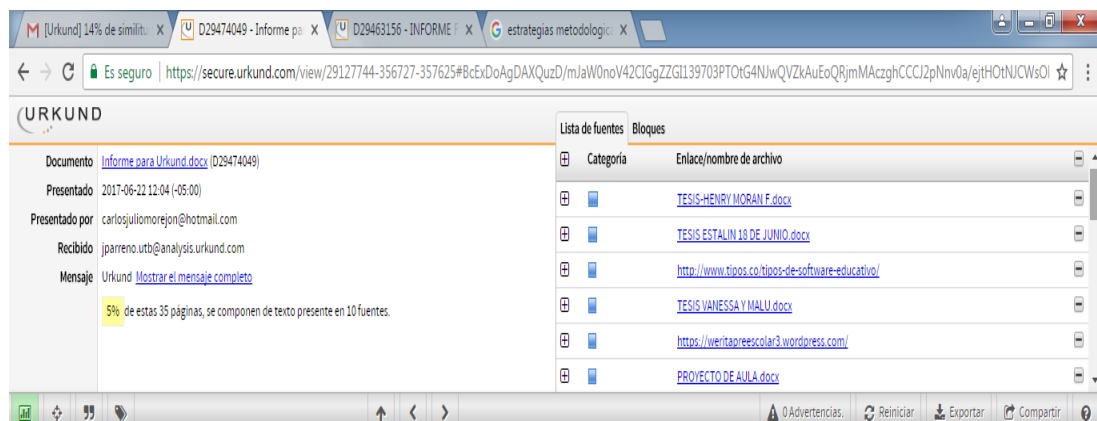
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

INFORME FINAL DEL URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr, cuyo tema es: **SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **5%**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.



**Lcda, JOHANA PARREÑO SÁNCHEZ MSc.
C.C. 020149825-0
TUTORA**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**



**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INORMÁTICA EDUCATIVA**

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **SOFTWARE EDUCATIVO Y SU FORTALECIMIENTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ECOMUNDO, CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS**

PRESENTADO POR EL SEÑOR: CARLOS JULIO MOREJÓN VILLAMAR

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

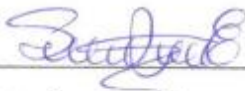
 _____ Msc. Lila Morán Borja DELEGADO DEL DECANO	 _____ Msc. Sandra Carrera Erazo PROFESOR ESPECIALIZADO
 _____ Msc. Marisela Izurieta Puente DELEGADO H. CONSEJO DIRECTIVO	 _____ AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA DE LA FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	v
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.	vi
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	vii
INFORME FINAL DEL URKUND	xii
TABLA DE CONTENIDO	xiii
ÍNDICE DE CUADROS	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xviii
1. INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2 MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1 Contexto internacional	3
1.2.2 Contexto Nacional.....	4
1.2.3 Contexto Local	5
1.2.4 Contexto Institucional.	6
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	6
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.4.1 Problema general.....	7
1.4.2 Sub-problemas o derivados	7
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	10
1.7.1 Objetivo general	10
1.7.2 Objetivos específicos.....	10
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	10
2.1. MARCO TEÓRICO	11

2.1.1. Marco conceptual	11
2.1.2 Marco Referencial sobre la problemática de investigación.....	24
2.1.2.1. Antecedentes investigativos	24
2.1.2.2 Categorías de análisis	26
2.1.3. Postura teórica	27
2.2. HIPÓTESIS	28
2.2.1. Hipótesis general	28
2.2.2. Hipótesis específicas	29
2.2.3. Variables.....	29
CAPITULO III.-RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	33
3.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	39
3.1.1. Específicas.....	40
3.1.2. General	40
3.2. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	40
3.2.1. Específicas.....	41
CAPÍTULO IV.-PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....	41
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	42
4.1.1. Alternativa obtenida	42
4.1.2. Alcance de la alternativa	42
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	42
4.1.3.1. Antecedentes	42
4.1.3.2. Justificación.....	43
4.2. Objetivos	44
4.2.1. Objetivo General	44
4.2.2. Objetivos Específicos	44
4.3. Estructura general de la propuesta	45
4.3.1. Título	45
4.3.2. Componentes	45
4.4. Resultados esperados de la alternativa	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79

Bibliografías

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Chi cuadrado.....	32
Cuadro 2: Motivación.	34
Cuadro 3: Recurso didáctico.	35
Cuadro 4: Mejorar enseñanza.....	36
Cuadro 5: Motivación.	37
Cuadro 6: Recurso didáctico.	38
Cuadro 7: Mejorar enseñanza.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Motivación.....	34
Gráfico 2: Recurso didáctico.....	35
Gráfico 3: Mejorar enseñanza.....	36
Gráfico 4: Motivación.....	37
Gráfico 5: Recurso didáctico.....	38
Gráfico 6: Mejorar enseñanza.....	39

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Software educativo.....	49
Imagen 2: Sistema tutorial.	50
Imagen 3: Fases del sistema.....	51
Imagen 4: Software de simuladores.	51
Imagen 5: Clic.....	52
Imagen 6: Rompecabezas.....	53
Imagen 7: Intercambio.	53
Imagen 8:.....	53
Imagen 9:.....	53
Imagen 10: Memoria.	53
Imagen 11: Asociación.....	54
Imagen 12: Sopa de letras.	55
Imagen 13: Crucigrama.....	56
Imagen 14: Sílabas.	57
Imagen 15: Klettres.	58
Imagen 16: KLettres Facilidades.	59
Imagen 17: KLettres temas.	59
Imagen 18: Temporizadores.....	60
Imagen 19: KLettres idioma.....	60
Imagen 20: KLettres Languages.	61
Imagen 21: Interfaz.	61
Imagen 22: Menú Archivo.	62
Imagen 23: EToys	65
Imagen 24: Barra de herramientas EToys 1.....	66
Imagen 25: Barra de herramientas EToys 2.....	66
Imagen 26: Barra de herramientas EToys 3.....	67
Imagen 27: Comenzar un nuevo proyecto.	67
Imagen 28: Provisiones.....	67
Imagen 29: Pestaña multimedia.	68
Imagen 30: Cámara.	68
Imagen 31: Pintar un objeto.	68
Imagen 32: Dirección.....	69
Imagen 33: Pintar los círculos.....	69
Imagen 34: Mover los círculos.....	69

Imagen 35: Objeto cámara.	70
Imagen 36: Abrir visor.	70
Imagen 37: Saca al mundo.	70
Imagen 38: Orden de nombre.	71
Imagen 39: Cambiar valor.	71
Imagen 40: Cuenta gotas.	71
Imagen 41: Activa guiones.	72
Imagen 42: Hot potatoes.	73
Imagen 43: JBC.	74
Imagen 44: Creación de preguntas 1.	75
Imagen 45: Completar frases.	75
Imagen 46: JCross estudiantes.	76
Imagen 47: JCross docentes.	76
Imagen 48: JMatch 1.	76
Imagen 49: JMatch 2.	76
Imagen 50: JMix 1.	77
Imagen 51: JMix2.	77
Imagen 52: JMix esquema.	77
Imagen 53: JMix preguntas.	77
Imagen 54: Crear ejercicios.	78
Imagen 55: Guardar ejercicio.	78
Imagen 56: Código html.	79

1. INTRODUCCIÓN

En el presente documento se encontrará con información sobre el Software educativo y como este puede fortalecer el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo es un proyecto que se desarrolla en vista de la necesidad que existe en la institución educativa antes mencionada para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Las instituciones educativas cada día se enfrentan a nuevos retos para la formación de sus estudiantes, en lo que tiene que ver con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de ahí surge la propuesta de trabajar con un software educativo con los estudiantes de bachillerato desde un aplicativo multimedia que les permita interactuar con los medios de comunicación de forma activa que despierte el interés por aprender, que construyan aprendizajes significativos.

Hay que recordar que varias materias no son del interés del educando, hay algunas que resultan aburridas y es por esto que se pretende, mostrar y comprobar la importancia de trabajar la enseñanza de Lengua y Literatura a partir de la utilización de un software educativo y por tanto la actividad permanente del estudiante dentro del proceso formativo, así como la incidencia que tiene las nuevas herramientas tecnológicas con las que hoy se puede contar con elementos de ayuda para aprender.

La tecnología es un elemento que cada vez evoluciona más y al mismo tiempo se hace indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, y que incluye en ella y sus transformaciones múltiples factores de la sociedad; es por ello que cada entorno debe estar preparado para recibir y asumir de forma responsable los cambios que esta genera todo depende de la forma como se asume y se utiliza.

Capítulo uno.- Se encontrará el tema de investigación, se realizará el planteamiento del problema el cual se ha de aplicar en el área de Lengua y Literatura y como se ha dado la problemática en el Ecuador, en nuestra provincia y lo más importante como se está dando en la Unidad Educativa Particular Ecomundo. Además de realizar la descripción de las delimitaciones en la cual estará basada dicho hecho problemático con el análisis de los objetivos con la debida justificación.

Capítulo dos.- Se despliega el Marco Teórico en el que se muestra los fundamentos teóricos del problema, se especifica las variables, numerando los percepciones, definiciones, variedades, tipos en base al punto de perspectiva de otros autores, está conformado también de la definición de términos, antecedentes investigativos y la caracterización de las hipótesis derivadas del problema además se indagará en las teorías de otros autores para apoyar el argumento de la investigación.

Capítulo tres.- En el desarrollo del tercer capítulo ahonda en el marco metodológico en el cual se pormenoriza el método de investigación utilizado en el proyecto y sus contribuciones en cuanto a la solución del problema expuesto, se analizara la metodología y tipos de investigaciones utilizadas para hacer posible el presente proyecto.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

Software educativo y su fortalecimiento en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto internacional

El desarrollo que ha alcanzado la informática a nivel mundial en diferentes áreas, en particular en la educación, plantean la necesidad de investigar y profundizar en un conjunto de problemas inherentes a la informática educativa, que tenga la flexibilidad de ajustarse y modificarse según el avance de las tecnologías, el desarrollo de la sociedad cubana y el contexto de su aplicación.

El uso del software educativo se hace cada vez más evidente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; el centro de estudio específicamente es proponer determinadas vías para la utilización de la computación y el software educativo en el desempeño profesional del Profesor General Integral de Secundaria Básica, las cuales permitan elevar el nivel de aprendizaje de los escolares.

“en Cuba el software educativo sirve como medio de enseñanza para la clase, el estudio independiente y de soporte bibliográfico de la asignatura, además

propicia la asequibilidad y comprensión en la asimilación de contenidos con cierto nivel de complejidad, lo que garantiza un aprendizaje desarrollador”.
(José Armando Vázquez)

1.2.2 Contexto Nacional

En nuestro país, el desarrollo de ‘software’ educativo no es nuevo. Es bien sabido que Ecuador es un respetable productor de estas herramientas tecnológicas, si bien no en cantidad, sí en calidad. Hace ya varios años que algunas empresas privadas han realizado notables esfuerzos y han invertido en el desarrollo de programas informáticos interactivos, como complementos de los tradicionales textos, a través de medios ópticos como CD y DVD.

El término multimedia se ha vuelto usual para referirnos a complementos informáticos que las editoriales ofrecen a sus clientes. Así también, hoy en día los especialistas en estos temas son requeridos, situación que hace 10 años era absolutamente impensable en el mercado local; dependiendo del nivel de conocimientos de estos nuevos profesionales, los resultados pueden ser verdaderamente impresionantes.

El sector público también ha incursionado en este tipo de desarrollo, aunque para la publicación de sus productos se ha utilizado fundamentalmente sitios en Internet con la intención de ampliar la cobertura de software educativo en los que se ve satisfecho el sistema educativo. Varios proyectos han sido llevados a cabo por gobiernos municipales, provinciales y el Gobierno central.

En nuestro país existen cientos de ingenieros y tecnólogos en sistemas, así como especialistas en diseño multimedia con muy buenas habilidades y conocimientos en el campo de la informática. La mayoría de ellos ha realizado, durante sus estudios,

aplicaciones vinculadas con el campo educativo y es evidente que saben cómo hacer su trabajo.

Sin embargo, también es evidente que, sin la opinión y el aporte de especialistas en Pedagogía, el producto corre el riesgo de quedar sin propósito. La introducción un tanto acelerada de la informática en el currículo escolar ha traído consigo, una creciente y acelerada superación por parte los educadores, el uso de programas tecnológicos enfocados a la educación.

Los docentes de esta época tienen conocimiento en el uso de la tecnología y están desapegados del método tradicional por lo tanto se les ha hecho más fácil adaptarse a nuevos paradigmas de enseñanzas con el uso de software educativos calificados para cada área, se dan aspectos pedagógicos como motivación al estudiante de nivel óptimo.

1.2.3 Contexto Local

En la ciudad de Babahoyo se ha dado un importante paso en el desarrollo de la informatización, en diferentes instituciones educativas se están utilizando software educativos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto se da a medida que la educación está dando pasos acelerados en la reforma curricular. En la actualidad las instituciones educativas cuentan con medios tecnológicos.

En cuanto a software modernos y los que están en vanguardia, al considerar estas herramientas en el área educativa como una herramienta más necesaria al momento de impartir las clases se debe tener en cuenta las utilidades que estas proporcionan, así como son sus ventajas y desventajas ya que estos factores influyen en la enseñanza.

1.2.4 Contexto Institucional.

En la Unidad Educativa Particular Ecomundo ya se empieza a utilizar diversos recursos tecnológicos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, el software educativo es un recurso que se ha tomado en consideración dado a que cada vez se están dando cambios en la Reforma Curricular de Educación, implementando metodologías didácticas modernas o acorde la situación social, las mismas que los docentes están aplicando para que así puedan impartir conocimientos.

La institución cuenta con laboratorios aptos para la aplicación de un software educativo que permita optimizar la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de bachillerato pretendiendo por todos los medios promover creatividad en cuentos, historias, leyendas, fábulas adaptadas a la realidad siendo importante el uso de este recurso para los estudiantes.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La “Unidad Educativa Particular “Ecomundo” se encuentra ubicada en la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos. Los Docentes de la asignatura de Lengua y Literatura que laboran en esta institución no utilizan materiales didácticos multimedia como recurso para la Enseñanza - Aprendizaje de los estudiantes. En años anteriores la institución no se acogía a estos cambios por simples miedos a enfrentarse a un mundo diferente en lo que se refiere a tecnologías.

Con esto los docentes de la institución pasaron a convertirse en simples impartidores de teorías, impartiendo a sus educandos conceptos y nada más. El poco interés por aplicar software educativos que son un indicador de la poca importancia por aplicar nuevos y novedosos métodos en el proceso de aprendizaje significativo y

al desconocer los beneficios que este software brinda, incide en el desempeño de los estudiantes.

Las calificaciones bajas de los estudiantes dan a entender que el trabajo del docente está incompleto o simplemente que no se está adaptando a los nuevos cambios educativos con respecto a las tecnologías. A todo esto, se suma la falta de adecuación en los equipos tecnológicos de la institución.

En la institución estos recursos son utilizados por los docentes que imparten la asignatura de CLUBES (informática) sin embargo en otras áreas los docentes no recurren a la tecnología como método de aprendizaje para que el estudiante interactúe y de esa forma construya su propio conocimiento.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema general

¿De qué manera el Software Educativo fortalece el Aprendizaje Significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?

1.4.2 Sub-problemas o derivados

- ¿Cómo el software educativo potencia aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?

- ¿Cuáles son las ventajas de utilizar software educativo en el aprendizaje-significativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?
- ¿Cómo una guía de software educativo aporta al aprendizaje significativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Ecomundo?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación de Software educativo y su contribución en el aprendizaje significativo de lengua y literatura está dirigido a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

Área:	Bachillerato, (Lengua y Literatura).
Línea de investigación de la Universidad:	Educación y desarrollo social.
Líneas de investigación de la facultad:	Talento humano educación y docencia.
Línea de investigación de la carrera:	Diseño y desarrollo de software educativo.
Sub-líneas de investigación:	La influencia del software libre en la Gestión educativa.
Aspecto:	Tecnología.
Unidad de observación:	Unidad Educativa Particular Ecomundo.
Delimitación espacial:	Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.
Delimitación temporal:	Año 2016.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Con la necesidad de profundizar en un conjunto de problemas inherentes al área de lengua y literatura, se encontró la necesidad de aplicar un software educativo para mejorar el proceso de enseñanza en los alumnos de bachillerato de la Unidad Educativa Ecomundo, pretendiendo que tenga la flexibilidad de ajustarse según el avance de las tecnologías, el desarrollo de la sociedad y el contexto de su aplicación.

Con el manejo correcto de un software educativo se hace cada vez más evidente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje específicamente es proponer y establecer distintas técnicas y usos para la adecuada utilización del software educativo en el desempeño profesional del Docente y del estudiante en los distintos niveles de educación.

La forma de realizar esta investigación fué a través del uso de metodologías descriptivas y técnicas aplicadas en el campo investigativo como la observación directa, la encuesta, la entrevista y la técnica de revisión documental estas permitirán recaudar información verídica en el cual se verán reflejados los diferentes usos del Software Educativo.

Sin embargo, el medio del entorno social se ha visto envuelto en el uso de la tecnología con ello los programas educativos ya que ofrece sin números de opciones aplicativas para diferentes ámbitos, uno de estos es dentro del Ámbito Educativo en el cual se ha ido incluyendo el uso de las Técnicas de la Información y la Comunicación.

Si no se logra aplicar esta herramienta de manera eficaz la educación quedaría relegada de los avances mundiales que se están dando en relación con la tecnología. Los primeros beneficiarios de este proyecto serán los estudiantes y de manera indirecta

los padres de familia y la misma institución y así lograr educandos mejores preparados para el país. La aplicación del software servirá como herramientas de apoyo para los docentes con esto se alcanzará el aprendizaje significativo.

1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo general

Analizar el software educativo y su fortalecimiento en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.7.2 Objetivos específicos

- Determinar cómo el software educativo potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.
- Establecer las ventajas de la utilización del software educativo en el aprendizaje-significativo de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.
- Elaborar una guía de software educativo que aporte al aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Ecomundo.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Software

Es un término que hace referencia a un programa o conjunto de programas de computación que incluye datos, procedimientos y pautas y que permite realizar distintas tareas en un sistema informático. Normalmente utilizamos este término para referirnos de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático.

Educativo

Todo lo que está relacionado con educación, que sirve para dar a una persona los conocimientos que necesita y le enseña a comportarse de lo que educa o sirve para educar. La situación actual carece de precedentes históricos, supone el fin de un sistema educativo de carácter selectivo, basado en la exclusión, y configura una nueva concepción de nuestro sistema de enseñanza.

Con referencia al plano educativo aún no somos capaces de valorar en su justa medida el proceso educativo actual, ya que hemos sido educados en el anterior sistema educativo, y, al carecer de otras referencias, tendemos inevitablemente a comparar los problemas actuales con situaciones anteriores, sin entender que la generalización de la enseñanza al cien por cien de la población supone un cambio cualitativo que modifica los objetivos, las formas de trabajo y la esencia misma del sistema educativo.

Software educativo

Un software educativo es cada uno de los programas informáticos de naturaleza pedagógica creados para diseñar, facilitar, complementar y/o evaluar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen además herramientas genéricas que pueden tener una utilidad educativa como los programas de presentación de diapositivas o reproductores de vídeo, aunque no se suelen considerar específicamente como “software educativo”.

En base a la misma forma el software educativo es simplemente “recurso educativo”. El software educativo se puede aplicar a distintos tipos de educación y en distintos niveles. Del mismo modo, el formato, las características y funciones que pueden presentar son variados. Igualmente, el soporte en que se utilizan es amplio, como computadoras, tablets o teléfonos móviles.

El software educativo como medio de enseñanza

Para lograr el desarrollo de nuestra asignatura de una manera eficaz debemos reconocer la importancia que tiene el software educativo como medio de enseñanza, es importante que se aplique al currículo algunos elementos para que pueda ser desarrollado. El término inglés software, que corresponde a soporte lógico o a programa en español, es aplicable a toda colección de instrucciones.

A todo esto, se desprende un software educativo sirve para que el computador cumpla con una función o realice una tarea El nivel más básico de software lo constituye el sistema operacional y consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador. En el campo educativo suele denominarse software educativo a aquellos programas que permiten cumplir funciones educativas.

Clasificación de software educativo orientado a la enseñanza

- Medios de enseñanza activos.

- Medios de enseñanza pasivos.
- Medios de enseñanza de acción indirecta.

El software educativo como herramienta libre para la enseñanza

- Que hay muchas cosas por implantar
- A trazar retos
- A cooperar con la comunidad estudiantil
- Libertad de elección en la forma de manipular la información
- A aprender a trabajar en equipo

El software educativo y sus ventajas desde la perspectiva del aprendizaje

- Interés y Motivación.
- Interacción y Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos.
- Aprendizaje cooperativo.
- Interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.

Software educativo y sus desventajas desde la perspectiva del aprendizaje

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Aprendizajes superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.

Software educativo y sus ventajas y desventajas desde la vista de los estudiantes

Ventajas

- Asimilan con menos tiempo.
- Llamativo.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Individualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Trabajo en equipo.
- Flexibilidad en los estudios.

Desventajas

- Adicción.
- Retraimiento.
- Agotamiento visual y otras dificultades físicas.

Tipos del software educativo en la educación

El software educativo es un programa informático cuyo objetivo principal es la enseñanza o el auto-aprendizaje el cual está clasificado en diferentes tipos que se ajustan a la necesidad del usuario, ya que están orientados a los diferentes usos dentro de nuestra sociedad.

Para el medio educacional el software siempre ha sido visto como un recurso que está creado y basado en teorías pedagógicas para cumplir con los requerimientos y necesidades de los usuarios tanto con los docentes como los estudiantes.

- Cursos-online
- Ayuda en la escuela
- Software de referencia
- Juegos de ordenador con valor educativo

- Software de formación empresarial

Software Educativo como estrategia didáctica –metodológica para apoyar el trabajo independiente

Las labores autónomas en los estudiantes se muestran manifiestas por diferentes líneas tomando como eje principal el beneficio en los estudiantes de una ideología libre, que sea capaz de orientarse en escenarios nuevos, y con capacidad para encontrar una vía conveniente para nuevas labores. Constituir con libertad debe ser la intención curricular desde los primeros años de vida, que ha de significar para todos los participantes un proceso de comienzo y progreso incesante.

Seguido a lo anterior se requiere de una metodología caracterizada hacia el estudio autónomo con el necesario adicionamiento del trabajo en grupo en cambio el trabajo independiente es el modo de organización del proceso docente dirigido a la formación de la Independencia, como característica de la personalidad. El trabajo independiente es el modo de organización del proceso docente dirigida a la formación de la Independencia.

Cabe mencionar como característica de la personalidad del estudiante lo que el Dr. Álvarez nos brinda y da a conocer como una valiosa herramienta para organizar la actividad cognoscitiva independiente, pues se refiere por un lado al trabajo independiente que tiene por objetivo el logro de la independencia o libertad de expresión de modos y vías para desarrollar las tareas cognoscitivas o capacidad de actuación del estudiante.

Es decir, el trabajo independiente es el aspecto metodológico que hace posible la independencia cognoscitiva en el proceso docente El trabajo independiente es uno

de las formas más efectivas de actividad cognoscitiva del estudiante. La ciencia nos da la base científico - metodológica para su ejecución y controlar sus resultados.

Es en el trabajo independiente en donde los software educativos sacan a relucir sus mejores características, por su nivel y capacidad de independencia y concientización del proceso es que los estudiantes llegan a alcanzar un mayor nivel de profundización científica.

Es más, el estudiante desarrolla habilidades generales y profesionales que la docencia no puede darle de forma acabada al trabajo independiente. Podemos aseverar que el trabajo independiente en la Educación Superior como forma de docencia ayuda al profesor universitario a desplegar con eficacia requerida el trabajo independiente en los estudiantes.

El aprendizaje obtiene la categoría de activo y autónomo cuando el proceso educativo en su ejecución de proceso enseñanza-aprendizaje ubica a cada estudiante como el principal protagonista de su propia situación personal y escolar, comprometiéndolos con los niveles logrados de su auto desarrollo para dar medidas a las dificultades auto propuestos que se dan a conocer como parte de la cultura escolar.

La necesidad de inquirir medios y materiales que permitan mejorar el trabajo de auto preparación de los estudiantes se considera pertinente reflexionar acerca de cuáles son las preferencias existentes en los métodos de enseñanza aprendizaje a partir del uso de las TIC. Los medios como puntal que acumulan y divulgan contenidos, influyen, establecen y resuelven el lenguaje de los mensajes, y consiguientemente, la misma información. Haciendo una síntesis y una valoración de lo anterior,

Sevillano (1996, p. 76), clarifica el tema afirmando que: “Los medios denotan recursos y materiales que sirven para instrumentar el desarrollo curricular y con los que se realizan procesos interactivos entre el profesor, los alumnos y los contenidos en la práctica de la enseñanza”.

La función del software educativo no es otra que la de servir de guía de la influencia humana en el objeto de la actividad se halla externamente orientada y debe acarrear cambios en los objetos, es un medio a través del cual la actividad humana externa aspira a dominar y triunfar sobre la naturaleza, hace llegar al estudiante formas, técnicas y habilidades usuales que admiten optimizar el medio de aprendizaje y apoyar a la adquisición de destrezas necesarias en su formación.

El uso del software educativo en la educación y su aporte para el logro de la enseñanza más flexible

Los docentes deben innovar la manera de alcanzar los objetivos de enseñanza dejando de lado lo tradicional e implementando nuevos recursos que ofrece el software educativo en este sentido se propone que la enseñanza sea modelada con el uso tecnológico la cual cuenta con la siguiente estructura; en cuanto al acceso tecnológico en donde los estudiantes se familiaricen con estos recursos.

La participación de los estudiantes ya que a través de esta se verá el compromiso del estudiante con la nueva manera de aprender, y el aprendizaje colaborativo o trabajo grupal necesitan de las Tics que son calificadas "... el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

Además, son un instrumento para lograr una enseñanza significativa y sobre todo más flexible, que se exprese en un aprendizaje personalizado, en función de los ritmos y expectativas individuales y de las metas de cada uno, lo cual permite un cambio en el rol del profesor que dispondrán de mayor libertad en su desempeño al eliminarse tareas rutinarias y concentrarse más en facilitar el proceso investigativo de los estudiantes.

Las Tics se han transformado en soporte para el progreso del proceso de enseñanza –aprendizaje de calidad, admiten destacar múltiples barreras de la Educación Superior, provee perfeccionamientos al conocimiento, tanto de profesores como alumnos, proveyendo el desarrollo de iniciación de la educación permanente.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es por naturaleza comunicativo, de lo inverso no se podría desempeñar con los objetivos de los procedimientos y esquemas de estudio. La comunicación que se da entre profesores y alumnos y alumno profesor en el aula debe tener un carácter educativo, el diálogo debe incitar el proceso de la personalidad de ambos cuya medida posterior acceda a la aparición de nuevas sapiencias, destrezas y capacidades profesionales.

Una dificultad que se esboza en la educación es la comunicación. Esta suministra estimulación, retroalimentación, valoración, entrevista, formación personalizada. La dependencia del estudiante con la tecnología es un medio que ofrece la eventualidad de comunicarse con el profesor y los estudiantes y acceder a los contenidos, es un factor fundamental para explicar el éxito o el fracaso de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La mayoría de los estudios conseguidos en la investigación se ha ajustado primordialmente en el software de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Resulta importante enfatizar que el software educativo debe estar creado con bases en la pedagogía cognitiva, ya que el caso de esta herramienta de simulación fue pensado en el delineado con un propósito educativo.

En este sistema hay contenidos, metodologías y evaluaciones que ayudan a obtener los objetivos marcados en cada una de las etapas por las que pasa el sistema educativo. En relación a esto se admite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula y fuera. Específicamente para ser manejadas en la enseñanza, resultan muy eficaces cuando son implantadas, convenientemente, para apuntalar el aprendizaje.

El software educativo facilita la comunicación entre el profesor y los estudiantes y entre estos es invariable y presente y facilitar la aparición de refutaciones internas e interpersonales, el programa que se utilice para atender los requerimientos de cada uno de dichos métodos estará influenciado por las características propias de cada uno de ellos.

Importancia del software educativo en la educación

(Valenzuela, 2008) Considera que “el software educativo en la educación tiene mucha importancia ya que aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la computación y así lograr la interdisciplinariedad”

Estos tienen una gran importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje permitiéndole al Profesor agrupar una serie de factores presentes en otros medios, pero agrupan otros hasta ahora inalcanzables. La idea es proponer determinadas vías para la utilización de la computación y el software educativo en el desempeño profesional del Maestro, las cuales permitan elevar el nivel de aprendizaje de los escolares. Otros aspectos importantes que tenemos son:

- Posibilitan la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, a través de ellos podemos demostrar el problema como tal.
- Facilitan las representaciones animadas.
- Inciden en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación. Permite simular procesos complejos.
- Reducen el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilitan el desarrollo del trabajo independiente y a la vez el tratamiento individual de las diferencias individuales.

Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. El aprendizaje produce la adquisición de nuevos conocimientos y se los aplica para un objetivo con finalidad dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto así el aprendizaje se lo puede definir como función directa del razonamiento mental. El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos)

Aprendizaje significativo

Especialistas en psicología educativa de la Universidad de Cornell, que tienen como precedente a Vigotski, han diseñado la teoría del aprendizaje significativo,

aprendizaje a largo plazo, o teoría constructivista, según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas.

(AUSUBEL, NOVAK y HANESIAN, 1978). “el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto de la estructura cognoscitiva con la que está vinculada”.

Podemos decir, por tanto, que el aprendizaje es construcción de conocimiento donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente. Por tanto, para que se produzca un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado.

Cabe mencionar que para aprovechar el aprendizaje que los estudiantes adquieren implica la autor reflexión y seguidamente presentar una información de manera coherente y no arbitraria, "construyendo", de manera sólida, los conceptos, interconectando diferentes razonamientos con esto se efectúa una forma de red de conocimiento.

Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva antepuesta que depende con la nueva información, debe comprenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de definiciones, ideas que una persona posee en un determinado campo del aprendizaje, así como su organización, en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno.

No sólo se trata de saber la cantidad de información que tiene, sino cuales son las definiciones y proposiciones que utiliza, así como de su grado de confianza. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor ubicación de la labor educativa.

En consideración a estos principios la labor educativa ya no será vista como una labor que se desarrolla con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor").

Sin embargo, la estructura cognitiva implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Tipos de aprendizaje significativo

- Aprendizaje De Representaciones
- Aprendizaje De Conceptos
- Aprendizaje de proposiciones

Principio de la asimilación

El Principio de asimilación se refiere a la interacción que debe de existir entre el nuevo material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente en el ser humano que va a originar una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada, esta interacción de la información nueva con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva propicia su asimilación.

La nueva información es vinculada con aspectos relevantes y pre existente en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información recientemente adquirida y la estructura pre existente, al respecto Ausubel recalca: Este proceso de interacción modifica tanto el significado de la nueva información como el significado del concepto o proposición al cual está afianzada. (AUSUBEL; 1983:120).

Diferenciación progresiva y reconciliación integradora durante el aprendizaje significativo

La diferenciación progresiva y la reconciliación integradora son procesos dinámicos que se presentan durante el aprendizaje significativo. La relación que existe entre el sujeto que conoce y brevemente el objeto que será conocido con esto se empieza el logro de realizar una forma interna del caso transformado en objeto del conocimiento en tanto la estructura cognitiva se caracteriza por presentar una organización dinámica de los contenidos aprendidos.

Según AUSUBEL, la organización de éstos, para un área determinada del saber en la mente del individuo tiende a ser una estructura jerárquica en la que hechas las consideraciones se sitúan en la cima e incluyen proposiciones, conceptos y datos menos inclusivos y menos diferenciados (AHUAMADA: 1983).

Todo aprendizaje producido por la reconciliación integradora también dará a una mayor diferenciación de los conceptos o proposiciones ya existentes pues la reconciliación integradora es una de las formas de diferenciación progresiva presente durante el aprendizaje significativo en los seres humanos, los conceptos de diferenciación progresiva y reconciliación integradora pueden ser aprovechados.

Puesto que la diferenciación progresiva puede provocarse presentando al inicio del proceso educativo cabe agregar que dichas ideas generales e inclusivas serán enseñadas, para diferenciarlos paulatinamente en términos de detalle y especificidad, por ello se puede afirmar que, estos conceptos son muy

Es más fácil para los seres humanos captar aspectos diferenciados de un todo inclusivo previamente aprendido, que llegar al todo a partir de sus componentes diferenciados ya que la organización de los contenidos de una cierta disciplina en la mente de un individuo es una estructura jerárquica (AHUAMADA 1983:87).

2.1.2 Marco Referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

(Huayta, 2012), en su trabajo “APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS PARA DESARROLLAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO” Manifiesta que “el desarrollo de micro - mundos interactivos es una necesidad que debe atacarse por desarrolladores de software educativos ya que este permite aprovechar el potencial de las metodologías”.

(Gárate, 2010) en su trabajo de investigación “LA ELABORACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE MATEMÁTICAS PARA REFORZAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO INTERACTIVO, PARA NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA” explica que:

Estamos en un mundo en el que las tendencias van cambiando y debemos crecer con esas tendencias y no quedarnos rezagados con un pasado que nos dio mucho pero que no debe quitarnos esa información que hará más grande nuestros conocimientos haciéndonos más fácil el camino a ese futuro que nos viene cada día con más exigencias, exigencias que pueden ser más llevaderas mientras más nos capacitemos.

En el proyecto de investigación “SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EL GRADO 6°” propone la siguiente conclusión:

El proceso de enseñanza de las matemáticas, sí se favorece cuando articulamos un aliado como la tecnología. En este caso, un software educativo que fue de gran ayuda en la aprehensión de conocimientos matemáticos en el grado sexto c (6C) de la institución educativa Laureano Gómez.

Al implementar software educativo los discentes se sienten atraídos por esta área, rompiendo así la apatía que se ha generado con el tiempo y las malas prácticas docentes. Una evaluación que se haga siempre para mejorar y con inclusión de tecnología, servirá para convertir la educación en un proceso integral que forme seres humanos dotados de conciencia social y alto grado de criticidad **(GUTIERREZ, 2014)**.

En el proyecto de investigación “EL SOFTWARE EDUCATIVO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO A DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NICOLÁS INFANTE DÍAZ DEL CANTÓN QUEVEDO, PERIODO LECTIVO 2011-2012” propone la siguiente conclusión:

El software utilizado satisface las necesidades y expectativas de los estudiantes, es de fácil manejo. Los estudiantes que practican en el software contable si realizan las tareas, practican en el software contable si presentan las tareas a tiempo, practican en el software contable pocas veces presentan las tareas como el profesor las requiere, los estudiantes que practican en el software contable tienen promedios superiores a muy bueno. (Toaquiza, 2013)

2.1.2.2 Categorías de análisis

Educativo: que sirve, es adecuado o está pensado para educar, relacionado con educación, que se utiliza para dar a una persona los conocimientos que requiere y le sirve para educar.

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio de la aplicación de diversos elementos. Se llama aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, destrezas, valores y actitudes.

Software educativo: programas que ayuden al aprendizaje de los estudiantes o de soporte más no como un sustituto del docente guía, al trabajo pedagógico.

Software libre: es una herramienta tecnológica de que se utiliza sin ningún costo por medio de sitios web o descarga e instalación libre, que está destinada al uso de cualquier persona.

Aprendizaje significativo: trata de la asimilación y acomodación de los conceptos, la información es entendida por el alumno y se dice que hay una relación fundamental entre la nueva información y aquella presente en la estructura cognoscitiva.

Multimedia: Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, la cual consta de movimientos, sonidos, videos, y animaciones.

Tecnología: Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector que se complementan entre hardware y software.

Herramienta tecnológica: son programas y aplicaciones (software) que pueden ser utilizadas en diversas funciones en el área de computación y que cubren los requerimientos de acuerdo a las necesidades de docentes y estudiantes.

Interacción: Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc. En el área educativa influye directamente en los docentes – estudiantes y estudiantes – estudiantes.

TIC: se refiere a la preparación que tienen estudiantes para satisfacer las necesidades de tecnologías en cómputo y organización, a través del uso de herramientas de software que se encuentran habilitadas para el uso de forma libre.

2.1.3. Postura teórica

Los medios de educación son las herramientas intermediarias del proceso enseñanza aprendizaje manejadas por profesores y estudiantes, que aportan a la colaboración activa, tanto particulares como grupales, sobre el objeto de conocimiento. Los medios no son usados solo por profesores, sino que deben expresar de verdadera ventaja a los estudiantes para el perfeccionamiento de la interacción y destrezas específicas.

Es por esto que el manejo de la computadora en el salón de clase involucra un mayor grado de meditación de las gestiones, una toma de conocimiento y antelación de lo que muchas veces se hace "automáticamente", incitando el pasaje de conductas sensorio-motoras a las conductas operatorias, divulgando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento.

La computadora interactúa con el usuario mediante estímulos textuales, gráficos, color, sonido, animaciones; es capacitado de resolver la información y enseñar el consecuencia de lo que el usuario pidió hacer. La interactividad es una condición que la diferencia de otros medios, debe ser apreciado como principal indicador para su uso.

El concepto de software educativo ha sido emprendido por autores variados, atribuyéndole diferentes conceptos a pesar de las cuales se asignan las potencialidades y su absoluto plataforma en los compendios de la enseñanza para su vinculación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Si se analiza el software educativo fortalecerá el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de la unidad educativa Ecomundo.

2.2.2. Hipótesis específicas

Si se determina el software educativo potenciará el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Si se establecen las ventajas del software educativo ayudarán al aprendizaje-significativo de los estudiantes.

Si se elabora una guía didáctica de software educativo aportará al aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.2.3. Variables

Variable independiente

Software educativo

Variable dependiente

Aprendizaje significativo

CAPITULO III.-RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Aplicación del chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

$F_o - F_e$ = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(F_o - F_e)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(F_o - F_e)^2 / F_e$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado
Dividido para las frecuencias esperadas.

Prueba chicuadrado

Elaborado por: Carlos Julio Morejón Villamar.

Cuadro 1: Chi cuadrado.

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 3 Docentes	PREGUNTA 3 Estudiantes	
Siempre	6	1	7
Casi siempre	1	2	3
Rara vez	1	12	13
Nunca	0	62	62
TOTAL	8	77	85
	0,09	0,91	1,00
FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Siempre	0,66	6,34	7
Casi siempre	0,28	2,72	3
Rara vez	1,22	11,78	13
Nunca	5,84	56,16	62
TOTAL	8,00	77,00	85
FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Siempre	0,00	0,00	
Casi siempre	1,82	0,19	
Rara vez	0,04	0,00	Chi
Nunca	5,84	0,61	Cuadrado
TOTAL	7,70	0,80	8,50

Fuente de investigación: Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

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

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

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

$\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad.

El valor de chi cuadrada encontrado en la investigación es 8.50 valores mayores que el chi cuadrado teórico, por lo que la hipótesis nula del trabajo es aceptada se concluye entonces en base a la hipótesis planteada que el software educativo si fortalece en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Después de encuestar a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Particular Ecomundo ubicada en el cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, se inicia el estudio de cada una de las respuestas que fueron otorgadas por cada uno de los encuestados, planteadas en la problemática seguidamente se procede a realizar el respectivo análisis, por tanto, se obtendrá la información necesaria del objeto de estudio en cuestión.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Pregunta 1

1. ¿Considera usted que el software educativo puede llegar a motivarlo con frecuencia a mejorar su aprendizaje?

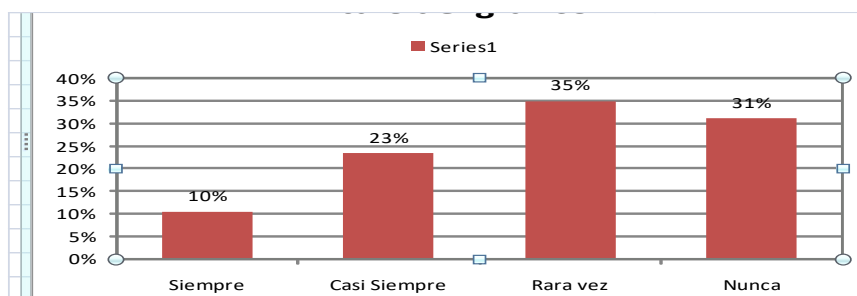
Cuadro 2: Motivación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	10%
Casi siempre	18	23%
Rara vez	27	35%
Nunca	24	31%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

Gráfico 1: Motivación.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- En la encuesta realizada a los estudiantes responden con una 10% a la respuesta siempre consideran que el software educativo puede llegar a motivarlos con frecuencia a mejorar su aprendizaje, mientras que 23% responden casi siempre, el 35% contestaron Rara vez y un 31% contestaron nunca.

Interpretacion.- Al analizar esta investigación la mayoría de las respuestas de los estudiantes están dispersas en las opciones, dando a concluir que ellos piensan que no van a ser motivados al momento de utilizar un software educativo.

Pregunta 2

2. ¿Su docente utiliza software educativo como recurso didáctico para impartir sus clases?

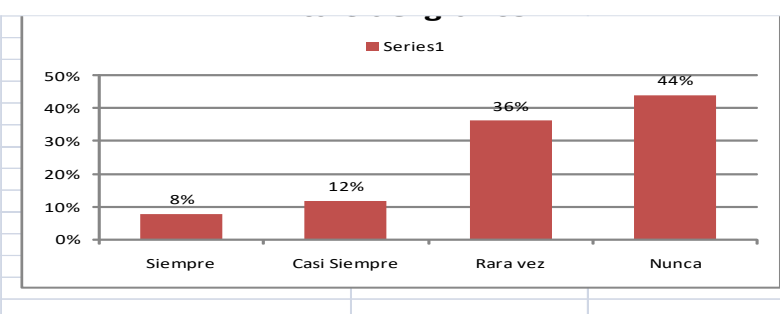
Cuadro 3: Recurso didáctico.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	8%
Casi siempre	9	12%
Rara Vez	28	36%
Nunca	34	44%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 2: Recurso didáctico.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

Análisis.- En esta pregunta los estudiantes contestaron de la siguiente manera, 8% a la opción de siempre su docente utiliza software educativo como recurso didáctico mientras que un 12% respondió casi siempre, consecutivo la respuesta de rara vez con el 36% y el 44% respondieron nunca.

Interpretación.- Al analizar esta propuesta se puede observar que el docente no motiva constantemente a sus estudiantes al momento de utilizar software educativos, lo cual desmotiva al alumno a tener un buen aprendizaje.

Pregunta 3

3. ¿Está usted de acuerdo en que su docente incluya un software educativo para mejorar la forma de enseñanza?

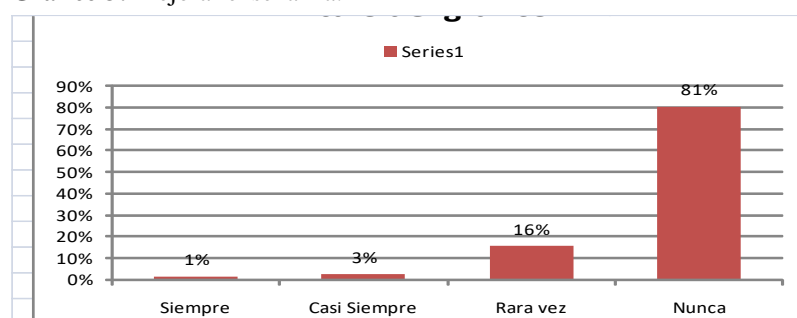
Cuadro 4: Mejorar enseñanza.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	1%
Casi siempre	2	3%
Rara vez	12	16%
Nunca	62	81%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 3: Mejorar enseñanza.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- En base a las respuestas de esta pregunta, los estudiantes respondieron el 1% a la opción siempre mientras que el 3% respondió casi siempre seguido de la respuesta rara vez con un 6% y el 81% respondieron nunca.

Interpretación.- Con esta investigación se deduce que los estudiantes no tienen conocimiento de lo que es un software educativo ni de la importancia que tiene esta herramienta debido al deficiente uso del mismo.

ENCUESTA A DOCENTES

1. **¿Considera usted que el software educativo puede llegar a motivar con frecuencia el aprendizaje de sus estudiantes?**

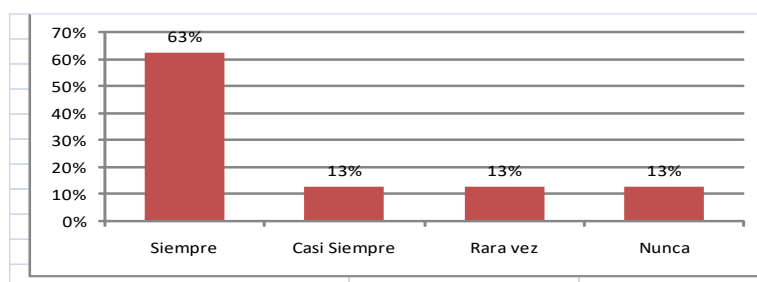
Cuadro 5: Motivación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	63%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	1	13%
Nunca	1	13%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 4: Motivación.



Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Elaborado: Carlos Julio

Análisis.-De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes el 63% respondió siempre mientras que un 13% contestaron casi siempre seguido de un 13% para rara vez y nunca un 13%.

Interpretacion.-Los docentes consideran que sus alumnos adquieren enseñanzas con el software educativo y además pueden llegar a motivarse con frecuencia para mejorar su aprendizaje por lo tanto se debe utilizar esta herramienta de forma necesaria.

Pregunta 2

2. ¿Utiliza usted un software educativo como recurso didáctico para impartir sus clases?

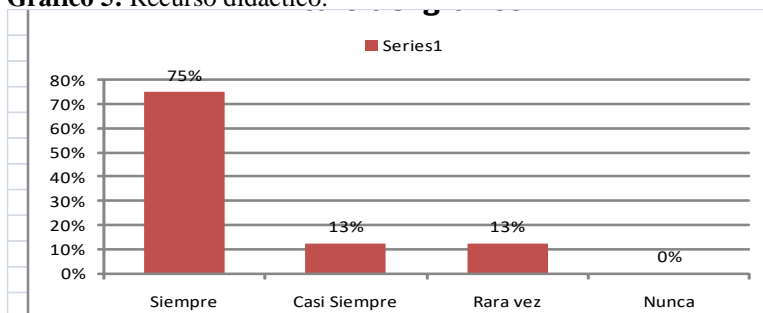
Cuadro 6: Recurso didáctico.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	1	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 5: Recurso didáctico.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes, el 75% respondió la opción siempre mientras que un 13% respondió casi siempre seguido de un 13% para la opción rara vez, y el 0% para la opción nunca.

Interpretacion.- Según los resultados observados en el gráfico estadístico el mayor porcentaje de los docentes si utilizan un software educativo como recurso didáctico para impartir las clases de lengua y literatura.

Pregunta 3

3. ¿Está usted de acuerdo en incluir un software educativo para mejorar la forma de enseñanza?

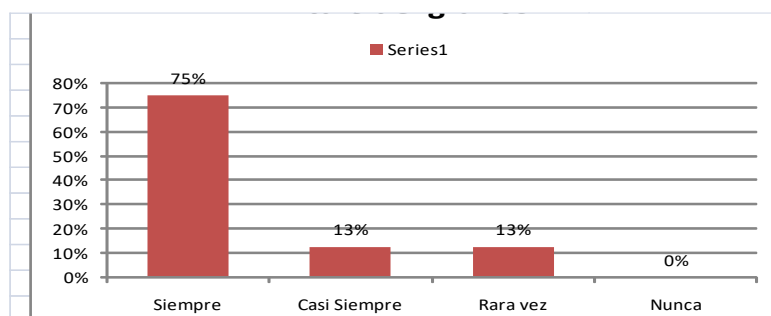
Cuadro 7: Mejorar enseñanza.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	1	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 6: Mejorar enseñanza.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- Observando el gráfico nos podemos dar cuenta que el 75% de los docentes contestó siempre mientras que un el 13% respondió casi siempre, para la opción rara vez hubo un resultado de 13%, y un 0% para la opción nunca.

Interpretacion.- En esta indagacion nos podemos dar cuenta según los resultados que el mayor porcentaje de los docentes si están de acuerdo en incluir un software educativo para mejorar la forma de enseñanza en el área de lengua y literatura.

3.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.1.1. Específicas

- Los docentes no motivan la utilización de softwares educativos en el área de lengua y literatura dando como resultado poca importancia e interés sobre los temas de la materia, con esto se llegó a definir que los estudiantes necesitan que se implementen nuevas técnicas para la enseñanza que los pueda motivar al momento de utilizarlos.
- El docente no envía tareas en software educativos demostrando que hay estudiantes que no puedan dedicar tiempo a la manipulación de un programa de computador educativo como trabajo después de clases.
- Los estudiantes no tienen predisposición de trabajar con programas educativos los cuales les permiten tener un mayor desarrollo de la inteligencia para que aprendan a razonar y aprendan de manera diferente esta indagación dio a conocer que los docentes no enseñan a utilizar recursos didácticos con esto no permiten tener un mejor desarrollo de aprendizaje significativo.

3.1.2. General

En esta investigación planteada a estudiantes y docentes se deduce que los educandos no tienen conocimiento de lo que es un software educativo ni de la importancia que tiene esta herramienta debido al deficiente uso del mismo, esta indagación se puede notar en base a los resultados que el mayor porcentaje de los docentes no incluyen software educativos para mejorar la forma de enseñanza en el área de lengua y literatura.

3.2. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

- Se debe motivar a los estudiantes a que utilicen softwares educativos en el área de lengua y literatura para dar como resultado que ellos consigan nuevas formas de aprender haciendo que ellos busquen información necesaria y se sientan a gusto al momento de utilizarlos.
- El docente debe enviar tareas en software educativos con más frecuencia demostrando que hay estudiantes que puedan dedicar su tiempo a la manipulación de un software educativo como trabajo después de clases elevando el porcentaje de la utilización de los mismos.
- Es imprescindible que los estudiantes tengan atracción al momento de trabajar con programas educativos ya que estos permiten tener un mayor desarrollo de la inteligencia para que aprendan a razonar y aprendan de manera diferente el docente debe enseñar a utilizar recursos didácticos que permitan tener un mayor desarrollo de aprendizaje significativo.

3.2.2. General

Los estudiantes deben tener conocimiento de lo que es un software educativo y de la importancia que tiene esta herramienta tanto en práctica como en teoría además es necesario que los docentes incluyan un software educativo para mejorar la forma de enseñanza en el área de lengua y literatura para mejorar el desarrollo de la inteligencia de los educandos y elevar el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO IV.-PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

La información obtenida de la investigación en esta propuesta se usó en relación a la problemática que se planteó, con esto quedo en evidencia que la hipótesis de software educativo incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “Ecomundo” cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en tanto que en la actividad de software educativos asiente a los docentes tener comunicación interactiva con los estudiantes.

Mientras que este tipo de software educativos consigue que los docentes tengan la capacidad de ser más innovadores en consideración son sus clases en las que el debe tener personalidades como guía sin dejar atrás la instrucción en la necesidad de impresionar a los estudiantes, usando estos programas que cambiar la forma de razonar en tanto a la asignatura de lengua y literatura.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El objetivo de esta indagación es crear pensamientos innovadores en los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa esperando que ellos puedan manejar el software educativo que se instale sin ninguna dificultad a petición de esta propuesta y que sea considerado como un prototipo importante en el ámbito de la educación en la institución, tomando en cuenta el progreso de destrezas con respecto al aprendizaje significativo de los estudiantes.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Durante la realización de esta propuesta se analizó ciertos casos de software educativos instalados en la institución siendo escasa la utilización de este recurso por parte de los docentes al no ponerlos en práctica para la mejora en la asignatura de lenguaje y comunicación siendo base y apertura de los nuevos paradigmas en educación en tanto que sirven como herramientas indispensables para impartir las clases.

Al mostrar los informes planteados en el historial como tópico de esta investigación se considera relevante desarrollar la propuesta como solución a la temática planteada en la Unidad Educativa Particular “Ecomundo” cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, siendo objeto de estudio de esta averiguación visualizando el logro determinado de software educativos que indiquen la mejor opción para fortalecer el aprendizaje significativo.

4.1.3.2. Justificación

Se considera necesaria esta propuesta debido que ayuda a tener conocimientos del software educativos utilizados por los profesores para impartir las clases, con esta herramienta digital el profesor tiene una ayuda muy importante para estar preparado a los cambios y cosas nuevas que se presenten, en las que tiene que saber y conocer cómo se manejan.

Teniendo en cuenta la curiosidad permanente que caracteriza a los estudiantes, los educadores deben de tomar esas ansias de conocer cosas nuevas para introducir la tecnología entre sus recursos para impartir sus cátedras y así indirectamente pueden fortalecer sus contenidos científicos de una manera dinámica fomentando el aprendizaje significativo.

Con esta guía se va a respaldar a los docentes porque en él van a encontrarse son pautas sobre el manejo de software educativos para el área de literatura que en colaboración con los estudiantes se espera mejorar las clases consolidando los aprendizajes y volviéndolos significativos.

El ambiente en el que pasaran los estudiantes los estimulara mucho y los educadores deberán guiar con seriedad para profundizarlos en los contenidos de lenguaje y comunicación aportando un trabajo de calidad que le permita apropiarse de técnicas nuevas e innovadoras.

Por lo tanto, no solo se beneficiarán los educadores y estudiantes sino también la institución que es objeto de investigación, el software educativo es una herramienta que llama la atención ya que ahora los estudiantes buscan la manera de trabajar a su estilo porque en la actualidad se utiliza la tecnología con más frecuencia, este recurso pedagógico es indispensable para los profesores que arriesguen por un aprendizaje dinámico interactivo.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivo General

Elaborar una guía sobre software educativos que aporten el aprendizaje significativo de la asignatura de literatura en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular “Ecomundo” cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar los problemas más comunes que se evidencian en los estudiantes en la asignatura de literatura para aplicar el software educativo que más aporte a la resolución del mismo.
- Seleccionar los software educativos que estén acorde al área de literatura para emplearlos en la guía.
- Diseñar una guía sobre los software educativos que aporten al aprendizaje significativo de los estudiantes.

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título

Guía de software educativos para la asignatura de literatura.

4.3.2. Componentes

TALLER 1

SOFTWARE EDUCATIVO

Tipos de software educativos.

Software educativo de sistema tutorial.

Software educativo de ejercitación y práctica.

Software educativo de simuladores y juegos.

Tipos de software educativos que se pueden emplear para trabajar con la asignatura de literatura.

TALLER 2

CLIC

Rompecabezas.

Asociación.

Sopas de letras.

Crucigramas.

TALLER 3

SILABAS 3.0

TALLER 4

KLETTRES

Facilidades.

Cómo obtener un nuevo idioma.

TALLER 5

INTERFAZ DE KLETTRES

Menú Archivo.

Menú Nivel.

Menú Idioma.

Menú Aspecto.

Menú Configuración.

Menú Ayuda.

Cómo agregar sonidos a KLettres.

Instrucciones de instalación.

TALLER 6

ETOYS

Ventajas de eToys.

Conociendo la interfaz de Etoys.

Pasos para utilizar Etoys.

TALLER 7

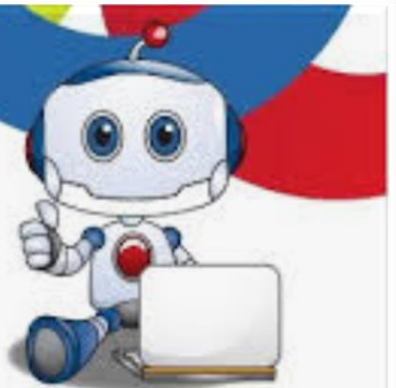
HOT POTATOES

Utilización

Descripción de los Componentes de Hot Potatoes 5.

PROPUESTA

Software
Educativo



Guía de Softwares Educativos para Literatura



TALLER 1

Objetivo del taller 1: Conocer los software educativos que existen para emplearlos en las actividades de clase.

SOFTWARE EDUCATIVO

Se entiende por software como un soporte lógico que permite realizar determinadas tareas a la hora de utilizar los sistemas informáticos.

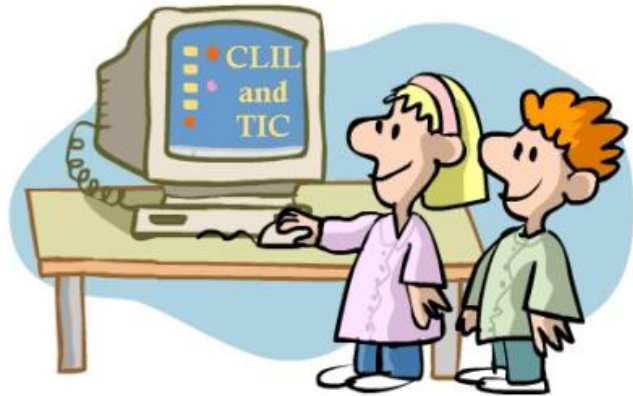


Imagen 1: Software educativo.

Los software educativos son utilizados particularmente para enseñar y aprender de ellos, muchas veces de manera autodidacta. Por otro lado, permite progreso en habilidades de tipo cognitivas.

Es un tipo pedagógico moderno, y está directamente relacionado a la proliferación de las computadoras en los últimos años, de fuerte raigambre en los colegios, los hogares y las bibliotecas. Existen diversos tipos de software educativo, algunos de ellos son los siguientes:

Tipos de software educativos

- Software educativo de sistema tutorial.
- Software educativo de ejercitación y práctica.
- Software educativo de simuladores y juegos.

Software educativo de sistema tutorial: Son los más básicos, y su función es la de explicar sobre un determinado tema desde la base. Se trata de los conceptos más remotos de una cuestión en particular.



Imagen 2: Sistema tutorial.

Es la primera etapa que debe respetarse para progresar en la formación con recursos más complejos. Tiene cuatro fases para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje y son las siguientes:

- **Introductoria**, en la que se genera el primer contacto con el tema y la motivación de abordarlo.
- **Orientación**, en la que se empieza a desarrollar lo resumido en la primera parte.
- **Aplicación**, en la que se transfieren los datos al lector; y la cuarta es la más importante, ya que es la fase conocida como;
- **Retroalimentación**, en la que se repasan todos los ítems desarrollados y se hace un resumen general del abordaje para asentar los conocimientos transferidos.

Software educativo de ejercitación y práctica: Es el que, también llamado interactivo, le da la posibilidad, a quien lo utiliza, de desarrollar conocimientos mediante el intercambio de información. No se trata sólo de una mera exposición de un tema, sino de que el lector participe y adquiera los conocimientos transferidos respondiendo preguntas o eligiendo entre varias ofertas la opción correspondiente.

Cuando se utiliza este tipo de software se parte de la base de que quien lo ejecuta ya tiene un conocimiento previo de la materia tratada, y además pueden desarrollar las dos últimas fases del sistema tutorial, la aplicación y la retroalimentación.



Imagen 3: Fases del sistema.



Imagen 4: Software de simuladores.

Software

educativo de simuladores y juegos: Se basan en **transmitir el conocimiento por descubrimiento**, esto es que quien los utiliza aprende al mismo tiempo que descubre la sensación de hacer determinada acción o de jugar determinado juego.

Es un software muy aplicado y reconocido de manera inmediata en el caso de los niños, ya que es una buena forma de mantenerlos atentos y concentrados, se sabe que la concentración durante la infancia es difícil de sostener, pero si se cuenta con un software como este se atraerá la atención de ellos.

Tipos de software educativos que se pueden emplear para trabajar con la asignatura de literatura

- Clic.
- Silabas 3.0.
- EToys.
- Hot Potatoes

TALLER 2

Objetivo del taller 2: Conocer el software educativo Clic para implementarlo como un recurso durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

CLIC



Imagen 5: Clic.

Este tipo de programas permite trabajar sobre imágenes, textos y sonidos. Diversas actividades pueden ser llevadas a cabo, por ejemplo, la asociación de palabras con imágenes, puzzles, sopa de letras, autodefinidos, entre otros. Este programa está conformado por un conjunto de software libres, de este modo es posible introducir nuevas aplicaciones educativas, fue creado a principios de los 90.

Clic 3.0 es una aplicación para el desarrollo de numerosas actividades educativas multimedia en el entorno Windows cada vez más popular. Es gratuito y en su página Web oficial del CLIC. Clic 3.0, permite crear distintos tipos de actividades:

- Rompecabezas.
- Asociaciones
- Sopas de letras.
- Crucigramas.
- Actividades de identificación, de exploración, de respuesta escrita.

Las actividades pueden contener texto, gráficos, sonidos y otros recursos multimedia. También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes para que se realicen secuencialmente. Veamos una breve descripción de cada uno de ellos:

Rompecabezas

El objetivo de los rompecabezas es ordenar los elementos de un conjunto de información que ha sido barajado. Esta información puede ser textual, gráfica o sonora. Los rompecabezas se pueden plantear en cuatro modalidades distintas llamadas: "intercambio", "doble", "agujero" y "memoria".



Imagen 6: Rompecabezas.



Imagen 7:
Intercambio.

Intercambio. El rompecabezas se resuelve acomodando las piezas en una ventana única.



Imagen 8:
Doble.

Doble. En esta opción de doble se procede a arrastrar las piezas desde la ventana izquierda a la derecha, en la que se resuelve el rompecabezas.



Imagen 9:
Agujero.

Agujero. Se resuelve en una ventana, en la que falta una pieza del rompecabezas. Haciendo clic sobre alguna contigua, esta se desplaza al agujero.



Imagen 10:
Memoria.

Memoria. Es una actividad de tipo memotest. En la ventana hay dos copias de cada una de las piezas, con imagen oculta. En cada jugada se destapan dos piezas. Cuando son iguales, queda resuelta.

Asociación.



Imagen 11: Asociación.

El objetivo de las actividades que corresponden a los ejercicios de asociación consiste en descubrir las relaciones que existen entre los elementos que se encuentran entre dos conjuntos con información distinta, pero a la vez con algo en común.

La información a relacionarse en la ventana antes expuesta puede presentarse en forma de texto, gráficos, sonidos, animaciones, video... o cualquier otro tipo de recurso multimedia. En este apartado se incluyen seis tipos diferentes de Asociaciones:

Asociación normal. Se trabaja en dos ventanas, que tienen la misma cantidad de elementos, los cuales se corresponden uno a uno. La actividad consiste en unir con un hilo, mediante el mouse, las casillas que se corresponden entre sí.

Asociación compleja. Similar al anterior, pero con la posibilidad de tener diferente número de casillas en ambas ventanas, y de que existan elementos en una que no se correspondan con ninguno en la otra.

Identificación. En una ventana única, hay que seleccionar elementos según una consigna.

Exploración. Es una actividad que no se resuelve. Seleccionando los elementos activos, presentan información asociada.

Información. Presenta información de distinto tipo, no es una actividad que se resuelva. Se usa también para carátulas de paquetes.

Respuesta escrita. Hay que escribir la respuesta correcta en cada casilla mediante el teclado.

Sopas de letras



Imagen 12: Sopa de letras.

En las sopas de letras hay que encontrar palabras escondidas, que pueden estar escritas en cualquier dirección. También existe la opción de que a medida que se van encontrando las palabras se descubra una información asociada. Esta información asociada puede ser textual, gráfica, sonora.

Crucigramas



Imagen 13: Crucigrama.

Los crucigramas de Clic son como los que podemos encontrar en cualquier periódico o revista... con la ventaja que las definiciones de las palabras que se cruzan en cada casilla se presentan inmediatamente. Las definiciones acostumbran a ser textuales, pero también pueden ser gráficas o sonoras. Esto es básicamente las posibilidades de esta herramienta. Lo fundamental es la imaginación del profesor, pues el programa permite hacer casi cualquier cosa.

TALLER 3

Objetivo del taller 3: Emplear los software educativos Sílabas 3.0 y KLetres Para incentivar la creación de poemas y trasladarlos a otros idiomas.

SÍLABAS 3.0

Sílabas 3.0 es un excelente Software con el que los aficionados a este arte pueden comprobar la métrica de sus poemas, así como obtener información diversa de sus creaciones. También puede ser usado por estudiantes de Literatura para facilitarles la labor de análisis poético.

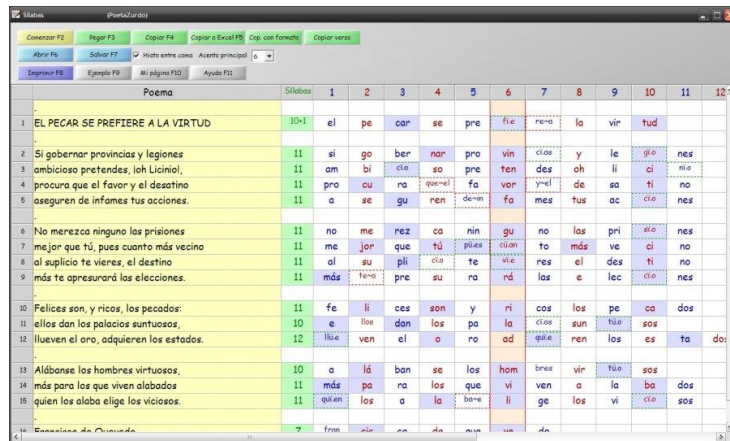


Imagen 14: Sílabas.

La principal característica de Silabas es la versificación en tiempo real que realiza de los poemas. De esta forma, los valores se van actualizando según se modifica un verso determinado. Sílabas calcula el número de sílabas, palabras, sinalefas, diéresis y sinéresis presentes en cada verso; marca los acentos con un fondo de celda azul; y permite unir y desunir sinalefas, diéresis y sinéresis haciendo doble clic sobre la celda.

El poema puede pegarse directamente del portapapeles, evitando así tener que copiarlo a mano. Por otro lado, la coma puede ser considerada como cesura y se puede indicar el acento principal del poema. Sílabas es una práctica herramienta que calcula la métrica y acentos de un poema y a la vez, permite editar el poema en tiempo real.

El editor funciona de modo similar a MS Word, es posible añadir versos con la tecla Enter, moverse entre versos con las teclas de los cursores, borrar caracteres y versos, etc. El programa es muy útil y práctico, entre muchas de las cosas que permite, hace lo siguiente:

- Calcula el número de sílabas.
- Calcula y marca los acentos con un fondo azul en las celdas de las sílabas.
- Calcula el número de palabras.
- Calcula y marca las sinalefas, diéresis y sinéresis con un marco.

- Despliega por cada verso todas sus características.

Y además permite:

- Unir o desunir sinalefas dieréresis y sinéresis simplemente haciendo doble click sobre la celda.
- Pegar del portapapeles un poema y versificarlo.
- Copiar el poema al portapapeles.
- Copiar en formato Excel al portapeles con todas las celdas del grid.
- Abrir un poema de un fichero de texto.
- Guardar el poema que estemos editando.
- Imprimir el Grid subdividiéndolo en páginas.
- Pegar poemas de ejemplo de entre 170 poemas que incluye el programa.
- Deshacer todo y comenzar un nuevo poema para su edición.
- Además, se han tomado en cuenta las reglas de acentos fuertes y débiles de las vocales haciendo hiatos.

TALLER 4

Objetivo del taller 4.- Emplear Klettres, para leer y pronunciar el alfabeto o palabras de un nuevo o mismo idioma.

KLETTRES

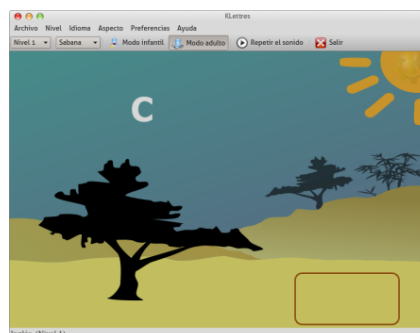


Imagen 15: Klettres.

Es un programa de apoyo para leer y pronunciar el alfabeto, asociando letras con el sonido al pronunciarlas, es una aplicación muy sencilla que ayuda a niños y a adultos a aprender el alfabeto y algunos sonidos sencillos de su propio idioma o de uno extranjero. Su objetivo es ayudar a aprender los primeros sonidos de un idioma nuevo, para niños o para adultos. El programa elige una letra o una sílaba de forma aleatoria, esta letra o sílaba se muestra en pantalla y se escucha su sonido.

El usuario debe entonces escribir esta letra o sílaba. El entrenamiento finaliza en los niveles en los que no se muestra ninguna letra o sílaba, y simplemente se escucha su sonido. No es necesario que el usuario sepa manejar el ratón, basta con utilizar el teclado.

Facilidades

KLettres es muy cómodo de utilizar. El idioma se puede cambiar utilizando el menú Idioma. El usuario también puede seleccionar un nivel desde 1 hasta 4 en la lista desplegable de la barra de herramientas o a través del menú Nivel.

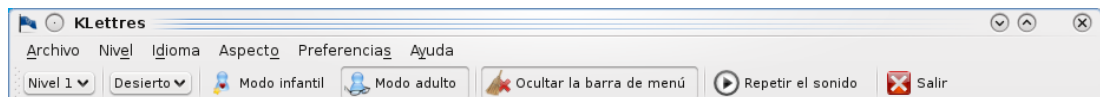


Imagen 16: Klettres Facilidades.

Los Temas (fondo y color del tipo de letra) se pueden cambiar en una lista desplegable o en el menú Aspecto: Temas.

Están disponibles tres temas: Infantil, Desierto y Sabana. Finalmente, el modo puede cambiarse de infantil a adulto utilizando el menú Aspecto.



Imagen 17: Klettres temas.

Temporizadores

Establecen el tiempo de espera entre dos letras, es decir, el tiempo durante el cual se muestra una letra. Las unidades son décimas de segundos. La página Temporizador del diálogo Configuración → Configurar KLetres... permite configurar dos temporizadores: uno para el Modo infantil y otro para el Modo adulto.

El valor predeterminado es 4 décimas de segundo para el Modo infantil y 2 décimas de segundos para el Modo adulto. Si aumenta este intervalo dispondrá de más tiempo para ver sus errores.

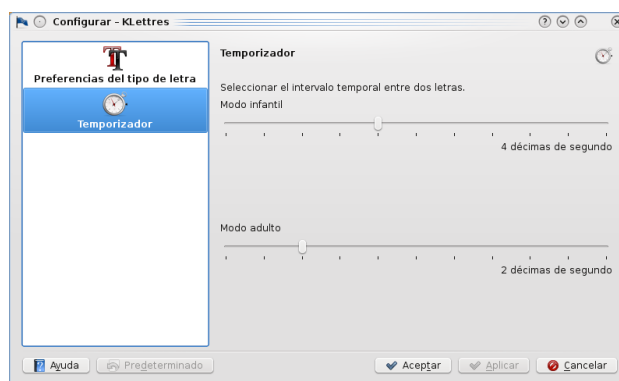


Imagen 18: Temporizadores.

Cómo obtener un nuevo idioma.

Puede utilizar KLetres para ayudarle a aprender un nuevo idioma. Si va a Archivo Obtener el alfabeto en un nuevo idioma... verá un nuevo diálogo con la lista de idiomas disponibles (tendrá que estar conectado a Internet para utilizar esta función del programa). Pulse sobre el botón Instalar que aparece a la derecha del idioma que desea instalar.

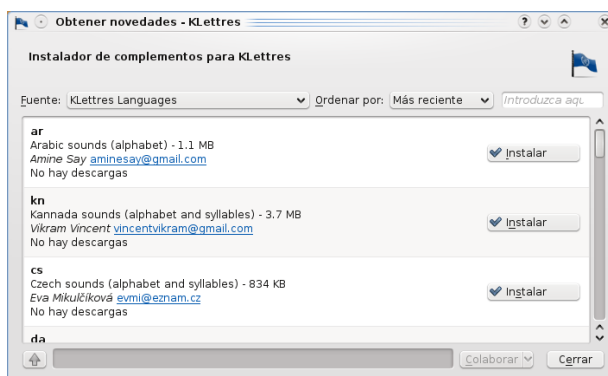


Imagen 19: KLetres idioma.

Tenga en cuenta que algunos archivos tienen varios megabytes, por lo que el proceso de descarga puede enlentecerse dependiendo de su conexión. Una vez que el archivo se ha descargado, se instalará de forma automática, y cuando cierre el diálogo Obtener novedades verá el nuevo idioma en el menú Idioma, tras lo cual podrá usarlo inmediatamente. Cuando se ha descargado un idioma, el botón Instalar se transforma en Desinstalar.

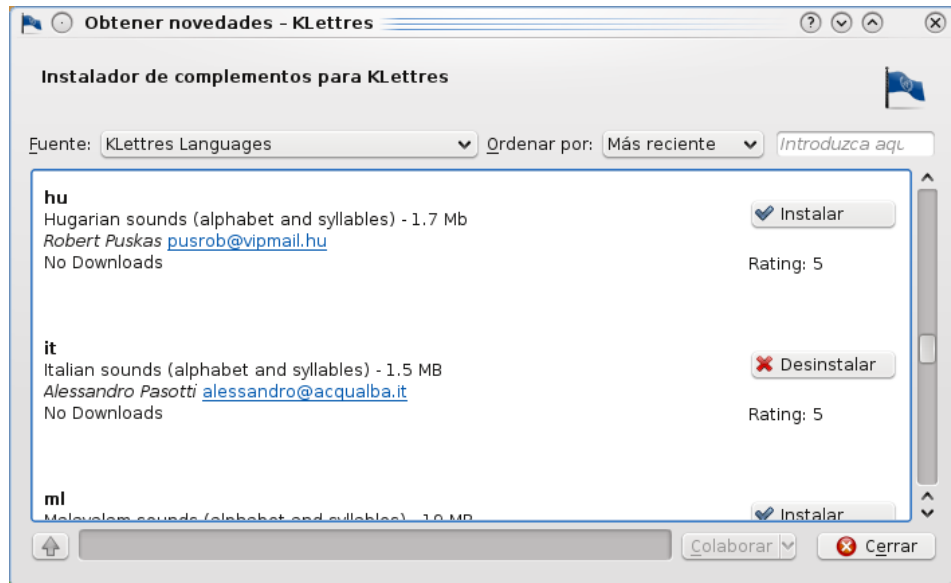


Imagen 20: KLetres Languages.

TALLER 5

Objetivo del taller 5.- Conocer la interfaz de Kletres para emplear de manera correcta las herramientas que ofrece.

INTERFAZ DE KLETTRES

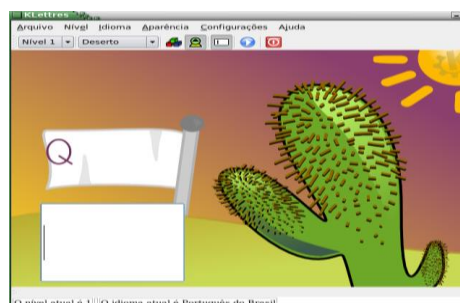


Imagen 21: Interfaz.

Existen dos modos diferentes que le permiten adaptar KLetres a sus necesidades y tener la habitual interfaz completa o una interfaz reducida. Un niño no verá la barra de menú. Por tanto, se asume que un niño no va a querer cambiar el idioma por sí mismo. Una lista desplegable le permitirá elegir entre los diferentes niveles. Para un usuario adulto, en cambio, el fondo no será tan infantil y la barra de menú estará presente. En los tres temas existentes (Infantil, Desierto y Sabana) existirán diferentes fondos y tipos de letra.

Menú Archivo



Imagen 22: Menú Archivo.

- Nuevo sonido (Ctrl+N): Reproduce un nuevo sonido.
- Repetir el sonido (F5): Reproduce de nuevo el mismo sonido.
- Obtener el alfabeto en un nuevo idioma...Abre el diálogo Obtener novedades que permite descargar un nuevo idioma para KLetres.
- Salir (Ctrl+Q): Sale de KLetres.

Menú Nivel

- Elige el nivel 1 (se muestra la letra y el sonido).
- Elige el nivel 2 (no se muestran las letras, solo el sonido).
- Elige el nivel 3 (se muestra la sílaba y el sonido).
- Elige el nivel 4 (no se muestran las sílabas, solo el sonido).

Menú Idioma

- Inglés: Elige el idioma inglés.
- Francés: Elige el idioma francés.

Menú Aspecto

- Temas → Infantil: Cambia al tema Infantil.
- Temas → Desierto: Cambia al tema Desierto.
- Temas → Sabana: Cambia al tema Sabana.
- Modo infantil (Ctrl+K): Cambia al modo infantil: sin barra de menú.
- Modo adulto (Ctrl+G): Cambia al modo adulto: interfaz normal.

Menú Configuración

- Ocultar la barra de menú (Ctrl+M): Ocultar la barra de menú. Para volver a mostrar la barra de menú, pulse el botón Mostrar la barra de menú que se encuentra en la barra de herramientas.
- Barras de herramientas mostradas: Muestra u oculta las barras de herramientas Principal y Caracteres especiales.
- Mostrar barra de estado: Muestra u oculta la barra de estado.
- Configurar los accesos rápidos: Configura los accesos rápidos que contiene KLetres.
- Configurar las barras de herramientas: Configura las barras de herramientas de KLetres.
- Configurar KLetres: Configura KLetres: muestra un diálogo con las páginas Configuración de tipografía y Temporizador.

Menú Ayuda

- **Manual de KLetres (F1):** Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de ayuda sobre KLetres (este documento).
- **¿Qué es esto? (Mayúsculas+F1):** Modifica la forma del puntero del Mouse transformándola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre los elementos que hay dentro de KLetres se abrirá una ventana de ayuda con una descripción de la función de dichos elementos.
- **Informar de fallo:** Abre un cuadro de diálogo en la pantalla para informar de fallos donde puede notificar un fallo o solicitar una mejora o nueva propiedad “deseable”.

- **Cambiar el idioma de la aplicación:** Abre un diálogo donde puede modificar el Idioma principal de esta aplicación y el Idioma al que recurrir en caso de que el principal no esté disponible.
- **Acerca de KLetres:** Muestra información sobre la aplicación y su autor.
- **Acerca de KDE:** Esta opción muestra la versión de KDE y otra información básica.

Cómo agregar sonidos a KLetres

Si el usuario desea agregar sonidos en su propio idioma, puede hacerlo de forma sencilla. Debe grabar los sonidos del alfabeto y guardarlos en una carpeta llamada «alpha». A continuación, debe grabar las sílabas más habituales y guardarlas en una carpeta llamada «syllab». Cree un archivo de texto sounds.xml, preferiblemente utilizando el editor Kate u otro editor capaz de utilizar diferentes codificaciones.

En este archivo, escriba todos los sonidos del alfabeto y de las sílabas que ha grabado. Sustituya «cs» por las dos letras del código de su idioma y «Czech» por el nombre de su idioma. Escriba los nombres de los sonidos con los caracteres especiales de su idioma, en mayúsculas y en utf8. Además, puede indicarle las letras especiales de su idioma de forma que pueda generar fácilmente la barra de herramientas Caracteres especiales.

Cree un archivo de texto cs.txt (sustituya «cs» por el código de dos letras de su idioma) e incluya una línea para cada carácter especial en mayúsculas de su idioma. Guarde ambos archivos de texto con la codificación «utf8» (la lista desplegable situada en la parte superior derecha de Kate le permite hacer esto). Los sonidos deben guardarse en formato «ogg» y tener una duración suficientemente larga como para que el reproductor de audio pueda reproducirlo.

Instrucciones de instalación

Esta aplicación se instala automáticamente después de descargar.

TALLER 6

Objetivos del taller 6: Utilizar el software educativo EToys para que la clase de Literatura sea dinámica y emplee la tecnología como una herramienta.

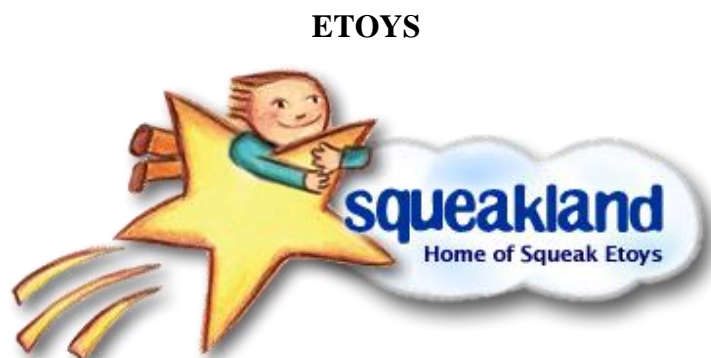


Imagen 23: EToys

Este tipo de software educativo es conocido por su simpleza. Es de uso libre y todo lo que sea allí creado puede ser ejecutado en distintas plataformas. En el mismo pueden ser presentados textos, gráficos; tanto en dos y en tres dimensiones, imágenes, sonidos, videos, entre otros. Por medio de este programa se puede acceder a una gran variedad de juegos y tutoriales. Esta aplicación es muy utilizada, sobre todo en Estados Unidos, Américas del Sur, Asia y Europa.

Etoys es un ambiente de programación basado en Squeak, adaptado para niños y jóvenes e inspirado por el lenguaje Logo. Una herramienta multimedia para la programación de objetos. Este software educativo ayuda a comprender ideas jugando y construyendo, los requerimientos para la instalación de eToys no son muy altos y es un software totalmente gratis. Campos formativos para la educación básica (PRIMARIA Y SECUNDARIA) con los que se puede relacionar:

Lenguaje y comunicación: A través de Etoys se pueden desarrollar habilidades verbales mediante la elaboración de historietas, cuentos, poemas, entre otras cosas.

Pensamiento matemático: El entorno de programación Etoys se basa en elementos lógico matemáticos.

Exploración y comprensión del mundo natural y social: En Etoys se pueden crear simulaciones de eventos físico o químicos.

Desarrollo personal y para la convivencia (Formación Cívica y Ética, Educación Física, Educación Artística y Orientación y Tutoría). Etoys fomenta el desarrollo de la creatividad a través de la creación de proyectos.

Las ventajas de eToys son:

- Motivación.
- Trabajo autónomo.
- Poder explorar ideas nuevas.

Conociendo la interfaz de Etoys.



Imagen 24: Barra de herramientas EToys 1.

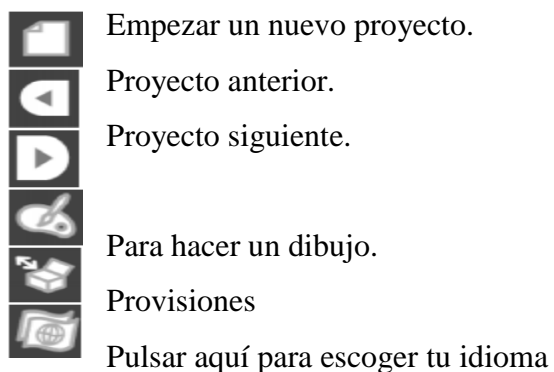


Imagen 25: Barra de herramientas EToys 2.

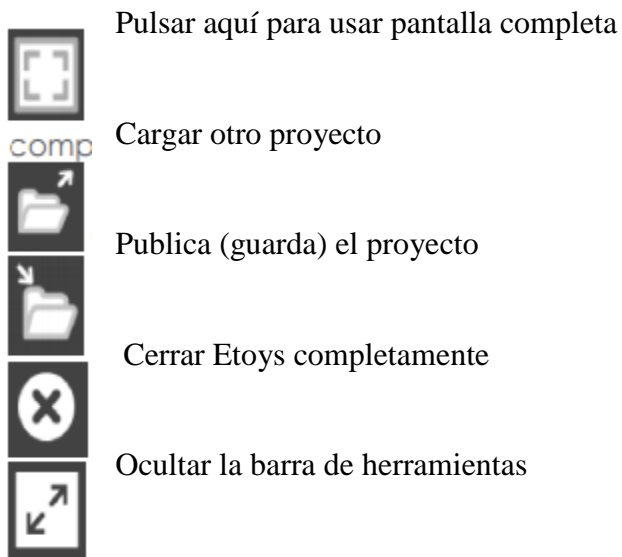


Imagen 26: Barra de herramientas Etoys

Pasos para utilizar Etoys.

1. En esta primera oportunidad solo trabajaremos con Etoys Abrir Etoys y comenzar un nuevo proyecto.



Imagen 27: Comenzar un nuevo proyecto.

2. Ir a provisiones, catálogo de objetos.



Imagen 28: Provisiones.

3. Pestaña multimedia y sacar al Mundo el objeto cámara.



Imagen 29: Pestaña multimedia.

4. Por lo general la cámara se activa, puedes agrandar o reducir la imagen (pero hay un máximo según la capacidad o flujo de la cámara y su rango o tamaño).



Imagen 30: Cámara.

5. Pintar un objeto, como el famoso autito de Etoys.

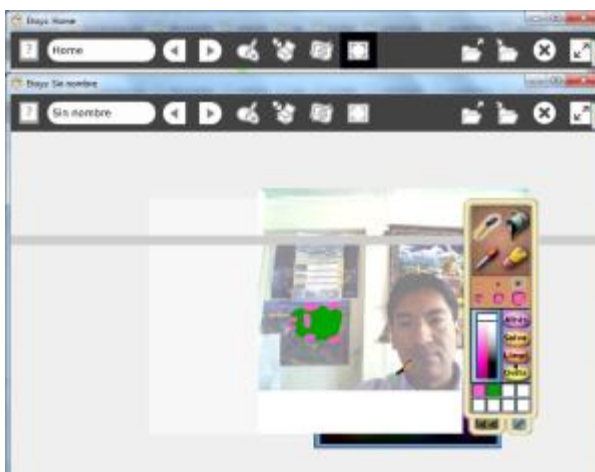


Imagen 31: Pintar un objeto.

6. Redirige la dirección del auto con Shift + movimiento del mouse sobre la flecha verde de dirección.



Imagen 32: Dirección.

7. Pinta dos círculos, uno que diga atrás y otro adelante con sus respectivas flechas de manera similar a como se hizo con el auto.



Imagen 33: Pintar los círculos.

8. Mueve los círculos hacia la imagen.

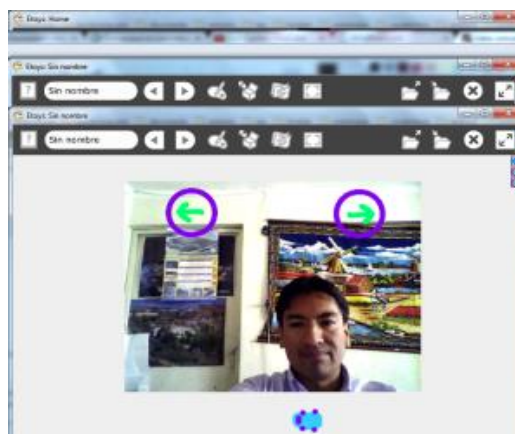


Imagen 34: Mover los círculos.

- Si das click sobre el objeto cámara observarás su halo, ir a menú en la parte superior al lado de la X en el borde izquierdo. Configura la cámara en enviar al fondo, se resiste al avance; y al final del menú también está la opción de apagar o encender la cámara (off, on).



Imagen 35: Objeto cámara.

- Colócate sobre el círculo, saca halo, abrir visor.



Imagen 36: Abrir visor.

- Saca al Mundo, Prueba Si No.

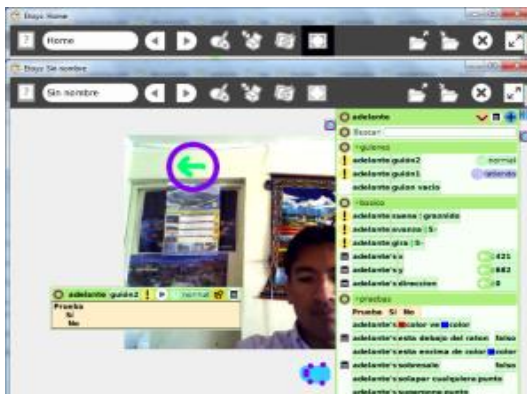


Imagen 37: Saca al mundo.

12. Luego saca de Adelante (si colocaste ese nombre) la orden esta encima de color.



Imagen 38: Orden de nombre.

13. Luego colócate sobre el auto, saca halo, y coloca sobre el guión de Adelante, auto avanza 5, pero cambia ese valor por 10.



Imagen 39: Cambiar valor.

14. Selecciona con la cuenta gotas el color de tu guante, trata de que sea cerca del círculo ya que los colores varían en función de la cantidad de luz y la posición.



15. Activa los guiones de la aplicación de realidad aumentada en casa o el colegio.

terminado, tu primera aplicación de realidad aumentada en casa o el colegio.

Imagen 40: Cuenta gotas.



Imagen 41: Activa guiones.

16. Lo último no olvides esconder los guiones para que se vea mejor y acercar el guante para que el carro se mueva adelante o atrás. el reto es mejor el guión para hacer otras cosas.

TALLER 7

Objetivos del taller 7.- Emplear Hot Potatoes para elaborar ejercicios interactivos sobre los temas de clase, agilitando de esta manera las actividades intra-clase.

HOT POTATOES

Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que te permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos. La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript (un "Script" es un poco de código que hace algo en una página Web).



Imagen 42: Hot potatoes.

Posteriormente puedes publicar dichas páginas en un servidor Web. Además, el programa está diseñado para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas. Por tanto, si usted sabe algo de código HTML o de JavaScript, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas.

Desde el año 2009 es un programa freeware anteriormente era gratuito para profesores que utilizaban el programa sin ánimo de lucro, pero había que registrar el programa en caso contrario el programa no tenía una funcionalidad completa y tenía limitaciones como el número de preguntas que se pueden poner en un ejercicio etc., pero eso ya pasó a la historia.

Utilización

La información editable de cada tipo de ejercicio se guarda en un archivo específico de cada aplicación de HP. A partir del mismo se generará el documento final interactivo en formato *.HTML. Esta página se sube al servidor web. El alumno no necesita tener instalado en su equipo el programa Hot Potatoes para realizar cada

ejercicio. Sólo se requiere acceder utilizando un navegador como Internet Explorer 5.5 o superior.

Descripción de los Componentes de Hot Potatoes 5.

JBC crea ejercicios de elección múltiple. Cada pregunta puede tener tantas respuestas como usted quiera y cualquier número de ellas pueden ser correcta. En contestación a cada respuesta se da al estudiante una retroalimentación específica y aparece el porcentaje de aciertos cada vez que se selecciona una respuesta correcta. Tanto en **JBC** como en el resto de los programas es posible incluir una lectura que el alumno efectuará antes de realizar los ejercicios.

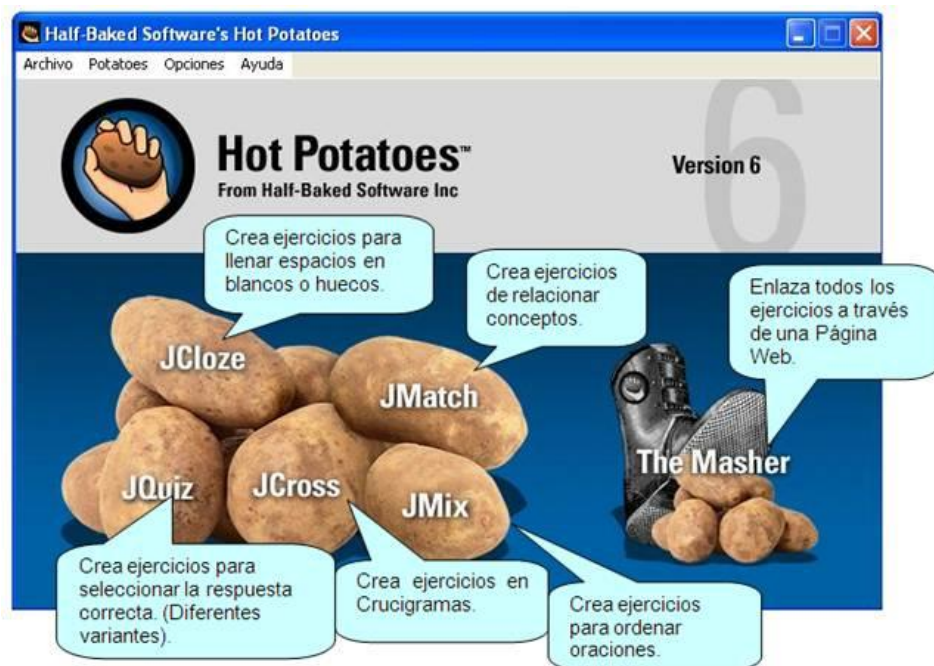


Imagen 43: JBC.

JCloze.- Genera ejercicios de rellenar huecos. Se puede poner un número ilimitado de posibles respuestas correctas para cada hueco y el estudiante puede pedir ayuda si tiene dudas y se le mostrará una letra de la respuesta correcta cada vez que pulse el botón de ayuda.

Una pista específica puede ser también incluida para cada hueco. El programa permite poner los huecos en palabras seleccionadas por el usuario o hacer el proceso

automático de forma que se generen huecos cada “n” palabras de un texto. También se incluye puntuación automática.

Ejemplo: La primera ventana es la que observa el docente cuando está creando las preguntas y la siguiente es la ventana que observan los estudiantes ya lista para realizar la actividad.

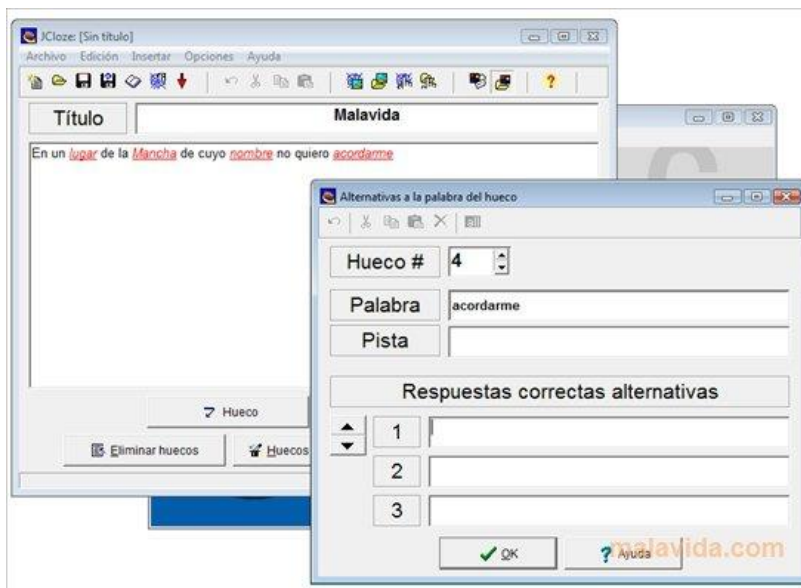


Imagen 44: Creación de preguntas 1.



JCro: Imagen 45: Completar frases.

Como en JQuiz y JCloze, un botón de ayuda permite el estudiante solicitar una letra

en el caso de que la necesite. **Ejemplo.-** Primera ventana donde el docente crea el cuestionario en relación al tema, la siguiente ventana es donde el estudiante debe responder el cuestionario.

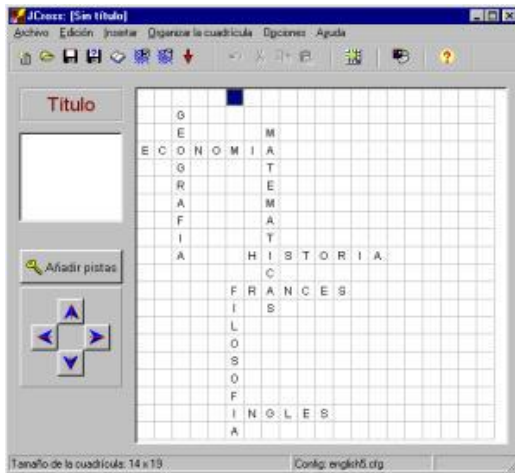


Imagen 47: JCross docentes.



Imagen 46: JCross estudiantes.

JMatch.- Crea ejercicios de emparejamiento u ordenación. Una lista de elementos aparece en la izquierda (estos pueden ser imágenes o texto), con elementos desordenados a la derecha. Esta aplicación puede ser usada por ejemplo para emparejar vocabulario con imágenes o traducciones, o para ordenar sentencias que forman una secuencia o una conversación.

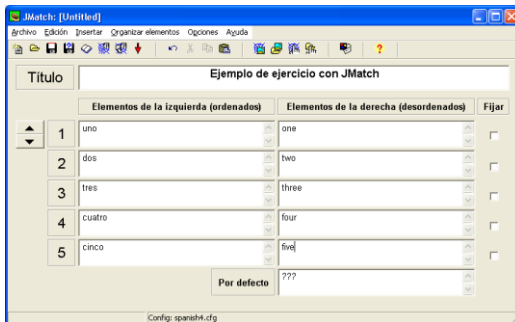


Imagen 48: JMatch 1.

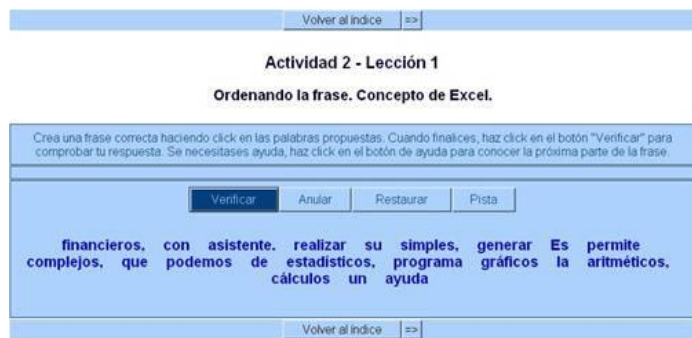


Imagen 49: JMatch 2.

JMix.- Crea ejercicios de reordenación de frases desordenadas. Es posible especificar tantas respuestas correctas diferentes como quieras basadas en palabras y signos de puntuación de la frase base. Se puede incluir

un botón que ayuda al estudiante con la siguiente palabra o segmento de la frase si lo necesita.

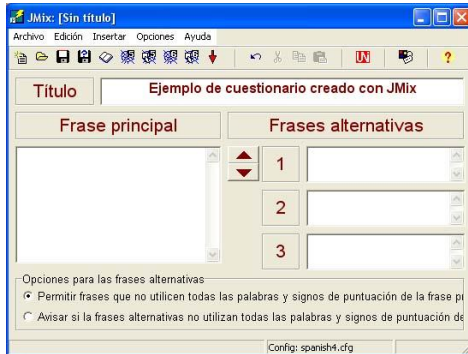


Imagen 50: JMIX 1.

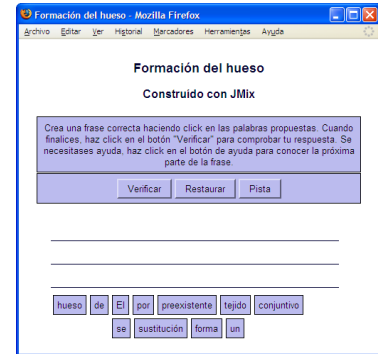


Imagen 51: JMIX2.

Los esquemas predeterminados de los que partimos contienen una pantalla principal de toma de datos en la que el autor/a de los ejercicios introduce tanto las preguntas y el planteamiento del ejercicio como las respuestas correctas; además, por ejemplo, un título, instrucciones y otros elementos más complejos. Veamos un ejemplo: A partir del cual se puede crear un ejercicio que tendrá esta apariencia:

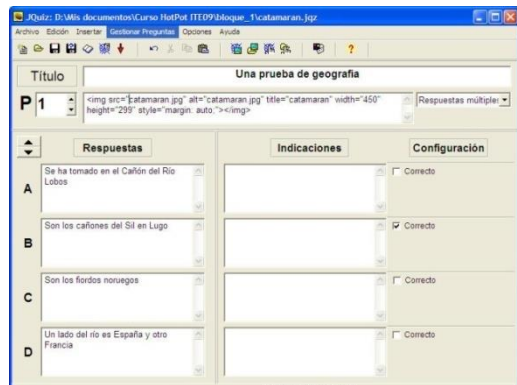


Imagen 53: JMIX preguntas.

Imagen 52: JMIX esquema.



Para crear ejercicios con Hot Potatoes sólo se necesita, instalado el programa en el ordenador, introducir los datos que se desee (preguntas, respuestas, etc.) en dichos esquemas predeterminados y guardarlos. El programa guarda en primer lugar con la extensión propia de las "patatas" de Hot Potatoes que hayas utilizado para elaborar tu ejercicio y que son, como puedes ver en la imagen anterior, JQuiz, JCross, JMIX, etc.; cada una tiene un formato o extensión diferente, por ejemplo:

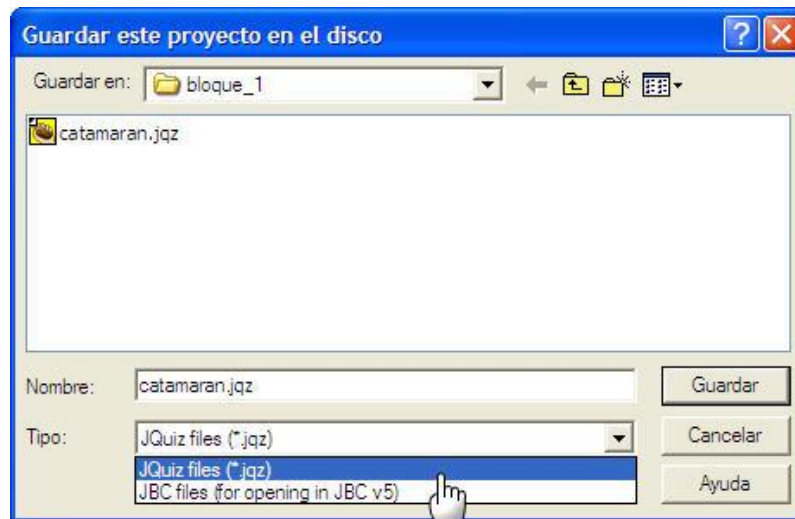


Imagen 54: Crear ejercicios.

Ese formato sólo es el paso inicial. Pero hay algo más: tal como están los ejercicios, con la extensión propia de las "patatas", no se puede hacer mucho con ellos. Lo que se guarda, en realidad, son los códigos html que constituyen el ejercicio y que más adelante podrás modificar. Así, para convertirlo en una página web que podrá difundirse por Internet es necesario guardar este ejercicio de nuevo y convertirlo en página web, esta vez con la extensión *.html.

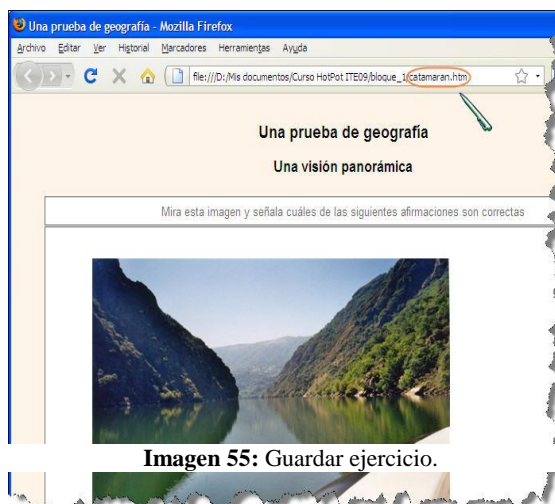


Imagen 55: Guardar ejercicio.

Las patatas de Hot Potatoes generan diferentes tipos de ejercicios elaborados con el programa Java Script en lenguaje o código informático html. La materia prima es el código html, pero no se necesita dominar este lenguaje informático para poder utilizar Hot Potatoes.



Imagen 56: Código html.

4.4. Resultados esperados de la alternativa

En consideración a la ejecución de esta indagación se estima que es importante cederles a los docentes un recurso que facilite todo tipo de información con respecto a los software educativos y que la lleven a cabo en el proceso de sus clases, incidiendo en el desarrollo de actividades con la simulación de actividades en representaciones animadas, con esto se introduce al estudiante a las actividades con entes de diferentes individualidades con respecto a programas educativos.

En secuencia a esto se pretende mejorar la comunicación entre el profesor y los estudiantes sin ninguna dificultad que esboce la aplicación del software educativo en la instrucción. Esto provee la estimulación y retroalimentación de estos tipos de recursos en tanto a la dependencia del estudiante siendo este software un medio que ofrece la eventualidad de comunicación interactiva en la que los estudiantes acceden fácilmente a los contenidos, siendo factor fundamental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- BRIONES, B. I. (2015). TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN Y SU APORTE EN. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1633/1/T-UTB-FCJSE-SECED-ED-BAS-000002.pdf>
- Fernandez, M. P. (noviembre 2010). Software Educativo como herramienta de apoyo para la asignatura.
- Gárate, M. C. (2010). LA ELABORACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE MATEMÁTICAS PARA REFORZAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO INTERACTIVO, PARA NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4734/1/UPS-CT001710.pdf>
- GUTIERREZ, M. C. (2014). “SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EL GRADO 6º”.
- Huayta, N. (s.f.). “APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS PARA DESARROLLAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Nelly68/proyecto-de-tesis-ssobre-software-educativo>
- Leon, N. A. (2015). ANÁLISIS DEL USO DE SOFTWARE EDUCATIVO, COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL 5 E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LEONHARDS ULER”. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10287/1/UPS-GT001176.pdf>
- Rosa Cicala, Mónica Perazzo, Fernando Bordignon, Carlos Javier De Salvo. (s.f.). Investigación sobre. Obtenido de <http://unipe.edu.ar/wp-content/uploads/2012/07/Proyecto2.pdf>
- Toaquiza, E. (2013). EL SOFTWARE EDUCATIVO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO A DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO

NICOLÁS INFANTE DÍAZ DEL CANTÓN QUEVEDO, PERIODO LECTIVO 2011-2012. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1538/2/T-UTB-FCJSE-COMPUTACION-000021.02.pdf>

BRIONES, B. I. (2015). TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN Y SU APORTE EN. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1633/1/T-UTB-FCJSE-SECED-ED-BAS-000002.pdf>

Fernandez, M. P. (noviembre 2010). Software Educativo como herramienta de apoyo para la asignatura.

Gárate, M. C. (2010). LA ELABORACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE MATEMÁTICAS PARA REFORZAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO INTERACTIVO, PARA NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4734/1/UPS-CT001710.pdf>

GUTIERREZ, M. C. (2014). “SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EL GRADO 6º”.

Huayta, N. (s.f.). “APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS PARA DESARROLLAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Nelly68/proyecto-de-tesis-ssobre-software-educativo>

Leon, N. A. (2015). ANÁLISIS DEL USO DE SOFTWARE EDUCATIVO, COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL 5 E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LEONHARDS ULER”. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10287/1/UPS->

Rosa Cicala, Mónica Perazzo, Fernando Bordignon, Carlos Javier De Salvo. (s.f.). Investigación sobre. Obtenido de <http://unipe.edu.ar/wp-content/uploads/2012/07/Proyecto2.pdf>

Toaquiza, E. (2013). EL SOFTWARE EDUCATIVO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO A DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO NICOLÁS INFANTE DÍAZ DEL CANTÓN QUEVEDO, PERIODO

LECTIVO 2011-2012. Obtenido de
[http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1538/2/T-UTB-FCJSE-
COMPUTACION-000021.02.pdf](http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1538/2/T-UTB-FCJSE-COMPUTACION-000021.02.pdf)

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA



MATRIZ DE LA OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS	VARIABLES	
				VI	VD
Software educativo y su fortalecimiento en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos	¿De qué manera el Software Educativo fortalece el Aprendizaje Significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos?	Analizar el software educativo y su fortalecimiento en el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.	Si se analiza el software educativo fortalecerá el aprendizaje significativo de lengua y literatura a estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.	Software educativo	Aprendizaje significativo
	Subproblemas o derivados.	Objetivos específicos	Sub-Hipótesis	Métodos	
	¿Cómo el software educativo potencia aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos?	Determinar cómo el software educativo potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.	Si se determina el software educativo potenciará el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.	Método Inductivo. Método Deductivo.	
				Técnicas.	

	<p>¿Cuáles son las ventajas de utilizar software educativo en el aprendizaje-significativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos?</p>	<p>Establecer las ventajas de la utilización del software educativo en el aprendizaje-significativo de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.</p>	<p>Si se establecen las ventajas del software educativo ayudará al aprendizaje-significativo de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular Ecomundo cantón Babahoyo provincia Los Ríos.</p>	<p>La encuesta. Observación directa.</p>
	<p>¿Cómo una guía de software educativo aporta al aprendizaje significativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Ecomundo?</p>	<p>Elaborar una guía de software educativo que aporte al aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Ecomundo.</p>	<p>Si se elabora una guía didáctica de software educativo aportará al aprendizaje significativo de los estudiantes.</p>	<p style="text-align: center;">Instrumentos</p> <p>Cuestionario. Guía de observación.</p>

Anexo 3

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ECOMUNDO”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

1. **¿Considera usted que el software educativo puede llegar a motivarlo con frecuencia a mejorar su aprendizaje?**

SIEMPRE ()
CASI SIEMPRE ()
RARA VEZ ()
NUNCA ()

2. **¿Su docente utiliza software educativo como recurso didáctico para impartir sus clases?**

SIEMPRE ()
CASI SIEMPRE ()
RARA VEZ ()
NUNCA ()

3. **¿Está usted de acuerdo en que su docente incluya un software educativo para mejorar la forma de enseñanza?**

SIEMPRE ()
CASI SIEMPRE ()
RARA VEZ ()
NUNCA ()

4. **¿Considera usted que su docente debe enseñarle la importancia de la utilización de un software educativo?**

SIEMPRE ()
CASI SIEMPRE ()
RARA VEZ ()
NUNCA ()

5. **¿Dedica tiempo a la manipulación de un software educativo como tarea después de clases?**

SIEMPRE ()
CASI SIEMPRE ()
RARA VEZ ()
NUNCA ()

6. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas propician un mejor aprendizaje autónomo en la materia de lengua y literatura?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

7. ¿Su docente le enseña los conceptos más importantes sobre el aprendizaje significativo de lengua y literatura?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

8. ¿Considera usted que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que le enseña su docente lo motiva a mejorar su rendimiento?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

9. ¿Su docente le enseña a usted a mantener conocimientos previos de ideas o experiencias?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

10. ¿Su docente lo ayuda a razonar para que aprenda de manera diferente?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

Anexo 4

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ECOMUNDO”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

1. **¿Considera usted que el software educativo puede llegar a motivar con frecuencia el aprendizaje de sus estudiantes?**

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

2. **¿Utiliza usted un software educativo como recurso didáctico para impartir sus clases?**

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

3. **¿Está usted de acuerdo en incluir un software educativo para mejorar la forma de enseñanza?**

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

4. **¿Considera usted que los estudiantes deben conocer la importancia de la utilización de un software educativo?**

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

5. **¿Dedica tiempo a la manipulación del software educativo después de clases?**

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

6. ¿Cree que las herramientas tecnológicas propician un mejor aprendizaje autónomo en la materia de lengua y literatura en sus estudiantes?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

7. ¿Usted enseña a sus estudiantes los conceptos más importantes sobre el aprendizaje significativo de lengua y literatura?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

8. ¿Considera que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que enseña a sus estudiantes mejora en su rendimiento?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

9. ¿Enseña usted a sus estudiantes a mantener conocimientos previos de ideas o experiencias?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

10. ¿Ayuda usted a sus estudiantes a razonar para que aprendan de manera diferente?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA

Anexo 5

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Pregunta 4

4. ¿Considera usted que su docente debe enseñarle la importancia de la utilización de un software educativo?

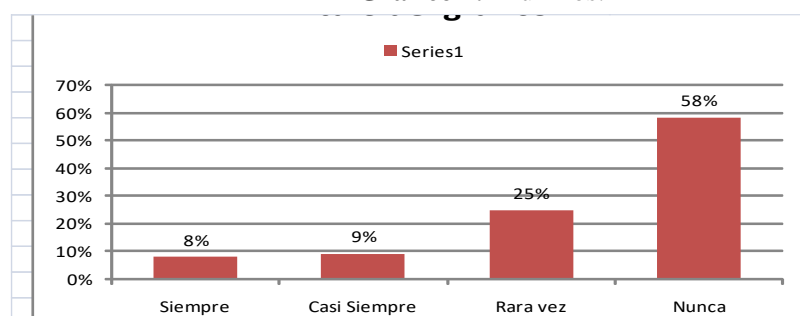
Cuadro 8. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	8%
Casi siempre	7	9%
Rara vez	19	25%
Nunca	45	58%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 7. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Análisis.- Los estudiantes están muy confundidos al contestar las preguntas ya que hay una porción positiva y negativa de esta pregunta: un 8% contestó siempre, el 9% casi siempre, el 25% rara vez y el 58% nunca.

Interpretación.- La indagación ha permitido obtener información dando a deducir que si se considera necesario enseñarles a los estudiantes la importancia de la utilización de un software educativo para que ellos puedan usarlos sin inconvenientes.

Pregunta 5

5. ¿Dedica tiempo a la manipulación de un software educativo como tarea después de clases?

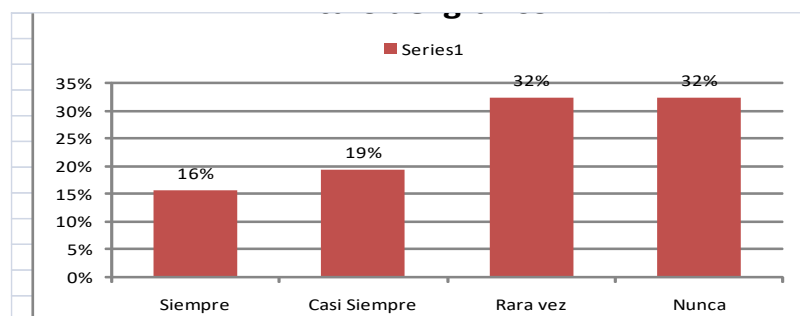
Cuadro 9. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	16%
Casi siempre	15	19%
Rara vez	25	32%
Nunca	25	32%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 8. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- Para esta pregunta las repuestas fueron las siguientes: 16% respondieron siempre mientras que un 19% Casi siempre, seguido de 32% para la opción de rara vez y 32% para la respuesta nunca.

Interpretacion.- Con esto se demuestra que, si hay estudiantes que dedican tiempo a la manipulación de un software educativo como tarea después de clases, pero en un porcentaje muy bajo, en este caso el docente deberá enviar tareas en software educativos con más frecuencia.

Pregunta 6

6. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas propician un mejor aprendizaje autónomo en la materia de lengua y literatura?

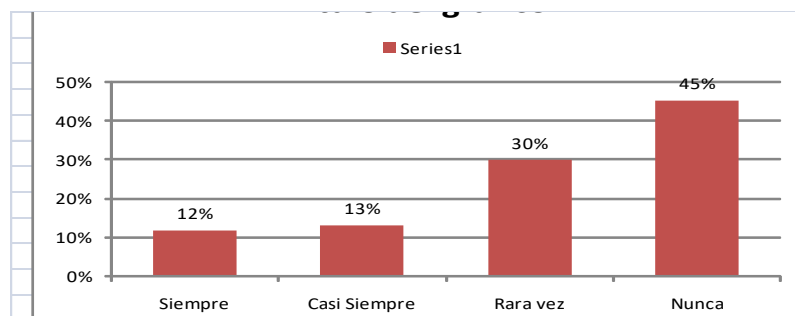
Cuadro 10. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	12%
Casi siempre	10	13%
Rara vez	23	30%
Nunca	35	45%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 9. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- Los resultados de esta pregunta en esta encuesta son 12% responden siempre, 13% responden casi siempre, 30% responden Rara vez, y el 45% responden nunca.

Interpretacion.-La encuesta da como resultado que los estudiantes están en desacuerdo para darle la importancia correspondiente a que un software educativo que propicie un aprendizaje autónomo en la materia de lengua y literatura, lo cual denota falta de conocimiento del mismo.

Pregunta 7

7. ¿Su docente le enseña los conceptos más importantes sobre el aprendizaje significativo de lengua y literatura?

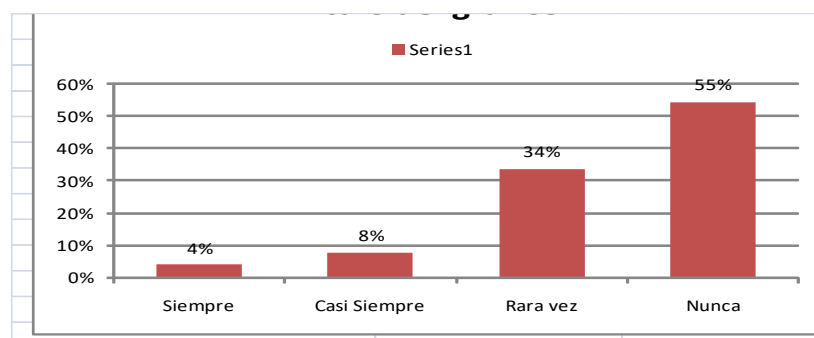
Cuadro 11. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	4%
Casi siempre	6	8%
Rara vez	26	34%
Nunca	42	55%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 10. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- Con los datos proporcionados de la encuesta realizada 4% es para la opción siempre mientras que un 8% casi siempre, seguido de un 34% Rara vez y un 55% para la opción nunca.

Interpretación.- Se puede establecer que el docente motiva poco frecuente al aprendizaje de los conceptos importantes a los estudiantes desperdiciando un óptimo desarrollo en el aprendizaje significativo de lengua y literatura con lo cual no se fortalece la necesidad de formularles trabajos de acuerdo a la investigación planteada.

Pregunta 8

8. ¿Considera usted que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que le enseña su docente lo motiva a mejorar su rendimiento?

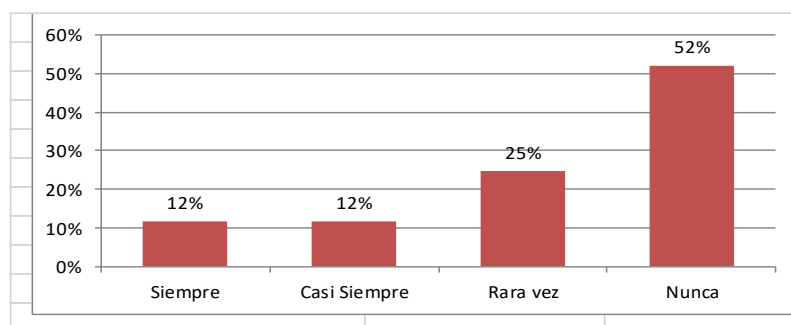
Cuadro 10. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	12%
Casi siempre	9	12%
Rara vez	19	25%
Nunca	40	52%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 11. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- En la encuesta realizada los estudiantes contestan de la siguiente manera un 12% siempre en igualdad con la respuesta casi siempre con 12% y rara vez responden 25% y un 52% responde nunca.

Interpretacion.- Se puede analizar que los estudiantes no consideran que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que les enseña su docente lo motiven a mejorar su rendimiento en las que puede denotar la desconfianza para optimizar su desempeño.

Pregunta 9

9. ¿Su docente le enseña a usted a mantener conocimientos previos de ideas o experiencias?

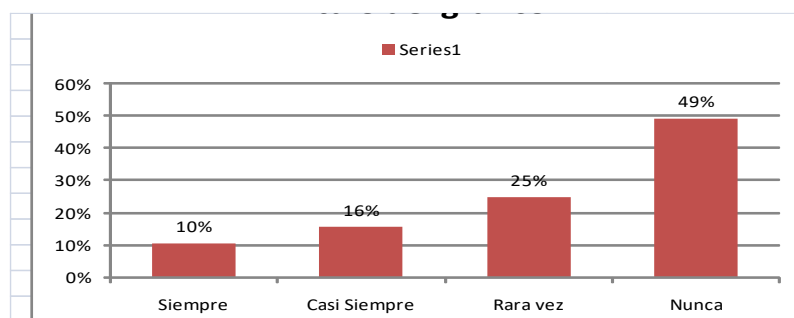
Cuadro 11. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	10%
Casi siempre	12	16%
Rara vez	19	25%
Nunca	38	49%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 12. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- Los encuestados manifiestan su convencimiento y consideran con un 10% la respuesta siempre con un menor porcentaje con respecto al resto, seguidos de un 16% con la respuesta casi siempre, y cabe destacar que un 25% contestan rara vez, finalmente 49% responden nunca.

Interpretacion.- La investigación en base a la pregunta dio a conocer que el docente no les enseña a los estudiantes a tener conocimientos previos de ideas o experiencias lo que concluye el bajo desarrollo del aprendizaje significativo dando un factor de fracaso escolar.

Pregunta 10

10. ¿Su docente lo ayuda a razonar para que aprenda de manera diferente?

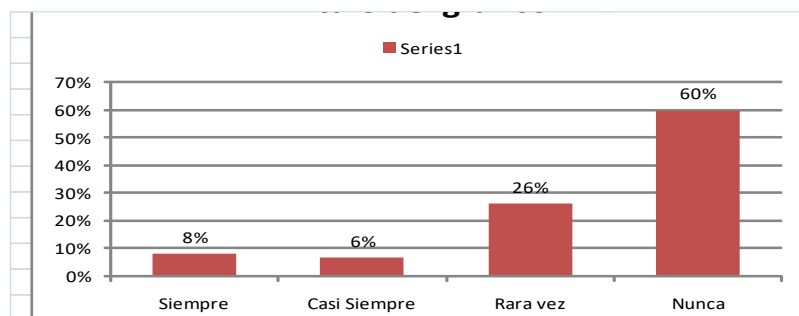
Cuadro 12. Alumnos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	8%
Casi siempre	5	6%
Rara vez	20	26%
Nunca	46	60%
TOTAL	77	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 13. Alumnos.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- En esta encuesta la opción siempre tuvo un 8% de probabilidades, un 6% respondieron casi siempre, mientras que el 26% contestaron rara vez, y la respuesta nunca tuvo un 60%.

Interpretacion.- Esta indagacion dio a conocer que los docentes no enseñan a los estudiantes a razonar para que aprendan de manera diferente, con esto el docente debe utilizar recursos didácticos los cuales le permiten tener un mayor desarrollo del aprendizaje significativo.

Anexo 6

ENCUESTA PARA DOCENTES

Pregunta 4

4. ¿Considera usted que los estudiantes deben conocer la importancia de la utilización de un software educativo?

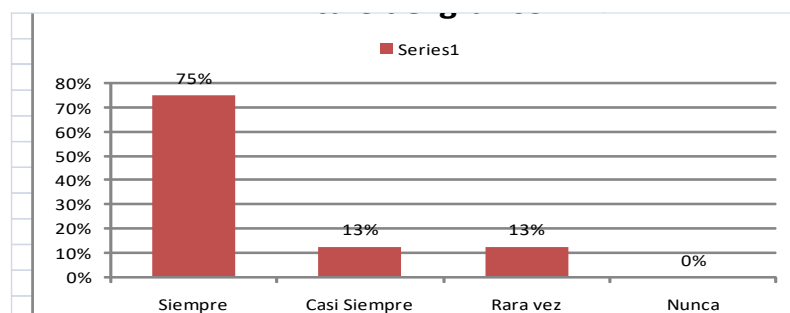
Cuadro 13. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	1	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 14. Docentes



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta el 75% de los docentes respondieron que eventualmente siempre, en tanto un 13% responden casi siempre, seguido de un 13% para la opción rara vez y un 0% para la opción nunca.

Interpretación.- Según los resultados de la pregunta realizada a los docentes se puede apreciar en el gráfico estadístico que el mayor porcentaje indica de manera positiva a la investigación considerando que los estudiantes deben conocer la importancia de la utilización de un software educativo.

Pregunta 5

5. ¿Dedica tiempo a la manipulación del software educativo después de clases?

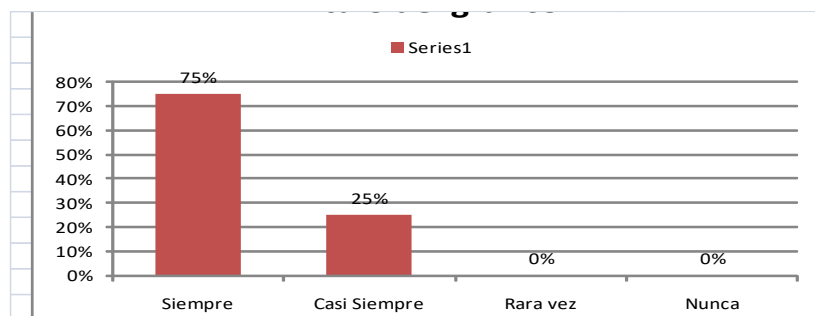
Cuadro 14. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	2	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 15. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.-Al observar el gráfico estadístico se puede apreciar que el 75% de los docentes contestaron siempre de acuerdo con el 25% que respondieron casi siempre dejándoles un 0% para la opción rara vez y 0% para la opción nunca.

Interpretación.- Con la información obtenida en esta pregunta se puede dar a notar que todos los docentes dedican tiempo a la manipulación del software educativos después de clases con esto ellos tienen más ideas de dar mejor las clases.

Pregunta 6

6. **¿Cree que el software educativo propicia aprendizaje autónomo de los estudiantes en la materia de lengua y literatura en sus estudiantes?**

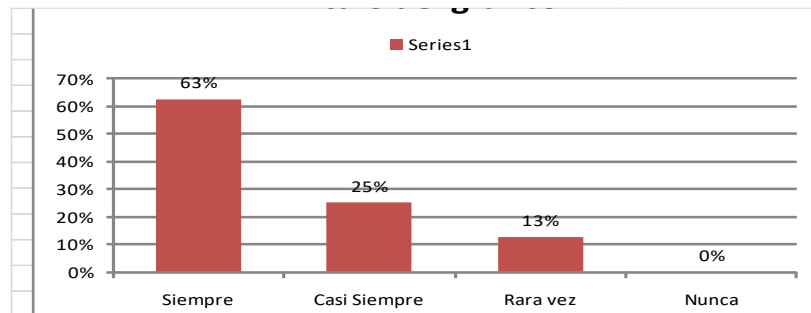
Cuadro 15. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	63%
Casi siempre	2	25%
Rara vez	1	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 16. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- De acuerdo a los resultados obtenidos el 63% de los docentes contestaron siempre seguido de un 25% que contestaron casi siempre mientras que un 13% respondieron rara vez y 0% objetaron nunca.

Interpretacion.- En la investigación se puede observar que según los resultados que los docentes creen que los software educativos propician aprendizaje independiente en la materia de lengua y literatura en sus estudiantes.

Pregunta 7

7. ¿Usted enseña a sus estudiantes los conceptos más importantes sobre el aprendizaje significativo de lengua y literatura?

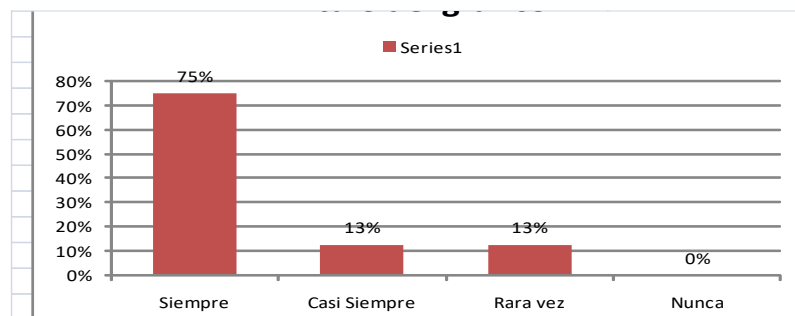
Cuadro 16. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	1	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 17. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.-Los docentes encuestados manifiestan en el gráfico con el 75% la opción siempre y como nos podemos dar cuenta 13% contestaron casi siempre seguido de un el 13% para la opción rara vez y 0% para la opción nunca.

Interpretacion.-Podemos apreciar según los resultados en la investigación de esta encuesta que la mayoría de los docentes enseñan a sus estudiantes los conceptos más importantes sobre el aprendizaje significativo de lengua y literatura.

Pregunta 8

8. ¿Considera que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que enseña a sus estudiantes mejora en su rendimiento?

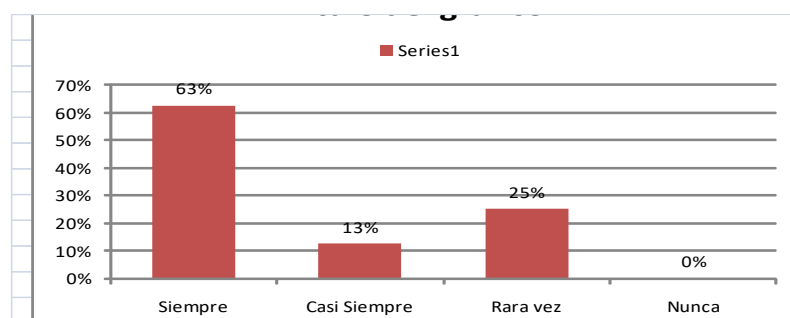
Cuadro 17. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	63%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	2	25%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 18. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.-Con los datos obtenidos en la investigación se comprueba que existe acuerdo del resultado obtenido con el 63% responden siempre en tanto un 13% respondieron casi siempre, mientras que un 25% contestaron rara vez y nunca 0%.

Interpretacion.-Al analizar estos resultados se puede deducir prácticamente que los docentes de la unidad educativa investigada consideran que el aprendizaje significativo de lengua y literatura que enseñan a sus estudiantes mejora el rendimiento de los mimos.

Pregunta 9

9. ¿Enseña usted a sus estudiantes a mantener conocimientos previos de ideas o experiencias?

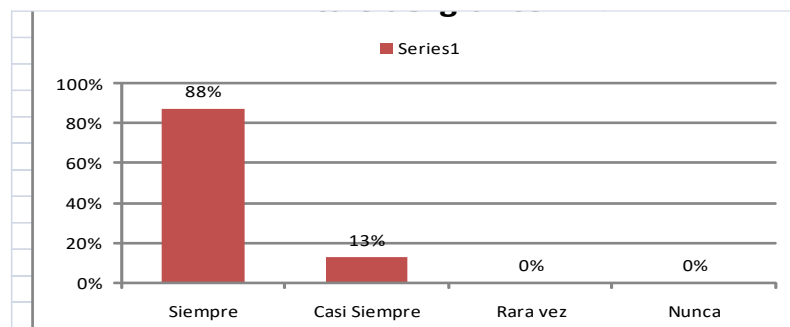
Cuadro 18. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	88%
Casi siempre	1	13%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 19. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.-Prácticamente todos los docentes corroboran al analizar el grafico nos podemos dar cuenta que el 88% de los docentes consideran la respuesta siempre mientras que un 13% respondió que casi siempre seguido de 0% para la opción rara vez y 0% para la opción nunca.

Interpretacion.- En esta encuesta los docentes están de acuerdo en enseñarles a los estudiantes a tener conocimientos previos de ideas o experiencias con el apoyo de un software educativo con el que se desarrolla la inteligencia.

Pregunta 10

10. ¿Ayuda usted a sus estudiantes a razonar para que aprendan de manera diferente?

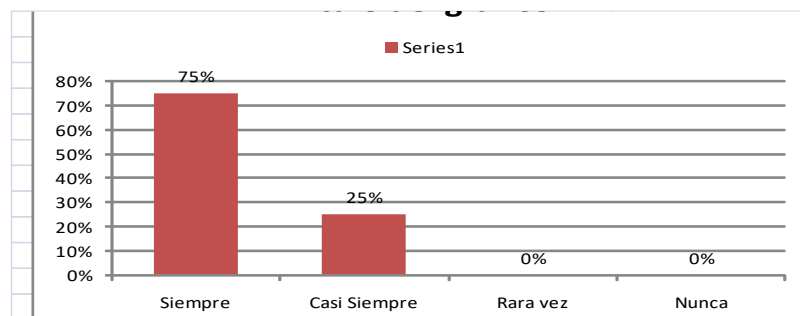
Cuadro 19. Docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	2	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Gráfico 20. Docentes.



Elaborado: Carlos Julio Morejón Villamar.

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ecomundo” cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

Análisis.- De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 75% de los docentes contestaron siempre mientras que un 25% respondieron casi siempre en cambio un 0% para la opción rara vez y un 0% para nunca.

Interpretación.- En esta investigación los docentes ratifican su predisposición de trabajar con programas educativos los cuales permiten a sus estudiantes tener un mayor desarrollo de la inteligencia para que aprendan a razonar con esto ellos aprenden de manera diferente.

Anexo 7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO





FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL



PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Miércoles 3 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación. 	<ol style="list-style-type: none"> Se procedió a ordenar e incluir de manera correcta las hojas preliminares de manera correcta. 	 <hr/>  <hr/> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 8 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboró el cuestionario de pregunta. Se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de las variables se confecciono el listado de preguntas de los cuestionarios. Se seleccionó las preguntas considerada más relevantes para aplicar la prueba del chi cuadrado. 	 <hr/>  <hr/> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

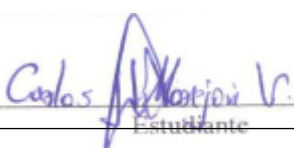



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Jueves 11 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se elaboró las conclusiones y recomendaciones	<ol style="list-style-type: none">En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios se procedió a redactar las conclusiones del informe final.Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo investigativo.	<p> Estudiante</p> <p> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora</p>

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 15 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se procedió al desarrollo de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Se elabora la alternativa de la propuestaSe diseña los aspectos básicos de las alternativasCon la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de los objetivos.Se pule la estructura general de la propuesta.	<p> Estudiante</p> <p> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Viernes 19 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta.Se relaciona las estrategias más importantes para la alternativa de la propuesta.	 <hr/>  <hr/> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Miércoles 24 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se estructuro previo análisis a cuadros la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación.	<ol style="list-style-type: none">Se analizó la hipótesis general de sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general.	 <hr/>  <hr/> MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora



MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ