



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A
DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMATICA**

**TÍTULO DEL PROYECTO
RECURSOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.**

AUTORES:

MEJIA MORALES NAIDA LORENA

TORRES PINO MARLON AGUSTIN

MILAGRO - 2013



ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado entregado por los egresados **MEJIA MORALES NAIDA LORENA Y TORRES PINO MARLON AGUSTIN**, para optar el título de licenciados en Ciencias de la Educación, **Mención Informática** y acepto asesorar el desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Enero del 2013.

f _____
Lic. Jacqueline Maridueña, MAE.



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los egresados: **MEJIA MORALES NAIDA LORENA Y TORRES PINO MARLON AGUSTIN**, declaramos que el presente trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, julio del 2013

Naida Lorena Mejía

CI: 1203736457

Marlon Agustín Torres

CI: 0920025970



CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEJIA MORALES NAIDA LORENA

MEMORIA CIENTÍFICA ()

DEFENSA ORAL ()

EQUIVALENTE ()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO



CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

TORRES PINO MARLON AGUSTIN

MEMORIA CIENTÍFICA ()

DEFENSA ORAL ()

EQUIVALENTE ()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Al concluir este proyecto que es la consecuencia de un arduo y valioso trabajo de investigación, quiero expresar mi profundo sentimiento de respeto: a Dios que me ha dado salud y vida elemento primordiales para dirigir nuestra vida tanto moral personal y profesional.

A mis adorables padres quienes día a día, me dieron la vida , a mi esposo que día a día me impulsa con su amor, a seguir adelante, en largo y duro camino que me tocara vivir asumir responsabilidades grandes en bien de la niñez que voy a dirigir.

A mis hijos que siempre me supieron entender cuando tuve que dejarlos solos por estar acá educándome para darles un futuro mejor.

MEJIA MORALES NAIDA LORENA

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi corazón dedico este trabajo de investigación a Dios, que cada día me da salud entendimiento y paciencia para llegar a alcanzar mi meta.

A mis padres y hermano quienes me apoyan incondicionalmente y que con sus sabios consejos me impulsan a lograr este bello propósito por eso le agradezco por ser los mejores padres.

También a mi esposa y, que son la razón de mi existencia, por quienes me esfuerzo día a día, para llegar hacer un modelo de superación y esmero.

TORRES PINO MARLON AGUSTIN

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento sincero a la Lic. Jacqueline Maridueña, quien nos asesoró con sabiduría y paciencia nuestro trabajo de investigación, que durante estos meses nos ha ayudado a perfeccionar el mismo que ha llegado a feliz término, para alcanzar la meta deseada.

Agradezco a la Lic. María Rodríguez, Directora de la Escuela “Gloria Montenegro Moreta de Mera” quien nos permitió desarrollar nuestro trabajo en esta prestigiosa institución, donde aplicamos nuestros conocimientos adquiridos.

También de forma sincera a quienes colaboraron directa e indirectamente en la consecución de este logro personal y quienes nos han respaldado en forma moral hasta cumplir nuestra meta.

Agradecemos profundamente a nuestros familiares, hijos, esposo, esposa, amigos, por su inmensa y desinteresada comprensión en momentos difíciles.

Nuestro eterno agradecimiento a Dios siempre por darnos la vida, la fuerza, la perseverancia y sobre todo la sabiduría para conducirnos correctamente en la vida.

MEJIA MORALES NAIDA LORENA

TORRES PINO MARLON AGUSTIN



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Master.

Jaime Orozco Hernández

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **IMPLEMENTACIÓN Y CAPACITACIÓN SOBRE RECURSOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LA ESCUELA GLORIA MONTENEGRO MORETA DE MERA** y que corresponde a la Unidad Académica De Educación Semipresencial Y A Distancia.

Milagro, julio del 2013

Naida Lorena Mejía

CI: 1203736457

Marlon Agustín Torres

CI: 0920025970

INDICE GENERAL

CARATULA.....	i
ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	v
DEDICATORIA.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	ix
INDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLA	xiii
ÍNDICE DE FIGURA.....	xiv
ANEXO	xv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii
CAPITULO I.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1.1 Problematización	1
1.1.2 Delimitación del Problema	3
1.1.3 Formulación del Problema	3
1.1.4 Sistematización del Problema	4
1.1.5 Determinación del Tema	4
1.2 OBJETIVOS	4
1.2.1 Objetivo General de la investigación.....	4
1.2.2 Objetivos Específicos de la investigación.....	4
1.3 JUSTIFICACIÓN	5
CAPÍTULO II.....	6
MARCO REFERENCIAL	6

2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes históricos.....	6
2.1.2 Antecedentes Referenciales	15
2.1.3. Fundamentación filosófica	17
2.1.4 Fundamentación Pedagógica.	17
2.1.5 Fundamentación Psicológica.	18
2.1.6 Fundamentación Sociológica.....	18
2.2 MARCO LEGAL.....	19
2.2.1 Normas de Control Interno	20
2.3 MARCO CONCEPTUAL	20
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	21
2.4.1 Hipótesis General	21
2.4.2 Hipótesis Particular	22
2.4.3 Declaración de variables	22
CAPITULO III.....	23
MARCO METODOLÓGICO	23
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	23
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	24
3.2.1 Características de la población	24
3.2.2 Delimitación de la población	24
3.2.3 Tipo de muestra.....	24
3.2.4 Tamaño de la muestra.....	24
3.2.5 Proceso de selección.....	24
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	25
3.3.1 Métodos teóricos	25
3.3.2 Métodos empíricos	25
3.3.3 Técnicas e Instrumentos	26
3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	27
CAPÍTULO IV	28
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	28
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	28
4.2 ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCION, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS	39
4.2.11 Análisis de la entrevista a la autoridad del Plantel.....	40
4.2.13 Análisis de la entrevista a la docente del tercer año básico.....	41

4.3 RESULTADOS	42
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	44
CAPITULO V	45
LA PROPUESTA	45
5.1 TEMA	45
5.2 JUSTIFICACION	45
5.3 FUNDAMENTACIÓN.....	46
5.4 OBJETIVOS.....	46
5.4.1 Objetivo General.....	46
5.4.2 Objetivos Específicos	47
5.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FISICA	47
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.....	48
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	48
5.7.1 ACTIVIDADES	49
5.7.1.1 Desarrollo de la propuesta.....	50
5.7.1.2 Desarrollo de la capacitación a los docentes	70
5.7.2 Recursos, análisis financiero.....	71
5.7.2.1 Recursos humanos	71
5.7.2.2 Recursos materiales	71
5.7.2.3 Recursos técnicos	71
5.7.2.4 Recursos financieros	72
5.7.3 Impacto.....	73
5.7.4 Cronograma.....	74
5.7.5 Lineamientos para evaluar la propuesta	75
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES.....	77
BIBLIOGRAFÍA	78
Lincografías	79

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: DECLARACIÓN DE VARIABLES.....	22
CUADRO 2: VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	44
CUADRO 3: HORARIOS DE CAPACITACIÓN.....	70

ÍNDICE DE TABLA

TABLA 1: LE GUSTA LA MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA	29
TABLA 2: EN TU INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CUENTAN CON COMPUTADORAS	30
TABLA 3: TE GUSTA LA FORMA QUE TÚ MAESTRA ENSEÑA LA MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA	31
TABLA 4: EN TU HOGAR CUENTAS CON UNA COMPUTADORA	32
TABLA 5: TE GUSTARÍA QUE TU MAESTRA ENSEÑE LAS CLASES DE LENGUA Y LITERATURA A MANERA DE JUEGOS EN LA COMPUTADORA	33
TABLA 6: SI TU MAESTRA TE DA LAS CLASES DE LENGUA EN LA COMPUTADORA CON PROGRAMAS DE LECTURA, JUEGOS DE PALABRAS Y OTROS MÁS ¿CREES QUE APRENDERÍAS	34
TABLA 7: LAS PERSONAS QUE VIVEN EN TU CASA MANEJAN LA COMPUTADORA.....	35
TABLA 8: TE GUSTARÍA LEER TUS CUENTOS FAVORITOS EN LAS COMPUTADORAS DE LA ESCUELA.....	36
TABLA 9: TE GUSTARÍA PRACTICAR LOS EJERCICIOS DE LENGUA Y LITERATURA EN LAS COMPUTADORAS DE TU ESCUELA.....	37
TABLA 10: TE GUSTARÍA APRENDER MÁS DE LA MATERIA LENGUA Y LITERATURA NAVEGANDO POR EL INTERNET	38
TABLA 11: RECURSOS FINANCIEROS	72

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: LE GUSTA LA MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA.....	29
FIGURA 2: EN TU INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CUENTAN CON COMPUTADORAS	30
FIGURA 3: TE GUSTA LA FORMA QUE TÚ MAESTRA ENSEÑA LA MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA	31
FIGURA 4: EN TU HOGAR CUENTAS CON UNA COMPUTADORA	32
FIGURA 5: TE GUSTARÍA QUE TU MAESTRA ENSEÑE LAS CLASES DE LENGUA Y LITERATURA A MANERA DE JUEGOS EN LA COMPUTADORA	33
FIGURA 6: SI TU MAESTRA TE DA LAS CLASES DE LENGUA EN LA COMPUTADORA CON PROGRAMAS DE LECTURA, JUEGOS DE PALABRAS Y OTROS MÁS ¿CREES QUE APRENDERÍAS.....	34
FIGURA 7: LAS PERSONAS QUE VIVEN EN TU CASA MANEJAN LA COMPUTADORA	35
FIGURA 8: TE GUSTARÍA LEER TUS CUENTOS FAVORITOS EN LAS COMPUTADORAS DE LA ESCUELA.....	36
FIGURA 9: TE GUSTARÍA PRACTICAR LOS EJERCICIOS DE LENGUA Y LITERATURA EN LAS COMPUTADORAS DE TU ESCUELA.....	37
FIGURA 10: TE GUSTARÍA APRENDER MÁS DE LA MATERIA LENGUA Y LITERATURA NAVEGANDO POR EL INTERNET	38
FIGURA 11: ESCUELA GLORIA MONTENEGRO.....	47
FIGURA 12: ACTIVIDAD 1	50
FIGURA 13: ACTIVIDAD 2	51
FIGURA 14: ACTIVIDAD 3	52
FIGURA 15: ACTIVIDAD 4	53
FIGURA 16: ACTIVIDAD 5	54
FIGURA 17: ACTIVIDAD 6	55
FIGURA 18: ACTIVIDAD 7	56
FIGURA 19: ACTIVIDAD 8	57
FIGURA 20: ACTIVIDAD 9	58
FIGURA 21: ACTIVIDAD 10	59
FIGURA 22: ACTIVIDAD 11	60

FIGURA 23: ACTIVIDAD 12	61
FIGURA 24: ACTIVIDAD 13	62
FIGURA 25: ACTIVIDAD 14	63
FIGURA 26: ACTIVIDAD 15	64
FIGURA 27: ACTIVIDAD 16	65
FIGURA 28: ACTIVIDAD 17	66
FIGURA 29: ACTIVIDAD 18	67
FIGURA 30: ACTIVIDAD 19	68
FIGURA 31: ACTIVIDAD 20	69
FIGURA 32: ENFOQUE DE IMÁGENES.....	70

ANEXO

ANEXO 1: CAUSAS Y EFECTOS

ANEXO 2: MATRIZ DE PRIORIZACIÓN DE LOS PROBLEMAS

ANEXO 3: CERTIFICACIÓN DE AUTORIZACIÓN

ANEXO 4: ENTREVISTAS A LOS MAESTROS Y ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

ANEXO 5 TRÍPTICO DE LA CAPACITACIÓN A LAS DOCENTES DE LA ESCUELA GLORIA A.
MONTENEGRO

ANEXO 6 PLAN DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

ANEXO 7: HORARIOS DE LA CAPACITACION

ANEXO 8 FOTOS DE LA CAPACITACIÓN

RESUMEN

Los juegos, durante centenas de descendencias han constituido la base de educación del hombre espontanea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencias social, mejorar las tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esto propiciará la camaradería, el interés, el gusto por la materia de lengua ya que las actividades interactivas estimulan y fomenta a que el estudiante sea más creativo. Luego de un arduo trabajo de investigación en la escuela de niña N° 33 Gloria Montenegro Moreta de Mera hemos detectado que una gran cantidad de estudiantes tienen problema en el desarrollo del en el área de lengua, lo cual nos vimos la necesidad de buscar soluciones. Llegando a la conclusión que si aplicamos las estrategias lúdicas e interactivas con recursos tecnológicos, dejamos a un lado la educación tradicionalista con eso rompemos el esquema y formamos un nuevo paradigma. Es importante, que la elección de las estrategias lúdicas siga bajo criterios realistas y de forma equilibrada, en el sentido de que sea positiva no solo para los estudiantes que en un momento o en otro experimentan dificultades para aprender, sino para la globalidad del grupo de clase. En nuestro proyecto se habla de elegir diversas alternativas como el de enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problema que puedan surgir en su vida. Certificar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del razonamiento, ya que el proyecto despierte el interés hacia la asignatura permitiendo comprobar el nivel de esparcimientos, durante cientos de generaciones han constituido la base de conocimiento alcanzado. Por medio de los recursos interactivos tecnológicos elaborados por nosotros, nos permitirá ayudar a las estudiantes a desarrollar habilidades, y consolidar sus conocimientos fortaleciendo los valores. Por eso es necesario que se aplique las estrategias interactivas tecnológicas para el éxito académico del educando.

ABSTRACT

The games, for hundreds of generations have formed the basis of spontaneous people education, allowing the transmission of the norms of social coexistence; enhance the traditions and the development of creative capacity. This will produce the students' interest, the taste for language matters and those interactive activities to stimulate and encourage the student to be more creative. After visiting "Gloria Montenegro de Mera Moreta" school, we found that a lot of students have trouble in developing in the area of language, which we saw the need to find solutions. Like the result of our research we got the conclusion that if we apply the strategies and interactive technological resources, to break paradigms that allow changing the traditionalist education. It is important that the choice of strategies remain under realistic criteria in a correct way, giving opportunities to the students in learning process. In this work we mention that the teachers have a lot of alternatives to help the students in taking decisions in different aspects in the life, for example, to get more confidence in getting knowledge to reach their goals. Through technology interactive resources that we created they could help to develop students' knowledge. Since interactivity allow improve the skills of students in the development of the analysis. For that reason it is necessary to apply interactive strategies to improve the student's learning approach.

INTRODUCCIÓN

La finalidad del trabajo de investigación es identificar la percepción que tienen los docentes sobre la introducción de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones en el proceso enseñanza aprendizaje de la lengua castellana problemática se fundamenta en que los docentes buscan que sus estudiantes le encuentren sentido a la realización de múltiples actividades entre ellas el leer y escribir que son desarrolladas a diario en su colegio, además desea los estudiantes se apropien de valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, la honestidad y la autonomía que son ejes orientadores de la institución (Escuela Fiscal Mixta "LIC. GLORIA MONTENEGRO") donde labora sin embargo las estrategias y los materiales que utilizan son bastante tradicionales.

Como docentes es necesario conocer no solo el proceso de enseñanza-aprendizaje sino también el ámbito escolar así como al estudiantado y su globalidad. Una de las tareas más importantes para el docente es la observación ya que a través de ella se da cuenta de lo que pasa alrededor de su ámbito escolar, de sus estudiantes y de las cosas que el realiza con los discentes.

El docente está expuesto diariamente a numerosos estudiantes cada uno con características y problemas diferentes es decir información que el docente capta a través de la observación y el análisis e interpretación de datos obtenidos. La observación nos permite que cumplamos objetivos como:

Ser capaz de discernir.

Detectar la dinámica o dinámicas que se establecen dentro del aula.
Establecer patrones de conducta que nos permitan determinar actitudes particulares

Formar un seguimiento efectivo de los niños a lo largo de los años de escolaridad ya que el registro continuado de observaciones sistemáticas nos va a proporcionar información objetiva y suficiente del desarrollo del niño.

La observación es muy importante y por ello es necesario enseñar esta capacidad a las nuevos y futuros docentes, ya que a través de ella. Cuando un docente se encuentre por primera vez delante de un grupo de alumnos tiene numerosas dificultades Una de ellas y muy importante es ser capes de discernir, para que el

docente obtenga esta capacidad es necesario que aprenda a observar analizando y contrastando individualmente o grupalmente además él debe ser muy meticuloso con los materiales y recursos didácticos que use para la enseñanza en cuanto al área de lengua y literatura, es muy importante los recursos interactivos visuales que proporcionen un énfasis al momento de impartir la asignatura para que de esta manera los estudiantes sientan un gran interés caso contrario, no despertaremos en el docente la motivación y el resultado será poco satisfactorio para el docente, en la actualidad es muy importante utilizar métodos más actualizados como son los recursos interactivos tecnológicos los cuales brindan un apoyo muy valioso tanto al maestro como al estudiantes, lo más interesante de trabajar con estos materiales es la interactividad, además de esta manera el chico de ahora estará en su ambiente y arrojará los resultados esperados.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematicación

Es importante señalar el hecho de que los recursos interactivos tecnológicos no se limitan a ser útiles en el ámbito comercial y publicitario sino que a la vez, se observa como en muchas escuelas y establecimientos culturales los comienzan a utilizar, con la finalidad de atraer la atención de las personas; en el caso del sector educativo uno de los primordiales problemas es que a los niños muchas veces les cuesta concentrarse debido a que se encuentran aburridos con los métodos tradicionales aplicados a la enseñanza de las asignaturas.

Por eso, darles la oportunidad de entretenerse con diferentes recursos interactivos tecnológicos mientras aprenden es sin lugar a equivocarse es una gran opción, después de todo es lo que ellos buscan.

Por otro lado, en el sector educativo, son los mismos alumnos quienes proponen el uso de recursos interactivos tecnológicos en la mayoría de las presentaciones que deben hacer ya que esto representa una manera mucho más fácil de hacer su trabajo, el Ministerio de Educación con el afán de mejorar la enseñanza y la calidad de aprendizaje basados en la nueva reforma curricular propone el uso de herramientas tecnológicas, recursos didácticos, recursos interactivos tecnológicos acoplados a la actualidad, reconoce que los estudiantes de este tiempo aprenden más rápido de manera visual, auditivo e interactivo, todo esto resiste a buscar el progreso del inter aprendizaje en la Escuela Fiscal Mixta "LIC. GLORIA

MONTENEGRO” ubicada en el Cantón Milagro Provincia del Guayas, la misma que en la actualidad cuenta con doscientos diez estudiantes en todo el plantel educativo, en esta institución de nivel básico existe la carencia de recursos interactivos Tecnológicos lo que provoca el escaso desarrollo de las habilidades cognitivas y sicomotrices de los alumnos, esta situación tiene las siguientes implicaciones:

Escaso conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia del uso de recursos interactivos tecnológicos que desarrolla las destrezas cognitivas y sicomotrices en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “LIC. GLORIA MONTENEGRO” situada en el Cantón Milagro de la Provincia del Guayas. Quien en comparación con las Instituciones Particulares se encuentra en desventaja a pesar que cuenta con un personal en su mayoría dispuestos al cambio y la innovación, se nota un escaso aprovechamiento de las aplicaciones Tics (Tecnología de la Información y la Comunicación) por parte de los estudiantes, para mejorar su rendimiento escolar académico en la asignatura de Lengua y Literatura del tercer año básica.

Se ha detectado el bajo nivel en el conocimiento en las herramientas Tics Tecnología de la Información y la Comunicación, por parte de los docentes de dicho Plantel; debido a este bajo nivel la escuela se ve en la necesidad de cambiar su metodología y motivar al uso de las aplicaciones de software interactivos, ya que los estudiantes al desconocer este método de enseñanza no podrán desarrollar su máximo conocimiento en las herramientas tecnológicas.

Como resultado de la poca utilización de los recursos interactivos tecnológicos que tienen los docentes de la Escuela Fiscal Mixta “LIC. GLORIA MONTENEGRO” situada en el Cantón Milagro de la Provincia del Guayas, los estudiantes no tienen un gran desarrollo sicomotriz y cognitivo, ya que las herramientas tradicionales (pizarra, texto, enseñanza desactualizada) utilizadas no son eficientes para que el desarrollo y mejoramiento de conocimiento se den en una forma efectiva.

Según las investigaciones hechas aquí nos muestra una infinidad de consecuencias, como por ejemplo Baja calidad en la educación, poca confiabilidad en el aprendizaje

escolar, docentes no idóneos a la actual reforma, limitaciones de conocimientos tecnológicos, todo esto es una verdadera problemática ya que en la actualidad el cambio debe darse en beneficio de los estudiantes, de persistir todo este problema las consecuencias en un futuro serán devastadoras porque de acuerdo al diagnóstico y a las entrevistas verbal realizadas se nota padres insatisfecho por lo que se evidencia que para el 2015 habrá una alta deserción escolar además estudiantes pocos competitivos, restringidos al uso de tecnología que optaran por buscar una institución que les brinde todo el aprendizaje con recursos adecuados y nuevas herramientas tecnológicas que faciliten los procesos de su desarrollo cognitivo, por otro lado las instituciones se deben someter a Autoevaluaciones en la cual se evidenciara la desactualización y por tanto no conseguirá la acreditación para continuar funcionando.

1.1.2 Delimitación del Problema

Área de investigación: Educación y Cultura

Líneas de Investigación: Modelos Innovadores de Aprendizaje, Uso de Tecnología en Educación (en la zona de influencia UNEMI).

Institución: Escuela Fiscal Mixta “LIC. GLORIA MONTENEGRO”.

Objetivos de estudio: Estudiantes del Tercer Año de Educación Básica.

Campo de estudio: Educativo.

Área: Lengua y Literatura.

Ciudad: Milagro

Zona: Urbana Marginal.

Año lectivo: 2012 – 2013

1.1.3 Formulación del Problema

¿Cómo afecta la carencia de Recursos Interactivos Tecnológicos en el Aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012 – 2013?

1.1.4 Sistematización del Problema

- ¿Cuáles son los factores que contribuyen a la poca interactividad del docente con el estudiante de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?
- ¿De qué manera afecta el deficiente uso de recursos interactivos para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?
- ¿En qué forma influye la poca utilización de la infraestructura tecnológica del laboratorio, en el inter-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?

1.1.5 Determinación del Tema

Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2013– 2014.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General de la investigación

- Determinar los factores que originan la carencia de Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2013–2014.

1.2.2 Objetivos Específicos de la investigación

- Identificar los motivos que influyen en la interactividad entre el docente y el estudiante de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.
- Analizar las implicaciones del deficiente uso de recursos interactivos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de

Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.

- Determinar las causas que contribuyen a la poca utilización de la infraestructura tecnológica en el laboratorio de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es factible ya que cuenta con la colaboración del docente y de los estudiantes para su establecer la necesidad y el desconocimiento del uso de recursos interactivos tecnológicos en la enseñanza acordes al año básico que están en curso. Cabe explicar que la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el periodo lectivo 2012–2013, al momento cuenta con computadoras pero no están operativas, es decir no se la están utilizando para la enseñanza.

Además existen diversos problemas que son evidentes por lo que se hizo necesario este estudio en beneficio de la institución educativa, con todo esto se conseguirá un mejoramiento en la enseñanza que ha sido poco competitiva en esta escuela, nadie se ha preocupado de dotar de herramientas tecnológicas interactivas en el aprendizaje específicamente del área de lengua a los estudiantes del tercer año de educación básica, el cual es la base en léxico de la lengua y reflexión, comprensión de la lectura, tratamos de hacer énfasis y concientizar especialmente a los docentes que los métodos tradicionales quedaron en el pasado, que analicen su yo interno y concluyan respondiéndose si están contribuyendo a la necesidad de la población estudiantil, que vale la pena seguir en su carrera, que verdaderamente están consiguiendo en el estudiante lo que sus padres esperan es más si le están dando al estudiante las herramientas necesarias con las que se enfrentaran al futuro, es importante recalcar que nos trasladamos hasta este plantel pensando que el estudio de este problema iba a ser fácil pero una vez palpando las necesidades evidentes aquí toda las expectativas que llevábamos quedaron invisibles ante la realidad que se vive dentro de la institución.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes históricos

Los recursos didácticos y los materiales didácticos son todos aquellos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global, y estimulan la función de los sentidos y de esta forma los educandos circulen con mayor habilidad de la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores.¹

Aparecen y nacen como una herramienta necesaria en el aprendizaje del educando de aquí parte toda la información y comunicación. Como lo dice el filósofo Octavio Henao Álvarez y Doris Adriana Ramírez S. Conjunto Didáctico y Nuevas Tecnologías Universidad de Antioquia 2006.

El Ministerio de Educación del Ecuador, con el programa Computadores para Educar en 2008, está trabajando mancomunadamente con las Secretarías de educación de varias provincias y municipios, además muchas otras instituciones y organismo del país, han invertido importantes recursos en la adquisición de equipos informáticos e infraestructura telemática para las instituciones educativas.

Pero como este equipamiento no es suficiente, resulta imperioso crear una cultura escolar que sirva de manera contextualizada, creativa, crítica y eficaz las TIC en los métodos de enseñanza, aprendizaje, y construcción de conocimientos.

Para tal motivo es necesario concebir, experimentar y evaluar propuestas o modelos desde un enfoque pedagógico y didáctico apropiado, que el gobierno actual propone

¹ <http://www.tareasya.com.mx>

desde un ámbito muy conceptual, pedagógico e investigativo que adopten una propuesta didáctica que ayuden al desarrollo de las Tic's que son una herramienta necesaria pero difícil de impulsar si los docentes no cambian esa escritura tan desactualizada de enseñar, por esto surge en gran parte la propuesta del Ministerio de Educación el cual dice que debemos ser más activos, interactivos, pero sobre todo comprensivos.

De aquí parte como resultados de investigaciones sobre el uso de TIC en la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura, el enfoque socio constructivista, la relación socio-constructivismo y TIC, principios básicos para una didáctica de la lector escritura, y el uso de algunos recursos informáticos para estimular habilidades de lectura y escritura.

El rol de las Tic's en la educación

Es relevante destacar El Plan Decenal de educación 2006 -2015. En esta propuesta se usa mucho el Constructivismo el cual involucra de manera directa al estudiante como ente principal del aprendizaje y no como se lo veía en el pasado ahora él es el constructor de su conocimiento por esta razón los maestros deben estar ubicados y situados, monopolizar herramientas de manera perdurable peculios más visuales, pero sobre todo de actualidad acorde con el estudiante de esta época.

Las TIC constituyen un poderoso agente de cambio para el rediseño de ambientes, condiciones, métodos, y materiales didácticos; se han implementado en los diferentes procesos para la enseñanza, es distinguido recalcar que la Nueva Reforma nos formula una enseñanza significativa, que le sirva al estudiante para enfrentar al gran enigma que es la sociedad.

Por tal fin deben utilizar como habito los Recursos Interactivos Tecnológicos como una herramienta básica en el aprendizaje, despertar en el dicente la motivación , el interés pero sobre todo las ganas de estudiar, cabe señalar que hay muchas Instituciones que ya cuentan con los recursos tecnológicos pero no saben o no quieren ese cambio, deben ser flexibles ante las necesidades estudiantiles, recordemos que el estudiante de ahora no es el mismo de hace décadas atrás, el chico de este tiempo es muy visual, práctico lleno de preguntas a las cuales los expertos a veces no saben expresar es por este motivo obligatorio, imprescindible mostrarles las herramientas que le disiparán sus dudas.

Incorporación de las Tic's en el Aprendizaje

De las experiencias aprendidas queda demostrado que una ajustada anexión y utilización de TIC en el ambiente educativo puede generar cambios importantes en las diversas concepciones y prácticas escolares, tales como:

- Hacer énfasis en la construcción del conocimiento.
- Sometimiento por los ritmos de aprendizaje.
- Cuidado a los estudiantes menos superados.
- Valoración crecidamente y concentrada en efectos y procesos.
- Mayor revisión y vigilancia para el trabajo cooperativo en el aprendizaje.
- Principal control propio en el análisis de contenidos de instrucción.
- Más y más casos de integrar la comunicación oral y visual, atención de la integración y utilización efectiva de las TIC en el currículo, en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Dentro de estos procesos que el Currículo junto con el Ministerio de Educación de nuestro estado quiere conseguir están:

- Entender la correspondencia entre los recursos que ofrecen las TIC y las teorías, conceptos y procedimientos propios de cada disciplina.
- Saber el potencial que ofrecen las TIC para estimular la capacidad intelectual de los estudiantes, desarrollar su nivel aprendizaje en el área, y ampliar sus habilidades de comunicación y expresión.
- Ampliar seguridad y familiaridad en la dirección de las Tics a través de la práctica habitual en diversas actividades y situaciones académicas.
- Comprender como las TIC están cambiando las formas en que se representa el conocimiento, se expone o presenta un contenido y se atrae el interés de los estudiantes.
- Ser el molde de cómo manipular las TIC, para bosquejar materiales didácticos que planteen retos a la inteligencia del alumno, estimulando su capacidad de reflexión.² Introducir adecuadamente la clase para las actividades de aprendizaje apoyadas en TIC, cuando los educandos deben trabajar solos e individuales, en parejas, o en grupos, o cuando utilizar cierta técnica para enseñarle a toda la clase.

² <http://es.slideshare.net/AESPE/proyectos-pedaggicos-de-aula-con-tic-ana>

Recursos Interactivos Tecnológicos en nociones de lectura y escritura

También con esto se fomenta un nuevo concepto de alfabetización por eso en esta divulgación se enfoca a los recursos interactivos tecnológicos o Las TIC como reconfigurando las nociones de lectura y escritura. Conseguir desarrollar destrezas como la capacidad para componer y enviar un mensaje electrónico, buscar y escoger información en Internet, leer y escribir documentos en formato hipermedias, integran el nuevo concepto de alfabetización.

La lectura de hipermedias propone la capacidad de apreciar sus componentes audiovisuales (gráficos, videos, animaciones, sonidos), y comprender su relación con el texto alfabético.

Si bien es cierto algunos de los textos que circulan en Internet tienen un formato hipertextual, es decir algunos de sus elementos como una palabra, una frase o un elemento gráfico, están enlazados a otros textos o elementos audiovisuales con información adicional para la interpretación y lograr conseguir importantes aportes citados en la Educación actual tales como:

- Interactuar de manera más solícita con la información.
- Explicar la experiencia de educarse mediante exploración y descubrimiento.
- Capitular el texto desde sus oportunas necesidades y perspectivas.
- Adoptar entre múltiples trayectorias y esquemas posibles de lectura.
- Interpretar el texto como parte de una red de conexiones navegables que le brindan acceso fácil y rápido a otra información necesaria para la comprensión, sostiene que las TIC han evolucionado las teorías, los materiales, y los metodologías de la lectura y la escritura.³

La tecnología facilita el acceso a otras culturas lingüísticas

Al leer este artículo hemos tomado lo más importante como el enfoque de que en este momento la facilidad para representar el conocimiento y las ideas mediante: sonidos, gráficos, animaciones o videos está imponiendo nuevas formas igualmente válidas de leer y escribir.

³ <http://escrituradigital.net/tic/?p=233#.UfEz0azoq1s>

De esta manera y a medida que las nuevas tecnologías facilitan el acceso a diferentes culturas y comunidades lingüísticas, la necesidad de leer y escribir en varias lenguas resulta más imperiosa e imprescindible.

En la actualidad los materiales utilizados en la lectura y la escritura, explica que vivimos pasando de la comunicación y el investigación de información en formato impreso a los textos semióticos.

La forma como se distribuyen los materiales de enseñanza también se está transformando; hoy es tradicional que las editoriales, orienten a disposición en Internet algunos recursos didácticos, aunque otros deban adquirirse en forma impresa.

Pero el tiempo y la época ha pasado. Lo que en principio creyó una mejor gestión de la información, se transformó en la capacidad de acceder rápida y eficazmente a toda la información disponible. Otra “artefacto”, un lenguaje creado a finales del siglo xx para acceder comunicarse a un reducido grupo de científicos, había generado la Web.

Y de urgente en la comprensión del encabezó a crecer a la par que la investigación. Investigadores de países pobres y lejanos, cuyo acceso a los últimos descubrimientos requería de caros desplazamientos o contactos, desarrollaban su labor ahora al ritmo de sus miembros de los países más avanzados. Entre todos se existían creando redes de colaboración y el saber humano se desarrollaba en paralelo con un ritmo nunca antes imaginado .Los acompañamientos, que debían haber determinado una dificultad, el abundancia de información, habían generado uno nuevo: el exceso de conocimiento. Pero al mismo tiempo estaban cambiando⁴

Las TIC han propiciado varios cambios importantes en los métodos de enseñanza, con estos proyectos se quiere conseguir involucrar a los estudiantes en investigaciones de cierta profundidad sobre un tema. El docente y los estudiantes estarán integrados en la comunidad educativa de aprendizaje que traslada los límites del aula para examinar creativamente diversos entornos y recursos: la interactividad de la lectura a la escritura, y viceversa.

⁴ http://ulasallecompuaplicada1.files.wordpress.com/2012/03/antoniobartolomc3a9libro_.pdf

Las Tic's como propuesta didáctica

La propuesta más relevante en esta etapa propuesta en este artículo es que nos centremos en conseguir del estudiante la excelencia mediante, la utilización de herramientas al alcance de nosotros centrándonos que el objetivo primordial de una propuesta didáctica en lector escritura debe ser la causa de la visión lectora; este provecho debe orientar todas las etapas del proceso de enseñanza.

Este principio confronta las teorías del aprendizaje y conceptos arraigadas en la práctica pedagógica de cuantiosos maestros, según las cuales una destreza intelectual compleja puede descomponerse en una serie de sub destrezas específicas que deben enseñarse hasta que el sujeto las domine plenamente.

Las metodologías de enseñanza, deben resaltar la lectura y escritura de textos completos; no de palabras o frases aisladas. Aprender a leer como si se tratara de secuencias de palabras restringe la posibilidad de utilizar la estructura misma del texto como un facilitador de su comprensión.

Las estrategias didácticas deben ajustarse a los intereses individuales, no a los caprichos de ciertos Docentes que dicen que lo más importante para ellos es que el estudiante aprenda y se iguale encaminado en lo que guía deben cambiar el estilo, y formalidad del aprendizaje del estudiante.

Es de vital importancia reconocer las expectativas e inquietudes del estudiante en el proceso de instrucción ya que de esta manera estimula su motivación y compromiso. De tal representación la tarea es más eficaz, cuando las personas perciben una clara relación entre la actividad que realizan y sus propósitos personales.

De aquí parte la propuesta didáctica adecuada que permite que los estudiantes analicen, entiendan y comparen los contenidos de un texto a la luz de su base conceptual, cultural y lingüística.⁵

⁵ http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-112561_archivo.pdf

Teoría del socio constructivismo y las TIC

Entonces tengamos presente este concepto que los niños aprenden interactuando con las personas, los objetos, los fenómenos, y otras realidades de su mundo circundante.

Estas vivencias de exploración de su medio ambiente constituyen la materia prima con la cual construyen sus hipótesis, teorías, modelos, interpretaciones, y explicaciones sobre del mundo material y social, fomentar vínculos sólidos de afectividad y confianza entre el docente y los estudiantes, para una conocimiento más positiva de lo ya referido hemos tomado parte de la teoría del socio constructivismo y las TIC.

El teoría del socio constructivismo sugiere ambientes de aprendizaje basados en interacciones sociales y actividades relacionadas con la vida real, las tecnologías de información y comunicación ofrecen innumerables oportunidades para enriquecer el valor, el sentido, y el propósito de la lectura y la escritura, la enfoque socio-constructivista; destaca la importancia que tiene para el progreso cognitivo la interacción social del educando con los compañeros, los padres, y los docentes.

Las TIC facilitan y amplían las posibilidades de comunicación con otras personas; por lo tanto son instrumentos que pueden ayudar a potenciar las destrezas cognitivas, a medida que las TIC penetren las instituciones educativas, estas podrían adoptar una perspectiva más socio constructivista.

El maestro está cambiando la lección magistral por una labor de tutoría o acompañamiento, la evaluación basada en exámenes se está cambiando por una evaluación más centrada en el progreso, la producción, y el esfuerzo del estudiante, se está pasando de un ambiente social profesional a una realidad más cooperativo, se está apagando la primacía del pensamiento verbal, para dar lugar a una forma de pensamiento que integra el lenguaje verbal y visual. ⁶

6

http://www.academia.edu/734830/PROPUESTA_DIDACTICA_PARA_LA_ENSEANZA_DE_LA_LECTURA_Y_LA_ESCRITURA_CON_UN_ENFOQUE_SO-CIO-CONSTRUCTIVISTA_Y_APOYADA_EN_

Las TIC facilitan el logro de objetivos educativos.

Las TIC proporcionan muchos recursos que pueden facilitar el logro de los objetivos de un modelo formativo socio-constructivista, tales como materiales de comunicación sincrónica y asincrónica, presentaciones para hacer simulaciones, herramientas para el diseño y la composición de textos.⁷

El correo electrónico, el chat, la mensajería instantánea, los foros, los web blogs son medios vigorosos para el diálogo, la discusión, el debate, los educandos pueden hablar con sus compañeros, con los profesores, y con profesionales ubicados en lugares distantes del aula.

Esta interactividad conduce a la construcción social de significados; además los estudiantes toman conciencia de semejanzas y diferencias en la forma de interpretación, debidas a aspectos culturales y sociales, estos medios también establecen una plataforma eficaz para llevar a cabo hábitos en la escritura colaborativa.

Los educandos pueden escribir para un diálogo real que responde en forma inmediata y participa en actividades de escritura colectiva. Las simulaciones son tesoros que pueden ayudar al aprendizaje significativo.

Son a modo de aguantes científicos que potencian las habilidades de ideología de los estudiantes y sus habilidades para resolver problemas. Los lazos de disposición, edición, y exposición auxilian a conseguir un objetivo importante del trabajo académico: la divulgación y publicación.

Poseo aquí además nacen los libros multimedia registrados en aprendizajes significativos e interactivos suministran un andamiaje que ayuda a avanzar en la zona de desarrollo próximo. Los lectores novatos pueden relacionar sonidos, letras e imágenes, los elementos visuales y sonoros hacen que estos libros resulten muy atractivos e involucren los lectores en actividades sociales animadas.

⁷ <http://www.iicd.org/files/Education-impactstudy-Spanish.pdf/>

TIC's como poderoso medio de Interacción y comunicación para el estudiante

Las TIC resisten la atención de varios principios, en los procesos de enseñanza y aprendizaje:

1. Las nociones del educando con sus camaradas, con el maestro, y con otros mayores es crucial para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

Esta interacción no debe centrarse en la entrega de información; los estudiantes deben construir el conocimiento en su propia mente, un proceso que puede facilitarse mediante la colaboración y orientación de los docentes y otras personas, como las TIC son medios poderosos de comunicación e Interacción, toleran de manera eficaz la asistencia en la toma de decisiones y la solución de problemas.

2. A excepción de embargo un educando llegue a una conocimiento de aprendizaje sin los conocimientos que tienen otros, si recibe el apoyo adecuado puede ir logrando los objetivos esperados.

Esta temática incluye la orientación del maestro, las discusiones con los compañeros, y por inteligente los numerosos equipos que brindan los Recursos interactivos tecnológicos, que tienen generalizaciones hondas en la forma como construimos y comunicamos el conocimiento. Por ejemplo, los multimedia y el Internet permiten establecer y presentar información a través de contenidos, sonidos, dibujos, animaciones, videos, en una estructura hipertextual, en este caso, la lectura y la escritura no está circunscrita al alfabeto, la tinta, y el papel.

3. Es necesario dar al educando costumbres de aprendizaje, en contextos significativos, por ejemplo donde los conocimientos puedan ser aplicados. Los hechos que ofrecen las herramientas tecnológicas interactivas de información, acceso, intercambio, y exposición de información apoyan claramente este principio.

Permiten simular e interactuar con fenómenos complejos, agrupar comunidades sin restricciones espacios temporales, explorar y colaborar con los conocimientos previos

sobre algún contenido, negociar significados entre los integrantes del grupo, y construir interpretaciones propias.

4. Las herramientas interactivas tecnológicas son una entidad estratégica para relacionar las prácticas educandos del educando con experiencias del mundo exterior. Por objetivo mediante, el correo electrónico e Internet los educandos pueden situar de gastos necesarios para realizar un proyecto: información de expertos, documentos, fotografías, mapas, archivos periodísticos, videos.

Esta propuesta didáctica también tiene como soporte los resultados de una serie de investigaciones sobre el uso de recursos informáticos y tele-máticos en los procesos de lectura y escritura elaboradas en el exterior por diversos autores, y en Colombia por algunos componentes del conjunto Didáctica y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Antioquia.⁸

2.1.2 Antecedentes Referenciales

De acuerdo a lo buscado mediante citas bibliográficas, textos, internet se encuentra las siguientes referencias:

- Dos tipos de interactividad en el aprendizaje: social e individual. La interacción social entre estudiantes y el profesor necesita ser equilibrada por la interacción propia de los educandos con los recursos de enseñanza (libros, guías, programas de aprendizaje asistido por ordenador).
- Las interacciones que tienen lugar a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje pueden concretarse de acuerdo con tres tipos a los que han añadido posteriormente un cuarto:
 - Educando / instructor, que es el mecanismo que proporciona motivación, feedback y diálogo entre el profesor y estudiantes.
 - Estudiante/ contenido; método por el cual el estudiante obtiene información intelectual del material
 - Estudiante/ educando, que es el canje de información, ideas y entrevista que sucede entre alumnos en relación al curso Interfaz / Estudiante.

⁸ <http://formadoreseducacionticunad.blogspot.com/2013/05/t-oda-tecnologia-en-su-momentos-es.html>

- Una serie de principios de utilización de medios acorde con la propuesta realizada hasta ahora en la que los recursos audiovisuales, informáticos y telemáticos que utilice el profesor en su experiencia pedagógico deben ser percibidos crecidamente que como elementos técnicos, como elementos didácticos y de comunicación de acuerdo con:

1. Cualquier tipo de medio es simplemente un recurso didáctico, que deberá ser movilizado cuando la trayectoria de los objetivos, los contenidos, las especialidades de los educandos, en resumen, el proceso comunicativo en el que se realiza el aprendizaje.

2. La ilustración no se encuentra en empleo del medio, sino fundamentalmente sobre la plataforma de las estrategias y técnicas didácticas que apliquemos sobre él.

3. El educador, sus creencias y cualidades, es el elemento más explicativo para concretar el medio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. Comprometerse a reemplazar el medio a su contenido: psicológico, físico, organizativo, didáctico. ¿Para quién, cómo lo vamos a manejar, con qué objetivo?

5. Las entidades son convertidores suplentes de la realidad, nunca la realidad misma.

6. El alumno no es un procesador pasivo de información, sino un receptor activo y bien ejecutado de la información mediada que le es presentada, de manera que con sus cualidades y habilidades cognitivas determinará la posible influencia cognitiva, afectiva o psicomotora del medio.

Según estas referencias estamos de acuerdo con cada uno de las expresiones emitidas aquí ya que es verdad los recursos didácticos son un eje importante en el proceso del aprendizaje, cabe destacar la utilización de los Recursos interactivos tecnológicos en los ordenadores para la ilustración de la materia de Lengua y Literatura en tercer año básico de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro.⁹

⁹ <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/cursos/asig-nntt/html/rosalia-princ-gener/2.htm>

2.1.3. Fundamentación filosófica

El desarrollo infantil es un proceso dinámico, sumamente complejo, que se sustenta en la evolución biológica, psicológica y social. Los primeros años de vida constituyen una etapa de la existencia especialmente crítica ya que en ella se van a configurar las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas y sociales que posibilitaran una equilibrada interacción con el mundo circundante.

Es en esta etapa donde el maestro

2.1.4 Fundamentación] Pedagógica.

La pedagogía es una conducta científica que se faculta en la transformación del ser humano en el aspecto intelectual, formación de su pensamiento científico (con el uso de estilos y habilidades), motivaciones de su humanización y de los diferentes problemas que inciden en el desarrollo del conocimiento intelectual.

La pedagogía tiene como objetivo primordial activar todas sus potencialidades motoras a las cuales conllevarán el desenvolvimiento de sus relaciones internas y sociales mediante la construcción de nuevas ideas y actitudes.

Vygotsky y otros pedagogos manifiestan que “el aprendizaje es un proceso que modifica estructuras operatorias y contextos afectivos, intelectivos y motores que originan competencias y comportamientos intra e interpersonales apropiados para su interés superior”. Por lo tanto los estudiantes de la escuela Gloria Montenegro al Estudiar con herramientas tecnológicas estamos seguros aprenderán de manera eficaz y divertida.

Nuestro proyecto se llevará a cabo teniendo como fundamentación pedagogía el aprendizaje significativo el cual queremos desarrollar en el estudiante, teniendo en cuenta que los estudiantes están en edad plena de ampliar sus habilidades y aptitudes, sus conocimientos y destrezas motivándolos a través del juego tecnológico y actividades complementarias a las clases recibidas en sus aulas.

La pedagogía cognitiva exterioriza que el aprendizaje se basa en función de las experiencias previas además sabemos que el estudiante guarda en su memoria lo que le ha impactado es decir visual y auditivamente.

2.1.5 Fundamentación Psicológica.

Fundamentalmente sobre la Psicología es que se enmarcan la enseñanza basada en problemas, con sus estrategias, métodos que la destacan de las demás y la exponen como un aprendizaje que tiene a su cargo el desarrollo integral de los estudiantes de la escuela Gloria Montenegro, lo cual estará sometido a través de la pedagogía a un perfeccionamiento en cuanto al aprendizaje que se quiere extraer de ellos, ya que el mismo no solo consiste en la asimilación de los procedimientos sino en el grado de desarrollo y las habilidades que puedan demostrar a través de la ejecución de las actividades tecnológicas propuestas en los Recursos Interactivos Tecnológicos, estamos seguros que de esta manera se formaran estudiantes competitivos con sentimientos de responsabilidad útiles a nuestra sociedad.

Recordemos lo importantes que es la enseñanza a través del conductismo escuela que pretende explicar el comportamiento humano y animal en términos de respuesta a diferentes estímulos.

2.1.6 Fundamentación Sociológica.

A través de la socialización en el campo educativo conocemos que es un aspecto de mucha importancia que interviene elocuentemente en el paso de la enseñanza aprendizaje. Lo cual generara perceptiblemente la reproducción de conocimientos en el estudiante.

A partir el asentamiento social durante la etapa de educación primaria es donde adquieren estratégicamente los conocimientos por lo tanto es en esta etapa donde se debe plantear la distinción entre el, ella y los demás, es decir aquí se reconoce su propia identidad y la de los demás.

Para Vigotzky: "el aprendizaje no se considera como actividad individual sino más bien social; valora la importancia de la interacción social y permitir al estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo pronunciado trabajos grupales ya que se establece mejorar relaciones dentro del aula, que le permitirá aclarar sus

dificultades, sentirse más motivado, incrementar su autoestima y a desarrollar sus propias capacidades intelectuales”.

Ademas se enmarca el aprendizaje con Recursos actualizados tecnológicos, visuales y divertidos para el estudiante, esto le permitirá reconocerse en su propio hábitat recordemos que ellos son de esta época la misma que está en etapa tecnológica.

2.2 MARCO LEGAL

Debido a que nuestro proyecto va a ser desarrollado en un software de libre uso no vamos a requerir la adquisición de autorización de ninguna de las herramientas a utilizar. Pero si vamos a estar sujeto a ciertas leyes:

La contraloría General del Estado, especifica en las Normas de control del área de sistemas de Información computarizados lo siguiente:

Legislación y códigos vigente, convenios internacionales

Mientras se reforma el Código Penal, en Ecuador se trabaja en la actualidad con leyes supletorias:

- Código Penal, en especial el Art. 202
- Ley de Comercio electrónico , firmas electrónicas y bases de datos

Convenio de Ciber criminalidad de Budapest, del cual podremos ser signatarios una vez que contemos con una regla y políticas legales específica para estos delitos, Estatuto 124/7 de la Interpol para el tratamiento de datos. Gracias al convenio realizado con este organismo y a través de éste, en los asuntos de los delitos que se realicen a través de redes sociales, el Agente Fiscal, de considerar necesario, puede solicitar la información pertinente a empresas como Facebook y Google.¹⁰

¹⁰ <http://www.interfutura.ec/blog/delitos-informaticos-en-ecuador-lo-que-vendria-en-la-nueva-legislacion/>

2.2.1 Normas de Control Interno

Organización del área de informática, aspecto que implica la definición de actividades a cumplir, las definiciones y responsabilidades del personal, al igual que las interrelaciones e los elementos comprendidos en esta Sección con las áreas operantes de la entidad. Estos elementos formaran parte del manual de Organización y Funciones.

Plan Informático, adquisiciones o actualizaciones de sistemas

Los sistemas de información computarizados se generan conforme a los avisos o necesidades establecidas en cada entidad del sector público y será, necesario que la máxima autoridad apruebe un PLAN INTEGRAL INFORMATICO.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje es el medio de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

Constan diversas teorías de la enseñanza, cada una de las cuales examina desde una mirada particular este proceso.

Estrategias didácticas Existen muchas estrategias didácticas que giran en torno de las conductas que promueven en los alumnos. En el transcurso de la investigación se llegó a la conclusión que las estrategias pedagógicas pueden organizarse según comiencen el desarrollo de tres saberes: saber ser, saber conocer y saber actuar.

Entornos de aprendizaje Entorno de aprendizaje: sitio físico y mental
El entorno de aprendizaje es un lugar, espacio, comunidad o sucesión de hechos que promueven el aprendizaje. Está surtido por cuatro longitudes: social, física, técnica y didáctica. En ocasiones, el entorno de aprendizaje se define como el espacio y las convenciones instituidas, pero es la extensión didáctica la que convierte al medio en un entorno de aprendizaje.

Enseñanza Es una diligencia realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios estudiantes o dicente y el objeto de conocimiento.

Habilidades cognitivas Son estrategias que se ponen en marcha para analizar y comprender la información recibida, cómo se procesa y como se estructura en la

memoria. A partir del punto de vista cognitivo, se concibe el instrucción como un conjunto de procesos que tienen como objeto el procesamiento de la información.

Intertextualidad Esto hace referencia a las relaciones entre diferentes textos, generalmente dentro de un mismo texto global. Toman certificados de un mismo autor o de muchos distintos.

La Lecto escritura Es un paso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria. Los docentes ya preparan desde educación infantil a sus estudiantes para las tareas lector escritura que rápido vendrán, a través de acciones que les llevan a desarrollar los contenidos necesarios para un desenvolvimiento adecuado.

Pedagogos El pedagogo es un profesional de la **pedagogía**, la **ciencia** que se ocupa de la **educación** y la **enseñanza**. Esto persigue que el pedagogo tiene cualidades de experto y está capacitado para instruir a sus alumnos.

Herramientas e recursos audiovisuales Se establecen como: aquellos en que predomina el audio la imagen. Es un lenguaje que está destinado a la visión y a lo auditivo. Visual, todo aquello que se pueda ver, estar a la mira. Los recursos visuales pueden ser de dibujos limitadas o de imágenes con meneo.

Herramienta y recursos didácticos Un recurso didáctico es cualquier material que se ha hecho con la propósito de suministrar al docente su ocupación y a su vez la del alumno. Resonemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

El limitado uso de recursos interactivos tecnológicos en las computadoras de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro, afectan el aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes del tercer año básico en el Periodo Lectivo 2012 – 2013.

2.4.2 Hipótesis Particular

- La falta de instrucción de los Docentes incide en el escaso uso de las herramientas o Software Interactivo.
- El limitado uso de la infraestructura tecnológica del laboratorio de la escuela perturba en la educación de los educandos de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO.
- El deficiente uso de recursos interactivos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de lenguaje y literatura del tercer año de educación básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO, afecta en el proceso científico y en la interactividad que deben ampliar.

2.4.3 Declaración de variables

Cuadro 1: Declaración de variables

INDEPENDIENTES Y	DEPENDIENTES X
El limitado uso de recursos interactivos tecnológicos.	La enseñanza Significativo del Área de Lengua y Literatura.
La falta de instrucción de los Docentes.	Escaso e Insuficiente uso de las herramientas o Software Interactivo.
El limitado uso de la infraestructura tecnológica del laboratorio.	Afecta en la instrucción de los educandos.
El mal manejo e incorrecto uso de recursos interactivos tecnológicos.	Aqueja en el desarrollo científico y en la interactividad que deben desarrollar.

Fuente: Proyecto de Investigación
Elaborada por: Marlon Torres y Naida Mejía

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo corresponde al sector educativo que afecta el aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

- En su finalidad. Fundamental, según lo que está establecido en la Ley Orgánica Intercultural de Educación, de acuerdo a los lineamientos curriculares que exige el ministerio de Educación y Cultura.
- A manera de su objetivo. Exploratorio porque va a verificar el nivel de proceso enseñanza aprendizaje. Descriptiva va a analizar las hipótesis y las variables.
- A manera de su contexto. Campo va a permitir estar en lugar de los hechos verificar los procesos de inter aprendizaje que emplea el docente al momento de impartir su clase.
- A fin de que el control de variables. Experimental porque va a medir las variables.
- A manera de la orientación temporal. Histórica permitir comparar los resultados anteriores en el empleo de proceso enseñanza aprendizaje con los nuevos métodos.

Nuestro proyecto tiene perspectiva cualitativa y cuantitativa, lo cual nos permite explicar el fenómeno en general por medio de estadísticas, análisis y procesamiento de la información para que permita reconocer la falta de recursos interactivos tecnológicos que tiene el docente al momento de impartir y compartir la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer año de la educación general básica de la escuela fiscal mixta LIC GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 - 2013.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

Contamos con una población de 212 estudiantes, y 6 Docentes, de los cuales vamos a trabajar con una muestra pequeña de estudiantes para esto se hará con el Tercer año de la educación general básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 - 2013 contamos con 39 estudiantes.

3.2.2 Delimitación de la población

La población es finita porque consiste en 41 personas formadas de la siguiente manera 39 estudiantes, una Docente y la Directora del plantel.

3.2.3 Tipo de muestra

Ninguna, por ser una población pequeña, se va encuestar a toda la población del Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 – 2013.

3.2.4 Tamaño de la muestra

La población a encuestar son 39 estudiantes, una Docente y la Directora.

Población finita

N=41

3.2.5 Proceso de selección

Para la selección de la muestra se tomará el 100% que corresponden a 39 estudiantes quienes serán objeto de la investigación, además la muestra para la Docente y la Directora del plantel que permitan reconocer los problemas del docente al momento de impartir y compartir la asignatura de Lengua y Literatura en Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 – 2013.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

Método de Observación Directa

La investigación directa o dirigida, es una metodología mediante la cual observamos directamente, sobre el terreno, los hechos que queremos estudiar. En un diagnóstico por observación, alternamos las “sesiones de observación” (en las que nos encontramos sobre el terreno), con sesiones de reflexión y redacción de lo que hemos observado.

La observación se dispone de diversas etapas en las que el tiempo se organiza, en función de la planificación de la observación que prepararemos previamente. Después de una sesión de observación siempre se realiza un trabajo de redacción en un habitual de a bordo en el que se coleccionan los datos recopilados, el análisis metodológico y las pistas de análisis.

La observación supone unas condiciones especiales:

- Quedarnos siempre en el mismo lugar para obtener datos comparables.
- Estar a la mira desde distintos lugares para ver la diversidad de las situaciones.
- No quitar los lugares como puntos fijos, sino a las personas (seguir a una persona a distintos lugares).

3.3.2 Métodos empíricos

En nuestro proyecto vamos a aplicar la observación para obtener una visión más clara en Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 – 2013.

Observación

Nosotros observamos atentamente el problema, y luego tomamos informe para así registrarla y realizar un análisis, comprobar la necesidad que presentan en el área de Lengua y Literatura los estudiantes del Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 – 2013.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

Técnicas de la Encuesta

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos o información de varias personas cuyas opiniones interpersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista se utilizan un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. A este se le designa un informe.

La encuesta consiste en una interrogación verbal o escrita que se le realiza a las personas con el fin de obtener información del rendimiento académico en esta caso lo hicimos con los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura en Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2013-2014

Entrevista

La entrevista consiste en una serie de interrogantes formuladas por el Entrevistador las cuales deberán ser respondidas por el entrevistado en este caso se aplicó a la Directora y la Docente del Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2013-2014 específicamente enfocada al área de Lengua y Literatura para establecer el desconocimiento de la utilización de los Recursos interactivos tecnológicos en esta área para el desarrollo del razonamiento lógico durante la clase.

Para esta investigación hemos tenido la colaboración inmediata de personas como Sujetos voluntarios a los estudiantes del Tercer Año de educación General básica. Sujetos Expertos a la Directora del plantel y la Docente del Tercer Año de educación General básica LIC. GLORIA MONTENEGRO en el periodo lectivo 2012 - 2013.

3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para nuestra investigación hemos aplicado métodos tradicionales efectivos como la Observación Directa y técnicas muy utilizadas como la Encuesta y la Entrevista de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y del establecimiento educativo, cabe destacar la importancia de la participación de los 39 estudiantes del Tercer Año de educación General básica LIC. GLORIA MONTENEGRO los cuales serán objetos de la aplicación de la Encuesta, y los docentes Lic. María del Rocío Rodríguez Buenaño Directora del Plantel y la Lic. Galuth del Rocío Chamorro Chévez Docente del Tercer Año de educación General básica serán objetos de la aplicación de la Entrevista.

Todo esto en busca de obtener una clara visión de los problemas que causan la falta de aplicación de los Recursos interactivos tecnológicos en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de educación General básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO para el periodo lectivo 2012–2013.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

En este capítulo se demostrara con los resultados a las interrogantes planteadas la necesidad de implementar los recursos tecnológicos interactivos en el área de lengua y literatura para la enseñanza en los estudiantes del tercer año básico de la escuela Gloria Montenegro, de acuerdo a los resultados, las comparaciones con los gráficos y las tablas notaremos la gran importancia que tienen los recursos interactivos tecnológicos en la planificación diaria de clases de los docentes haciendo énfasis en su utilización queda demostrado con la encuesta y las entrevistas lo relevante y decisivo de acoplar a la sala de clases recursos más dinámicos e interactivos para que los estudiantes tengan un aprendizaje optimo y significativo.

Es importante que el estudiante aprenda con técnicas y herramientas de acuerdo a sus necesidades y la actualidad en la que vive y ha nacido porque los estudiantes de ahora son nativos tecnológicos para ellos la mejor forma de aprender es con la tecnología, todo esto es cuestión de hacer un análisis de la forma que el docente está impartiendo sus clases y que la mejor manera es mantener a los estudiantes estimulados con aprendizajes y herramientas tecnológicas e interactivas, destaquemos que el área de lengua y literatura es una materia muy bonita pero a la vez muy compleja y no todo lo asimilamos con palabras sino con impactos visuales y auditivos.

Este análisis se realizará mediante la relación frecuencia-porcentaje, como se explica a continuación:

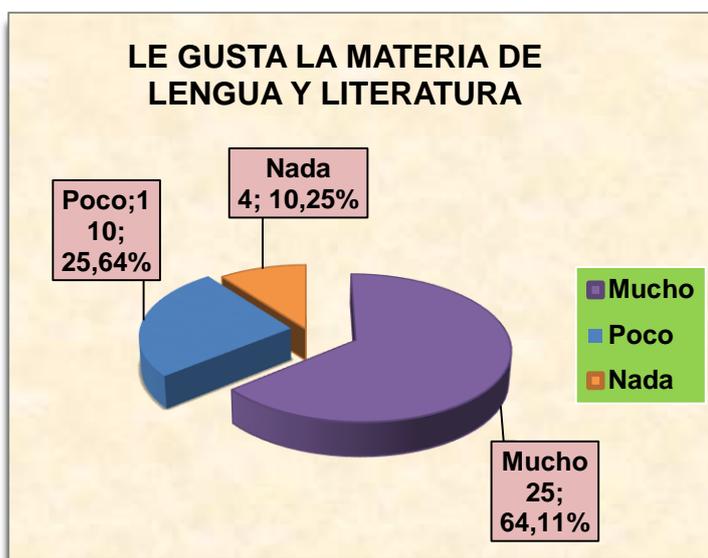
4.1.1 Análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes

Pregunta 1 ¿Le gusta la materia de Lengua y Literatura?

Tabla 1: Le gusta la materia de lengua y literatura

Alternativa	Frecuencia	%
Mucho	25	64,11%
Poco	10	25,64%
Nada	4	10,25%
TOTAL	39	100,00%

Figura 1: Le gusta la materia de lengua y literatura



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

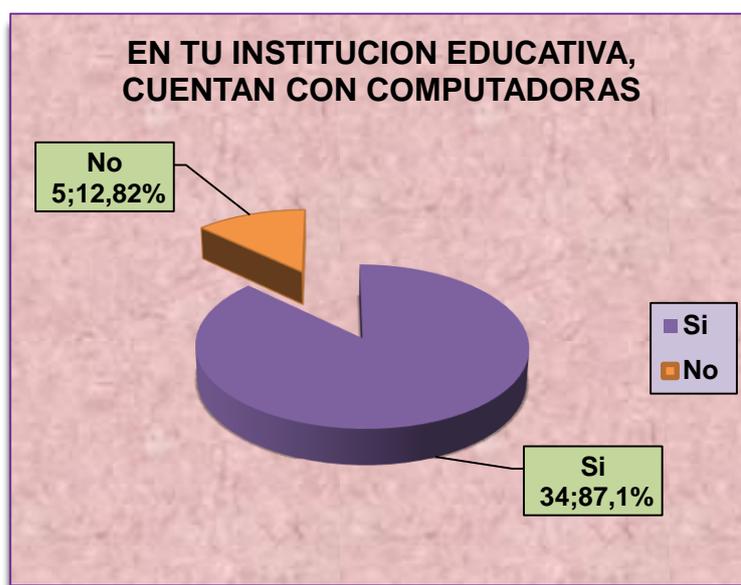
De los 39 estudiantes investigados un 64,11% les gusta mucho la materia de lengua y literatura, el 25,64% les gusta poco, el 10,25% no le gusta nada, de esta manera se evidencia que los niños tienen interés de aprender ya que más del 50% por ciento le gusta la materia de lengua y literatura pero también se evidencia que un porcentaje considerable le gusta poco mientras que un mínimo porcentaje no le gusta, pensamos que si los docentes motivan a los estudiantes con recursos interactivos tecnológicos se recatará esos dos porcentajes de que les gusta poco y el otro de que no les gusta nada, y pasaran todos a coincidir con la respuesta de que les gusta mucho.

Pregunta 2 ¿En tu Institución educativa, cuentan con computadoras?

Tabla 2: En tu institución educativa, cuentan con computadoras

Alternativa	Frecuencia	%
Si	34	87,18%
No	5	12,82%
TOTAL	39	100,00%

Figura 2: En tu institución educativa, cuentan con computadoras



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

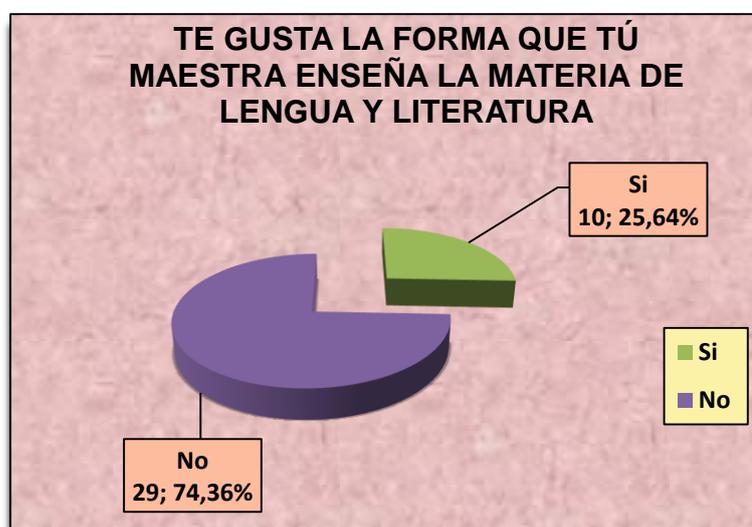
Los resultados en la pregunta 2 son evidentes ya que un 87,18% respondió si, mientras que un 12,82% responde que no de esta manera, se observó entusiasmo y motivación en los niños cuando les preguntamos si en su escuela tenían computadoras se nota que les gusta mucho realizar actividades en ellas, por lo que se hace necesario la implementación de los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua para despertar en ellos en interés y el ímpetu por la asignatura.

Pregunta 3 ¿Te gusta la forma que tú maestra enseña la materia de lengua y Literatura?

Tabla 3: Te gusta la forma que tú maestra enseña la materia de lengua y literatura

Alternativa	Frecuencia	%
Si	10	25,64%
No	29	74,36%
TOTAL	39	100,00%

Figura 3: Te gusta la forma que tú maestra enseña la materia de lengua y literatura



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

En la pregunta 3 los niños respondieron un 74,36% que no les gusta como su maestra enseña la clase, mientras que un 25,64% respondió que si les gusta como su maestra enseña. Es evidente al analizar los resultados que la falta de recursos didácticos apropiados ha generado que los niños no les guste la forma que su maestra imparte la cátedra de lengua, es posible una mejor aceptación a la metería si ella utiliza recursos tecnológicos en esta área los resultados serán acertados y conseguirá tener a los estudiantes motivados, por lo tanto se hace indudable que los docentes trabajen con recursos más didácticos además se ve la necesidad de implementar los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua para que el docente goce de riquezas para la enseñanza.

Pregunta 4 ¿En tu hogar cuentas con una computadora?

Tabla 4: En tu hogar cuentas con una computadora

Alternativa	Frecuencia	%
Si	5	12,82%
No	34	87,18%
TOTAL	39	100,00%

Figura 4: En tu hogar cuentas con una computadora



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

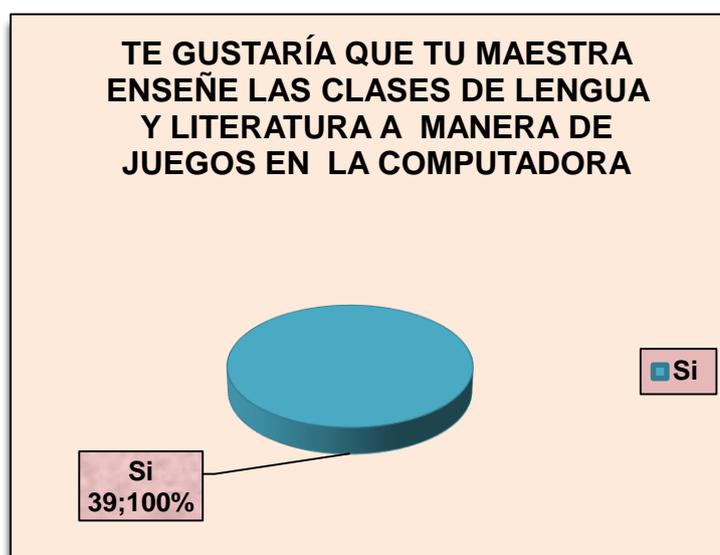
Con respecto a la pregunta 4, los 34 estudiantes que corresponde al 87,18% respondieron no, mientras que 5 estudiantes los cuales corresponden al 12,82% respondieron con si es claro y se evidencia que en la mayoría de los hogares, los niños no cuentan con una computadora, es por esta razón que en la escuela se debería trabajar con herramientas tecnológicas que permitan un aprendizaje dinámico, donde el estudiante se sienta en un ambiente más relajado y aprenda las facilidades de la tecnología en la actualidad.

Pregunta 5 ¿Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de Lengua y Literatura a manera de juegos en la computadora?

Tabla 5: Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de lengua y literatura a manera de juegos en la computadora

Alternativa	Frecuencia	%
Si	39	100,00%
No	0	0,00%
TOTAL	39	100,00%

Figura 5: Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de lengua y literatura a manera de juegos en la computadora



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

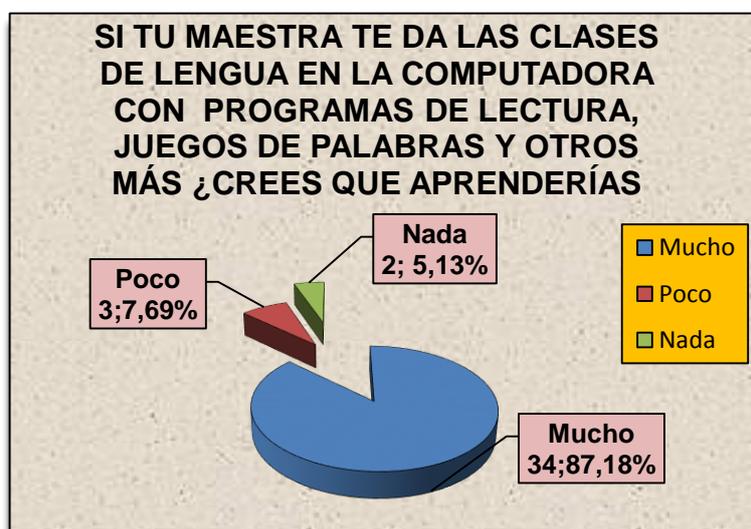
En la pregunta 5, 39 estudiantes que corresponde al 100% respondieron sí, los resultados positivos de esta pregunta notan que los niños aprenden jugando y que más si esto se hace en la computadora con recursos tecnológicos interactivos en la materia de lengua, es demostrado que el niño con juegos desarrolla su intelecto y le permite tener una percepción mucho más clara de la asignatura.

Pregunta 6 ¿Si tu maestra te da las clases de lengua en la computadora con programas de lectura, juegos de palabras y otros más ¿Crees que aprenderías?

Tabla 6: Si tu maestra te da las clases de lengua en la computadora con programas de lectura, juegos de palabras y otros más ¿crees que aprenderías

Alternativa	Frecuencia	%
Mucho	34	87,18%
Poco	3	7,69%
Nada	2	5,13%
TOTAL	39	100,00%

Figura 6: Si tu maestra te da las clases de lengua en la computadora con programas de lectura, juegos de palabras y otros más ¿crees que aprenderías



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

En esta pregunta 34 niños que corresponde al 87,18% respondieron que ellos creen que aprenderían mucho, mientras que 3 estudiantes que corresponden al 7,69% respondieron que aprenderían poco, en tanto 2 estudiantes que corresponden a 5,13% respondieron nada, se hace notorio la importancia de reconocer que si las clases fueran a manera de juegos en la computadora los niños aprenderían mucho, ya que para ellos es muy incómodo estar toda la mañana sentados en un solo sitio escuchando a la maestra, que hasta sueño les da, entonces queda demostrado la importancia de implementar los recursos interactivos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura.

Pregunta 7 ¿Las personas que viven en tu casa manejan la computadora?

Tabla 7: Las personas que viven en tu casa manejan la computadora

Alternativa	Frecuencia	%
Si	6	15,38%
No	33	84,62%
TOTAL	39	100,00%

Figura 7: Las personas que viven en tu casa manejan la computadora



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

En la pregunta 7 el 15.38% de los encuestados indicaron que las personas que viven en casa si utilizan las herramientas tecnológicas, mientras que un 84,62% respondieron que no utilizan y que les gustaría que sus padres aprendieran a utilizarlas para que les brinden la ayuda necesaria en la realización de sus trabajos. Con ello queda demostrada la necesidad de implementar los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura, para que de esta manera ellos trabajen de manera interactiva y puedan incluso en un momento dado que sus padres obtenga una computadora en casa, los estudiantes enseñar a sus padres la forma de utilizar la nueva tecnología.

Pregunta 8 ¿Te gustaría leer tus cuentos favoritos en las computadoras de tu escuela?

Tabla 8: Te gustaría leer tus cuentos favoritos en las computadoras de la escuela

Alternativa	Frecuencia	%
Si	39	100,00%
No	0	0,00%
TOTAL	39	100,00%

Figura 8: Te gustaría leer tus cuentos favoritos en las computadoras de la escuela



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

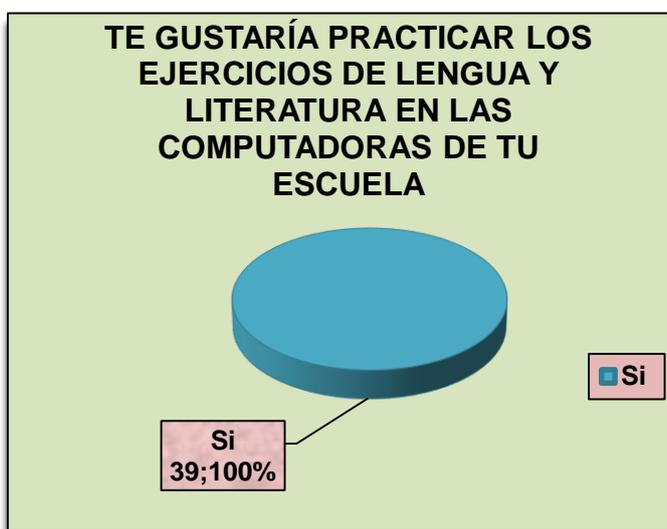
En el presente cuadro el 100% respondió que si les gustaría leer sus cuentos en la computadora, de los resultados se evidencian la necesidad de implementar recursos tecnológicos que les permita a los niños y niñas aumentar y desarrollar sus habilidades de lectura, ya que ellos son capaces de leer sus cuentos en la computadora de manera más divertida adquiriendo un aprendizaje visual y auditivo de manera natural.

Pregunta 9 ¿Te gustaría practicar los ejercicios de lengua y literatura en las computadoras de tu escuela?

Tabla 9: Te gustaría practicar los ejercicios de lengua y literatura en las computadoras de tu escuela

Alternativa	Frecuencia	%
Si	39	100,00%
No	0	0,00%
TOTAL	39	100,00%

Figura 9: Te gustaría practicar los ejercicios de lengua y literatura en las computadoras de tu escuela



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

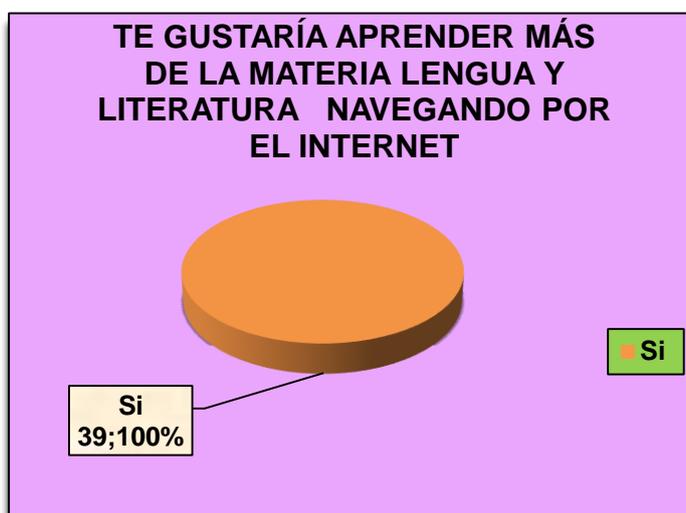
Analizando los resultados de esta pregunta podemos apreciar que un 100% respondió que si les gustaría practicar sus ejercicios de lengua y literatura en la computadora, para ellos es muy tedioso trabajar en un texto dicen que sería más rápido y divertido trabajar los ejercicios propuestos en el texto si los tuvieran en la computadora, es notorio y evidente la falta de implementación de los recursos interactivos tecnológicos especialmente en el área de lengua para que desarrollen su propio conocimiento y puedan razonar de forma divertida y motivadora, de tal manera que amplíen su aprendizaje significativo en esta área de estudio.

Pregunta 10 ¿Te gustaría aprender más de la materia lengua y literatura navegando por el internet?

Tabla 10: Te gustaría aprender más de la materia lengua y literatura navegando por el internet

Alternativa	Frecuencia	%
Si	39	100,00%
No	0	0,00%
TOTAL	39	100,00%

Figura 10: Te gustaría aprender más de la materia lengua y literatura navegando por el internet



Fuente: Encuestas a los estudiantes
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Análisis

Observemos la respuesta a esta interrogante, ellos respondieron en un 100% que si les gustaría aprender más de la materia de lengua por medio del Internet, notemos que en la actualidad existen un sin números de herramientas en la web importantes para el desarrollo de las clases, herramientas que quizás los Docentes por desconocimiento o reacios al cambio no utilizan ni permiten a los niños utilizarlos, es importante el correcto uso del Internet ya que en la actualidad es una fuente imprescindible para la investigación.

4.2 ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCION, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS

4.2.1 A la mayoría de los estudiantes les gusta la materia de Lengua y Literatura.

4.2.2 La mayor parte de los estudiantes están conscientes de que en su escuela si hay computadoras pero que no son suficientes para todos.

4.2.3 La mayoría de los estudiantes no les gusta la forma que su maestra les enseña la materia de Lengua y Literatura, pero es evidente que si las clases fueran más dinámicas e interactivas a todos les gustaría.

4.2.4 Un grupo pequeño de niños cuentan con computadoras en casa, pero casi todo el grupo no tienen lo que les dificultad practicar con recursos tecnológicos en su casa y por ende deben hacerlo en la escuela.

4.2.5 La docente debe contribuir aplicando estrategias lúdicas, esto puede ser juegos interactivos en la computadora, es notorio que la mayoría de los niños quieren aprender jugando de modo que la enseñanza sea eficaz.

4.2.6 La mayoría de los educandos presentan problemas para desarrollar el razonamiento lógico debido a la falta de estrategias lúdicas y de implementación de recursos interactivos tecnológicos.

4.2.7 También es evidente y muy importante que los familiares de los estudiantes que se relacionan cerca de ellos sepan utilizar la computadora, de tal modo que ayuden a los niños en sus tareas escolares e investigaciones.

4.2.8 En cuanto al desarrollo de la lectura y de la comprensión lectora la mayoría de los niños respondieron que si les gusta leer cuentos en las computadoras, entonces es claro que los recursos interactivos tecnológicos serán muy beneficiosos en el desarrollo de lecturas para los niños.

4.2.9 Los estudiantes quieren aprender Lengua jugando en la computadora, a ellos les parece más divertidos y llamativos los ejercicios propuestos en el texto tenerlos en la computadora.

4.2.10 Los estudiantes son muy interactivos por lo cual todos respondieron que si les gusta navegar por internet, además hacen todas sus consultas de lengua y Literatura como diccionario, sinónimos antónimos y cualquier duda por Internet.

4.2.11 Análisis de la entrevista a la autoridad del Plantel

En cuanto al cuestionario de entrevista realizado a la Sra. Directora del Plantel Lic. María Rodríguez Buenaño, en la pregunta 1 ella destaca que conoce poco de los recursos tecnológicos, lo cual nos hace imaginar y concreta nuestra investigación de que en la escuela hace falta la Implementación de los recursos Tecnológicos.

También es evidente, que computadoras si hay las cuales están completamente deshabilitadas y seria de mucha ayuda que nosotros implementáramos adecuadamente de recursos tecnológicos a dichas computadoras.

La Sra. Directora responde a esta pregunta 3 que ella si sabe para qué sirven los recursos interactivos tecnológicos, pero también aclaro que no es que conoce mucho del tema, sino que en la escuela las maestras los utilizan poco, quizás tienen temor al cambio o porque simplemente no tenemos los recursos adecuados para nuestras clases.

La Sra. Directora dice que definitivamente Si a la pregunta 4 qué tercer año básico es la base del aprendizaje del área de lengua, porque es aquí donde el estudiantes empieza a conocer las silabas, a leer pausadamente, a distinguir las mayúsculas de las minúsculas, y tantas experiencias más que se viven en esta área.

Yo como Directora puedo decir que la enseñanza de la maestra del tercer año en el área de Lengua es muy Buena, pero que le falta implementar más dinámicas, más recursos y utilizar los materiales audiovisuales con mayor frecuencia y de esta manera pasar de muy Buena a Excelente.

Definitivamente sí, a la interrogante 6 porque si estos recursos se implementan serian de mucha ayuda para el docente y de aprendizaje para el estudiante, porque de esta manera se logrará despertar en ellos el interés de aprender la materia.

A esta pregunta ella respondió que sí está de acuerdo con la nueva Reforma curricular que ha implementado el Ministerio de educación, es evidente que hacía falta un cambio , pero un cambio relevante como el de ahora, es necesario concientizar al maestro sobre la importancia de utilizar recursos interactivos dinámicos y tecnológicos en nuestras aulas de clases y los más importantes de tener claro que el estudiantes es el ente ,el centro del aprendizaje y que él debe ser el creador de su conocimiento.

Bueno en realidad he hecho poco porque mi administración es reciente, pero el Ministerio no está implementando de estos recursos, las computadoras si nos han donado pero falta implementarle los Recursos Interactivos Tecnológicos para que de esta manera los estudiantes tengan un Aprendizaje significativo y acorde con su medio.

4.2.13 Análisis de la entrevista a la docente del tercer año básico

La maestra Galucha Chamorro Chévez maestra del tercer año básico muy dispuesta y de la mejor manera respondió la entrevista que realizamos.

La docente respondió que ella conoce Poco de recursos interactivos tecnológicos pero que a ella le gustaría implementarlos en sus clases.

Dice que en su escuela no cuentan con una infraestructura adecuada pero que le gustaría que esto cambie y que si nosotros podemos ayudar bienvenido sea.

La docente muy segura de lo que responde dice que si a la interrogante 3 porque en la actualidad el estudiantado nos exige que la educación sea más activa, más participativa con recursos y materiales didácticos, tecnológicos acorde a las necesidades de los educandos, por esta razón nosotros los maestros tenemos que implementar en nuestras clases diarias los recursos tecnológicos adecuados para un mejor aprendizaje.

La docente responde que la Capacitación es un pilar fundamental para que el docente se actualice con la enseñanza de esta temporada, ella considera que la capacitación es muy importante, pero también dice que si el maestro se ha capacitado correctamente él puede hacer uso de los Recursos Didáctico Tecnológicos para que de esta manera deje el tradicionalismo y actualice sus conocimientos para enfrentar al nuevo estudiantado los cuales ya no son solo de pizarra sino auditivos, visuales y tecnológicos.

También comento, Bueno yo creo que mis estudiantes están Muy buenos en lengua pero que de todas maneras nos ayudaría en nuestras clases implementar una ayuda importante en el desarrollo del aprendizaje como son los Recursos Interactivos Tecnológicos en esta área.

Cuando le preguntamos si ella utiliza Internet dijo que no, pero aclaro yo no uso internet porque se me hace un poco complicado el manejo de la computadora.

Además acoto la docente que Pocas veces implementa nuevos recursos a sus clases porque no tienen muchos recursos en la escuela y la situación económica no alcanza para que ellos como docentes compren materiales didácticos.

Además enfatizó es urgente la capacitación de los docentes sobre los recursos Interactivos tecnológicos, con el análisis de las respuestas a las preguntas fue fácil comprobar que ellas no tienen la debida capacitación para el uso de la tecnología, es necesario un taller para prepararlas en el uso del material del Cd que haremos entrega para el mejoramiento de las actividades docentes y estudiantes.

Es evidente y realmente preocupante la falta de recursos en esta institución educativa, a lo largo de nuestra investigación nos dimos cuenta que las necesidades son reflejadas acá y que la llagada de nosotros con esta propuesta va a ser de mucha ayuda y beneficiosa para toda la comunidad educativa de este plantel.

4.3 RESULTADOS

La preocupación por el objetivo trazado de Determinar los factores que originan la carencia de Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013, brindaron la oportunidad para que ellos desarrollen sus destrezas, habilidades y potenciación en el uso de las herramientas tecnológicas. Además, permitieron ser más dinámicos, proactivos, afectivos, seguros capaces de interactuar con naturalidad, teniendo el apoyo total de los padres de familia, autoridades y docentes.

Se evidencia la importancia de utilizar los recursos didácticos actualizados e innovadores. La constante ejecución con el recurso seleccionado como aquellas que las terapeutas crearon,

Teniendo en cuenta los resultados de la tabulación de las preguntas queda establecida la importancia que tienen los Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica ya que es en este año la base del desarrollo de la lengua la introducción a la lectura pero que satisfactorio que esto se

lo haga de manera más interactiva y dinámica a manera de juegos en lo cual el niño estemos seguros que va aprender y lo que el aprende jugando no lo olvidara jamás. Destaquemos que los estudiantes de la actualidad son nativos tecnológicos es decir nacieron en la era de la tecnología y para ellos el aprender en una pizarra no es aprendizaje pero si lo hacen con una computadora todo lo verán fácil y divertido.

La puesta en marcha de este proyecto también permitió el compromiso del personal docente de la institución así como a sus directivos, a capacitarse para el adecuado uso de los Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica obtenido, para seguir fortaleciendo esta área en los niños y niñas, así como de apoyo pedagógico en el área cognitiva.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Cuadro 2: Verificación de Hipótesis

Hipótesis	Verificación
<p>General:</p> <p>La poca manejo de recursos interactivos tecnológicos en las computadoras de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro, afectan el aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes del tercer año básico en el Periodo Lectivo 2012 – 2013.</p>	<p>La utilización de los recursos en los estudiantes permitió la comprobación de la hipótesis planteada el grupo de estudiantes que trabajaron con los recursos interactivos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura fueron capaces de resolver rápidamente los ejercicios planteados y además desarrollaron su pensamiento de manera rápida y eficaz mientras que el grupo que trabajo manualmente demoraron mucho y además no desarrollaron su pensamiento en el grado de complejidad que lo hicieron los otros niños</p>
<p>Particulares:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La falta de instrucción de los docentes incide en el escaso e insuficiente uso de las herramientas o Software Interactivo. • El poco manejo de la infraestructura tecnológica del laboratorio de la escuela afecta en el instrucción de los estudiantes de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO. • El deficiente uso de recursos interactivos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de lenguaje y literatura del tercer año de educación básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO, afecta en el desarrollo intelectual y en la interactividad que deben desarrollar. 	<p>Además se verifica de esta manera que los docentes no están capacitados en el uso de herramientas interactivas, de hecho algunos docentes tenían recelo de dañar la computadora.</p> <p>Se evidencia la poca utilización del laboratorio, y esto afecta en el aprendizaje de los niños ya que a ellos les gusta trabajar en la computadora.</p> <p>El deficiente uso de los recursos interactivos tecnológicos para la enseñanza de lengua en el tercer año de básica repercute en el progreso intelectual y la interactividad que los niños deben desarrollar, puesto que ellos desarrollan sus habilidades intelectuales a través de estos recursos tecnológicos.</p>

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

CAPITULO V

LA PROPUESTA

5.1 TEMA

Implementación y Capacitación sobre Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo del área de lengua y literatura.

5.2 JUSTIFICACION

La investigación está destinada a los múltiples recursos didácticos que los docentes pueden implementar en su salón de clases que más si estos recursos son tecnológicos los cuales permitirán al estudiantado una mejor asimilación de conocimientos basados en el análisis e interpretación dinámica de la información, ejes muy importantes en el proceso de aprendizaje.

La lengua y literatura es una de las ciencias que se aplica durante toda la vida humana, esto hace que nunca deje de ser una ocupación de niñez. La naturaleza implanta fuerte inclinaciones al juego en todo niño y se ha demostrado que mediante estos, el niño aprende y aprende mucho.

Al verificar el poco interés y el bajo rendimiento de esta asignatura en los alumnos de Tercer Año Básico de la Escuela Fiscal mixta N° 33 Gloria Montenegro Moreta de Mera, debido a la falta de recursos interactivos tecnológicos, se puso de manifiesto en mejorar el aprendizaje a través de los recursos interactivos tecnológicos en lengua y literatura, que servirá en el rendimiento académico de los estudiantes y como una herramienta importante al docente en los resultados del aprendizaje de sus estudiantes.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

Los recursos Interactivos Tecnológicos conlleva a que las estudiantes interactúen, razonen de manera abstracta con aplicación de juegos en la clase, se rompa el esquema y se forma un nuevo paradigma esto quiere decir que deje de ser una educación tradicionalista.

Sobre esta temática Piaget alega que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerzos del desarrollo de la misma, cuando más sentido ponga en juego el niño, más sólido y ricos serán los aprendizajes que realicen posteriormente, esta noción se afianza utilizando materiales estructurados y no estructurados en que podemos nombrarlos; rompecabezas; para finalmente llegar al material gráfico, laminas, loterías, domino, en esta etapa podemos en la actualidad trabajar con recursos más acorde a sus necesidades por ejemplo, lecturas motivadoras, ejercicios lingüísticos, trabalenguas, correcta utilización de las palabras, sopa de letras, y muchas más técnicas y juegos dinámicos mediante los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura.

De esta manera el niño va gradualmente favoreciendo el desarrollo del pensamiento lógico.

Los problemas observados en los estudiantes del Tercer Año Básico de la Escuela Fiscal mixta N° 33 Gloria Montenegro Moreta de Mera de la ciudad de Milagro, refleja claramente la falta de Recursos Interactivos Tecnológicos que ayuden a superar el proceso dinámico y desarrollo significativo en el área de Lengua y Literatura, tomando en cuenta que esta ciencia se fundamenta en el desarrollo del pensamiento, de la lengua y el aprendizaje significativo.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General

Implementar recursos interactivos tecnológicos en las computadoras de la escuela Gloria Montenegro para el área de lengua y literatura para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer año básico periodo lectivo 2012 / 2013.

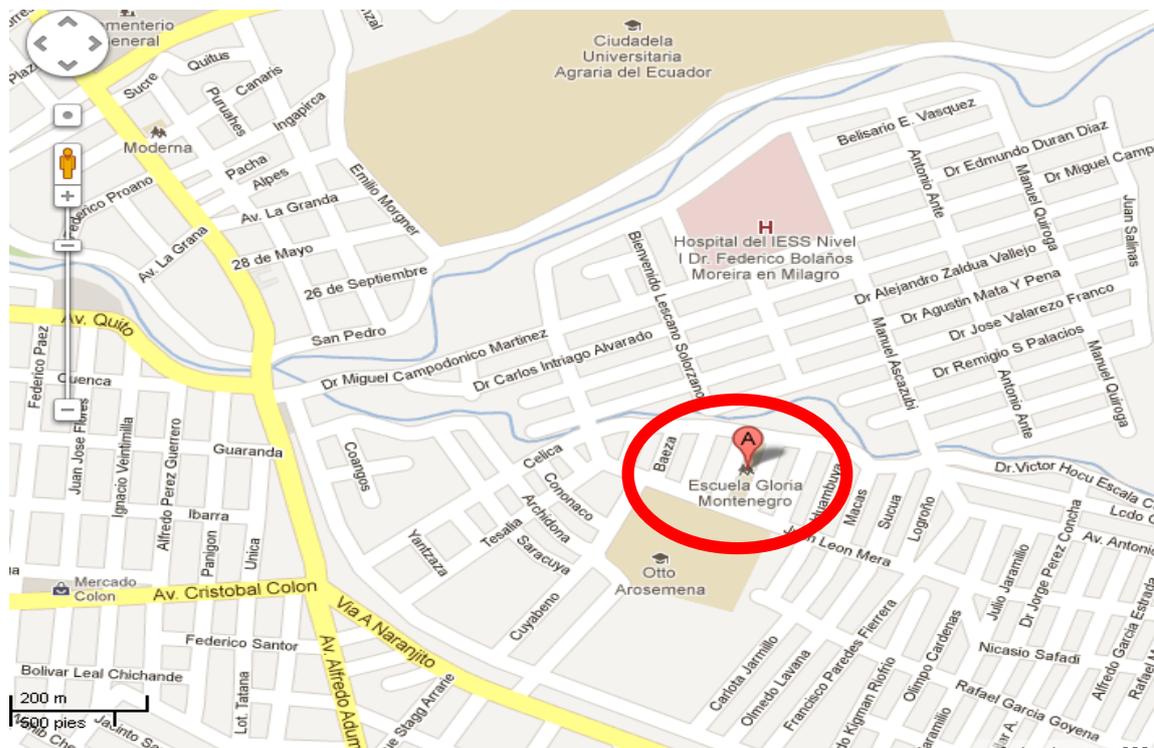
5.4.2 Objetivos Específicos

- Concienciar a los docentes del valor educativo, que tienen los recursos interactivos tecnológicos como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la importancia de los recursos interactivos tecnológicos en el aprendizaje.
- Implementar una guía de ejercicios de lengua y literatura que mejoren el pensamiento lógico y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

5.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FISICA

Provincia: Guayas
Cantón: Milagro
Parroquia: Ernesto Seminario
Institución: Escuela Gloria Montenegro Moreta de Mera
Sostenimiento: Fiscal
Infraestructura: Aulas propias y funcional

Figura 11: Escuela Gloria Montenegro



Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Este proyecto de investigación es factible porque hemos contado con la cooperación de la escuela con la ayuda de la Directora, maestra y estudiantes. La investigación cuenta con recursos necesarios para un buen desarrollo de la misma que nos ha permitido llevar a la práctica como la ejecución del área mencionada con los recursos necesarios y adecuados para el afecto.

Los recursos se encuentran presente en dos aspectos:

- Recursos financieras: los que corresponden al dinero destinado a la adquisición de recursos interactivos tecnológicos.
- Recursos humanos: los cuales abarcan, al establecimiento y el paralelo en que se llevó a cabo la investigación, se gestionaron por medio del profesor guía de este proyecto.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta se va a realizar mediante un Cd, dicho cd lo vamos a crear a través del seguimiento del texto de lengua del tercer Año Básico trabajaremos con la aplicación programada de Visual Basic, también utilizaremos Diseño gráfico en programas de Flash para capturar las imágenes de las actividades interactivas que se manejaran en el Cd.

Planteamos una propuesta de aprendizaje y enseñanza diferente y acorde con la tecnología el Cd tendrá juegos interactivos, ejercicios de lengua, lecturas reflexivas, análisis de resolución de actividades propuestas en el texto del estudiante, será una ayuda ineludible para la enseñanza de lengua y literatura.

Los elementos indispensables para la ejecución de este proyecto es la programación interna del Cd, conjuntamente el planeamiento y los lineamientos quedarán enmarcados en el análisis de las actividades que se proponen en el Cd, todo esto basado en las necesidades del educando.

La propuesta será netamente aplicada a los estudiantes del tercer año básico de la escuela Gloria Montenegro Moreta de Mera ubicada en Milagro, y servirá como una ayuda muy bien elaborada para los Docentes quienes de esta manera se involucran

a la tecnología y cumplen con los parámetros de la Nueva Reforma Curricular que exige el Ministerio de educación.

Los instrumentos a utilizar son las computadoras, el texto del estudiante, los programas de aplicación informáticas para la elaboración del Cd interactivo en el área de lengua y literatura.

El espacio físico a utilizar será el laboratorio de la escuela, donde quedará en cada computadora instalada la propuesta de los recursos interactivos tecnológicos en el Cd.

La ejecución la iniciamos en el mes de mayo del 2013 fecha en la que los estudiantes inician el periodo lectivo y podemos realizar las pruebas de funcionamiento del Cd, además realizaremos el seminario taller con los Docentes involucrados en la propuesta.

5.7.1 ACTIVIDADES

- Elaboración de un Cd para la utilización de los recursos interactivos educativos tecnológicos.
- Planificación del seminario taller para brindar los lineamientos sobre el uso del CD interactivo.
- Desarrollo del seminario taller sobre recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura.
- Implementación de los recursos interactivos tecnológicos.
- Motivación a los estudiantes sobre la utilización de los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura.
- Enfoque de recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura que permitan mejorar el proceso de aprendizaje.
- Realización de varios ejercicios sobre las temáticas y corrección de errores que mejoren el proceso.
- Distribución de manual a directivos, docentes.

5.7.1.1 Desarrollo de la propuesta

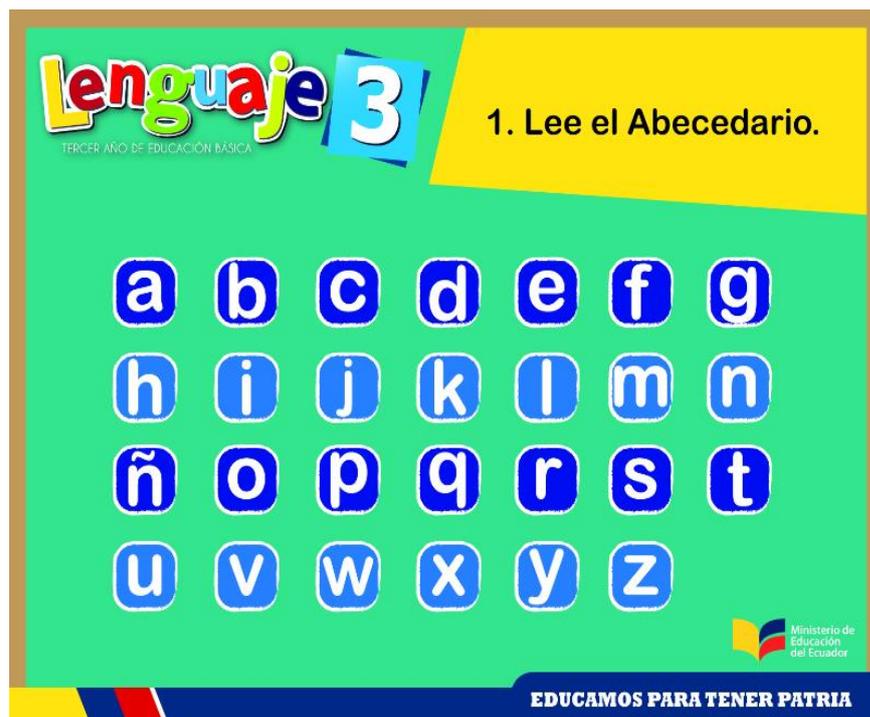
Nuestro Cd Interactivo con recursos tecnológicos consta de 20 actividades del área de lengua con imágenes para que el estudiante puede reforzar su pensamiento, ilustrar sus respuestas además con esto el docente tendrá una ayuda muy creativa con juegos muy divertido pero a la vez pedagógicos con un mayor énfasis en lo más importante por el paso del tercer año básico.

En la actividad N°1 Lee el abecedario

Objetivo: Desarrollar en el estudiante el reconocimiento de las letras del abecedario mediante la lectura de las mismas para una retentiva eficaz.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 12: Actividad 1



Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Como podemos observar en esta imagen contenida en el cd, esta actividad es una muy buena opción para que el estudiante retenga visualmente el abecedario mediante la lectura haga un repaso nombrando cada letra y de estamos conscientes que el aprendizaje tendrá un excelente resultado.

En la actividad N°2 Escribe las vocales que van antes y después de la i

Objetivo: Reconocer las vocales iniciales y finales a través de la práctica para establecer su correcto orden. .

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 13: Actividad 2



Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En la actividad N°2 que contiene el cd, se quiere desarrollar en el niño el orden de las vocales mediante el pensamiento y desarrollo de la destreza del reconocimiento de las vocales iniciales y finales, esta imagen muy ilustrativa ayudará al docente a que el estudiante sea actor de sus decisiones y aprenda a equivocarse y rectificar cuando sea necesario.

A través de esta actividad a manera de juego el estudiante desarrollara la interactividad y la afectividad con su maestro, el vera a su docente como un amigo que le enseña con amor y jugando.

En la actividad N°3 Escribe las vocales que van antes y después de la i

Objetivo: Recordar el orden alfabético a través de la observación para asimilar correctamente la ubicación de las letras del alfabeto.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 14: Actividad 3

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

3. Selecciona las palabras de la mochila y escribe una con cada letra del abecedario.

escuela	borrador	a	_____	k	_____	t	_____
Catalina	ventana	b	_____	l	_____	u	_____
lápiz		c	_____	m	_____	v	_____
maestra		d	_____	n	_____	w	_____
delantal		e	_____	ñ	_____	x	_____
aula	guante	f	_____	o	_____	y	_____
xilófono	oso	g	_____	p	_____	z	_____
iglesia	kiosko	h	_____	q	_____		
Wilson	puerta	i	_____	r	_____		
jamón	zapato	j	_____	s	_____		
queso	sol						
rosa	tiza						
uva	ñato						
yoyo							

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

La actividad 3 es una propuesta muy ilustrativa con el objetivo de la ubicación correcta de las letras alfabéticas, esto será una ayuda sumamente importante para el docente del tercer año básico porque es en este año cuando el estudiante aprende el abecedario y el orden correcto de cada letra, es aquí donde el docente deberá usar diferentes estrategias para que el niño recuerde la ubicación de cada letra y que mejor que lo haga a través de esta actividad contenida en el cd interactivo.

Conjuntamente con estas actividades se pretende consolidar los contenidos del texto del área de lengua y literatura.

En la actividad N°4 Elige las sílabas y completa el nombre de los siguientes dibujos.

Objetivo: Identificar las sílabas correspondiente mediante la observación para construir las palabras.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 15: Actividad 4

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

4. Selecciona las sílabas y completa el nombre de los siguientes dibujos.

piz bro

tos gla

mar bro

lá _____

re _____

li _____

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta imagen que contiene el cd podemos establecer claramente el proceso que el estudiante realizará para identificar las sílabas que completan la palabra esta actividad es una propuesta muy acertada y de gran ayuda tanto para el docente como para el estudiante el cual se interesará por realizar de manera rápida e inteligentemente el ejercicio, es notorio la ilustración y el gran interés que demostramos en las diferentes actividades, los estudiantes se sentirán en su entorno al ver la imagen tan bien elaborada tendrá un mayor énfasis en responder las preguntas formuladas y de esta manera el docente conseguirá tenerlo motivado y dinámico.

En la actividad N°5 Encuentra en la sopa de letras las consonantes mayúsculas y píntalas.

Objetivo: Reconocer las letras mayúsculas a través de la observación del tamaño para establecer las diferencias.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 16: Actividad 5

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

5. Encuentra en la sopa de letras las consonantes mayúsculas y píntalas.

c	B	v	c	C	e	c	i	o	c	p	c	F	c	R
f	c	c	r	w	v	a	e	Y	ñ	q	v	c	a	c
f	c	N	v	a	l	c	a	q	m	r	w	K	b	m
a	l	u	o	j	C	x	d	w	c	s	G	V	c	l
r	p	v	c	h	f	S	D	e	l	c	x	P	d	k
L	j	c	n	A	c	c	u	Z	k	t	y	c	e	j
c	v	a	o	v	n	b	c	r	j	u	c	Q	f	u
a	Ñ	r	c	b	f	c	W	t	i	c	z	J	g	h
V	c	x	M	q	r	H	c	T	c	K	s	d	f	g
n	c	e	f	e	b	c	z	x	c	a	X	c	h	

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Aquí queremos lograr que el estudiante a manera de juegos divertidos mediante colores a través del análisis y la observación reconozca las consonantes mayúsculas sepa diferenciar de las minúsculas, establezca porque a las letras de mayos tamaño las lamamos mayúsculas y enfoque las respuestas correctas, esta actividad nos propone una mayor extracción de la ingeniosidad que tiene el estudiante para resolver enigmas.

Recordemos que lo que al niño le emociona y lo impacta lo recordara siempre y le ayudara en su vida cotidiana lo que el aprende con este recurso no lo olvidara a lo largo de su vida, y en si es eso lo que queremos conseguir a través de las actividades propuesta en el cd.

En la actividad N°6 Tenemos 5 palabras desordenadas en cuatro de ellas se ocultan nombres de útiles escolares y en la que sobra ¿Qué dice?

Objetivo: Desarrollar en el estudiante la habilidad cognitiva de armar palabras a través del desarrollo del pensamiento para que establezca características similares en su vida cotidiana.

Materiales:

Cd, computadora, proyector

Figura 17: Actividad 6

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

6. Tenemos 5 palabras desordenadas, en cuatro de ellas se ocultan nombres de útiles escolares, y, en la que sobra ¿Qué dice?

lziap ▶ _____
broil ▶ _____
galer ▶ _____
ogam ▶ _____
saem ▶ _____

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

La propuesta en esta actividad es conseguir que el niño desarrolle su pensamiento a través del análisis y destreza de invertir las letras de tal manera que lo intente las veces que sean necesarias hasta que logre ordenar correctamente las palabras, el estudiante en esta etapa será capaz de resolver la dificultad solo pero pensando y atento a lo que hace, él lo conseguirá y mientras más piense más enriquecerá su inteligencia.

En la actividad N°7 Separa en sílabas estas palabras y escribe en el círculo el número de sílabas

Objetivo: Aprender a separar en sílabas las palabras a través de la práctica para establecer la diferencia de la sílaba con las letras.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 18: Actividad 7

The image shows a worksheet titled "Lenguaje 3" for the "TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA". The activity is numbered 7 and asks the student to separate words into syllables and write the number of syllables in a circle. The words are arranged in two columns:

Pan	○	Col	○
Bosque	○	Escoba	○
Casa	○	Nube	○
Familia	○	Tren	○

At the bottom right, there is a logo for the "Ministerio de Educación del Ecuador" and the slogan "EDUCAMOS PARA TENER PATRIA".

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta actividad conseguiremos que el estudiante sea capaz de separar en sílabas las palabras, diferencie las sílabas de las letras y reconozca el número de sílabas de cada palabra, es importante reconocer que el niño es un ente creador de su propio aprendizaje que el docente solo se convierte en un guía para lograr ese aprendizaje óptimo y significativo.

En virtud de esta asimilación comprobaremos la teoría constructivista enfocada en el aprendizaje dinámico e interactivo, queda establecido que en esta etapa el estudiante demuestra que con juegos y motivación el aprende.

En la actividad N°8 Observa los dibujos y escribe el nombre que corresponda

Objetivo: Determinar y diferenciar el singular terminado en z mediante la observación de elementos gráficos para establecer que el plural cambia la **z** por **c** y aumentamos **es**.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 19: Actividad 8

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta fase es cuando el estudiante detecta cambios y diferencia en las palabras conocerá la correcta estructura y escritura de las mismas, aprenderá que el singular con terminación en **z** cambiara en el plural la **z** por la **c** y se aumenta **es**, todo esto lo conducirá al análisis verbal de la forma, y estructura de las palabras en el idioma español.

Es en esta etapa es donde el docente deberá enfatizar en el cambio y conducir al estudiante a resolver la actividad mediante la observación y el análisis, con el cd se pretende alcanzar un niño analítico con ideas propias y con interrogantes despejadas.

En la actividad N°9 En esta sopa de letras hay 10 palabras con **mp** y **mb** descúbrelas

Objetivo: Conseguir que el estudiante sea más observativo a través del indagación para que respete las reglas ortográficas.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 20: Actividad 9

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

9. En esta sopa de letras hay 10 palabras con (mp y mb) Descúbrelas

c	m	n	l	m	c	n	t	s
o	c	a	m	p	a	n	a	o
m	l	p	p	e	m	c	m	m
b	o	b	u	m	p	u	b	b
u	m	o	e	p	e	m	o	r
s	b	m	s	r	o	b	r	i
t	r	b	t	e	n	r	m	l
i	j	a	o	s	b	e	p	l
z	c	a	a	a	p	a	n	a
l	a	m	p	a	r	a	m	b
e	s	o	m	b	r	e	r	o

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Aquí juega un papel importante la observación, ya que ella será la determinante para la resolución de la actividad cabe destacar la importancia de que el estudiante en sus inicios a la lengua reconozca las reglas ortográficas y sepa que estas se hicieron para respetar, a lo largo de su vida estudiantil, profesional siempre recordará lo aprendido pero recordemos que el inmortaliza lo que ve y observa, lo que le impacta, motivo por el cual se hace necesario que el niño conozca de los recursos interactivos tecnológicos, que se familiarice con su entorno y sus ganas de aprender, que más para el docente esta herramienta de apoyo le servirá para el análisis la reflexión y la aplicación de actividades acorde con el estudiante, la sopa de letras es una técnica bastante conocida y que el niño ve como un juego divertido.

En la actividad N°10 Observa los dibujos y completa este crucigrama con los nombres correspondientes

Objetivo: Analizar la resolución del crucigrama mediante la observación para concluir correctamente.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 21: Actividad 10

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

10. Observa los dibujos y completa este crucigrama con los nombres correspondientes.

No te olvides que antes de (p y b) se escribe con (m).

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta actividad, viene de la actividad N° 9 sobre el correcto uso de las reglas ortográficas sobre la correcta escritura de las palabras que llevan **m** antes de **p** y **b**. Este ejercicio de crucigramas es muy divertido y dinámico completamente estructurado para los estudiantes, de esta manera las reglas para ellos serán más fáciles y divertidas de aprender, recordemos que el niño recuerda lo que le impacta, sorprende y ve.

En la actividad N°11 Completa el crucigrama con los sinónimos de las siguientes palabras.

Objetivo: Identificar los sinónimos de las palabras a través de la resolución de crucigramas para establecer su importancia.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 22: Actividad 11

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

11. Completa el crucigrama con los sinónimos de las siguientes palabras.

1. feliz
2. cerdo
3. payasos
4. distante
5. temeroso

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Como podemos observar en esta actividad juega un papel importante la creatividad de los estudiantes a la hora de resolver este crucigrama el objetivo de esta actividad dentro del cd interactivo es que el niño aprenda a resolver enigmas y de esta manera pueda resolver sus propios problemas a lo largo de su vida.

Recordemos que existen palabras que se escriben diferente pero que significan lo mismo y es esto lo que queremos conseguir en el niño que desarrolle su razonamiento verbal mediante la resolución de crucigramas, aquí se trata de familiarizar al estudiante con el aprendizaje significativo que el en esta etapa será capaz de desarrollar a través de ejercicios simples pero con significados relevantes que le ayudara a reflexionar.

En la actividad N°12

Objetivo: Reconocer el sonido de la r mediante la actividad propuesta para resolver los ejercicios.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 23: Actividad 12

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

12. Escribe los nombres de lo que aparece en los siguientes dibujos y luego clasificalos según se escriban con r o rr

Guitarra, Castillo, Remo, Reloj, Rama con frutos, Coche, Zorro

palabras con r

palabras con rr

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

A través de la observación en esta actividad se pretende reafirmar la creatividad de los estudiantes es importante resaltar que esta actividad dentro del cd interactivo es con el fin de que el niño aprenda a descubrir, indagar y de esta manera pueda resolver sus propios problemas a lo largo de su vida cotidiana.

Aquí podrá diferenciar sonidos los cuales un pilar importante en el aprendizaje de lengua es más el niño aprende a través de sonidos, es menester inculcar en los estudiantes la facilidad que le proporciona el contenido de este cd, y que reconozca que para será un amigo, una ayuda para despejar sus dudas e inquietudes

En la actividad N°13

Objetivo: Descubrir los nombres de oficios de los adultos a través de la sopa de letras para comprender cuán importante son los oficios en la sociedad.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 24: Actividad 13

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

13. Descubre en esta sopa de letras siete nombres de oficios de los adultos y píntalos.

c	o	c	i	n	e	r	o	d	b
a	l	k	r	g	y	e	r	a	a
r	h	e	r	r	e	r	o	m	r
p	r	z	x	b	n	f	i	i	r
i	l	c	a	r	t	e	r	o	e
n	f	s	d	c	q	t	y	u	n
t	h	j	b	w	g	p	d	z	d
e	p	a	n	a	d	e	r	o	e
r	c	t	y	e	s	v	b	e	r
o	x	n	f	m	i	n	e	r	o

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Observando esta actividad podemos establecer la importante la creatividad de los estudiantes para resolver esta sopa de letras el objetivo de esta actividad dentro del cd interactivo es que el niño mediante la observación y reflexión deduzca y resuelva esta actividad y valore la importancia de los oficios para las personas. Recordemos que los oficios son una importante actividad realizada por las personas para su diario vivir, el cd propone que mediante esta sopa de letras los niños busquen acertadamente palabras y que al final reconozcan que estas palabras son oficios

En la actividad N°15

Objetivo: Conseguir en el estudiante piense y descubra por sus propios medias las diferencias mediante la observación para que desarrolle su creatividad.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 26: Actividad 15

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

15. Encuentra las diferencias entre estas imágenes y luego escríbelas.

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Esta actividad es muy divertida va a situar al estudiante a pensar y observar detenidamente donde están las diferencias, es destacable anotar que el dibujo es el lenguaje universal porque, sin mediar palabras, podemos transmitir ideas que todos entienden de modo gráfico. Hay dibujos que son reconocidos inmediatamente por los estudiantes, a los que llamamos símbolos. Podemos anotar otros ejemplos como las señalizaciones: señales de peligro, de advertencia o informativas, como las que prohíben fumar, las que diferencian géneros, o indican salidas de emergencia. En estos dibujos siempre se utiliza el lenguaje gráfico como un modo directo y eficiente de transmitir un mensaje.

En la actividad N°17

Objetivo: Identificar el acento prosódico u ortográfico, a través de la diferenciación del tono de voz para que el estudiante establezca la diferencia.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 28: Actividad 17

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

17. Pinta la sílaba tónica de las siguientes palabras.

sa pi to le chu ga
en sa la da col
ji ra fa re gla

Ministerio de Educación del Ecuador
EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

La actividad propuesta en esta etapa consiste en acertar la sílaba tónica, el español es una lengua de acento fonológicamente relevante, lo cual significa que la posición del acento tiene valor léxico distintivo. Desde un punto de vista más fonético, el acento en español se realiza mediante la prominencia se logra mediante tres rasgos usualmente simultáneos:

1. Diferenciación tonal abrupta (ascendente o descendente)
2. Fuerza y mayor energía sonora en la sílaba tónica
3. Fuerza y mayor alargamiento de la sílaba tónica

Los detalles fonéticos del acento dependen no sólo de la forma léxica, sino también de la posición de la palabra.

En la actividad N°18

Objetivo: Descubrir palabras a través del razonamiento para desarrollar el aprendizaje significativo en el área.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 29: Actividad 18

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

18. Descubre cuál de estas cinco palabras no es nombre de niña y escríbela en el lugar señalado.

- menrac _____
- soar _____
- clara _____
- saar _____
- nañtoma _____

▶ _____

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Esta actividad consiste en ir ordenando las palabras que se nos presentan desordenadas, para identificar la que no pertenece al grupo. Constan varias formas de dirigir las palabras:

1. Trazando con el teclado la frase completa. A pesar de que resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
2. Tocando sobre las palabras en el orden correcto. Este es el procedimiento más rápido y cómodo para resolver esta actividad.

El interrogante de la pregunta y la pista para llegar al resultado esperado se muestran en la parte superior. Además se puede facilitar una pista mediante sonido.

En la actividad N°19

Objetivo: Igualar las palabras agudas a través del análisis para de esta manera formar oraciones.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 30: Actividad 19

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

19. Escribe oraciones con las siguientes palabras agudas.

- melón _____
- lección _____
- corazón _____
- botón _____
- latón _____

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

Es importante que el estudiante aprenda a reconocer las palabras agudas y a estar al corriente que son Las **palabras agudas** son aquellas que llevan el acento de intensidad (sílabas tónicas) en la última sílaba. Se acentúan cuando terminan en vocal, "n" ó "s". Esto lo tiene que tener claro el estudiante. Es de suma importancia que el niño establezca la necesidad de formar oraciones para que de esta manera valore el sentido de la escritura y mejore su ortografía, el docente debe ser el guía de este aprendizaje, estar custodiando que esto se cumpla y que más si a sus géneros utilizados esta herramienta que ofrece el cd interactivo para que el niño se sienta seguro jugando y aprendiendo.

En la actividad N°20

Objetivo: Asemejar las palabras esdrújulas a través de la sopa de letras de este ejercicio.

Materiales: Cd, computadora, proyector

Figura 31: Actividad 20

Lenguaje 3
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

20. En la siguiente sopa de letras, busca las palabras esdrújulas, luego escríbelas correctamente en los espacios en blanco.

m	u	r	c	i	e	l	a	g	o	b
g	h	e	r	t	s	y	b	b	c	r
c	t	a	f	a	t	a	s	e	a	u
h	i	p	o	p	o	t	a	m	o	j
m	c	g	s	c	m	z	b	g	q	u
q	a	g	f	t	a	t	a	m	y	l
ñ	a	t	o	c	g	z	d	q	a	a
z	m	t	r	q	o	ñ	o	a	t	ñ
a	y	g	o	m	y	c	z	y	a	t

Ministerio de Educación del Ecuador

EDUCAMOS PARA TENER PATRIA

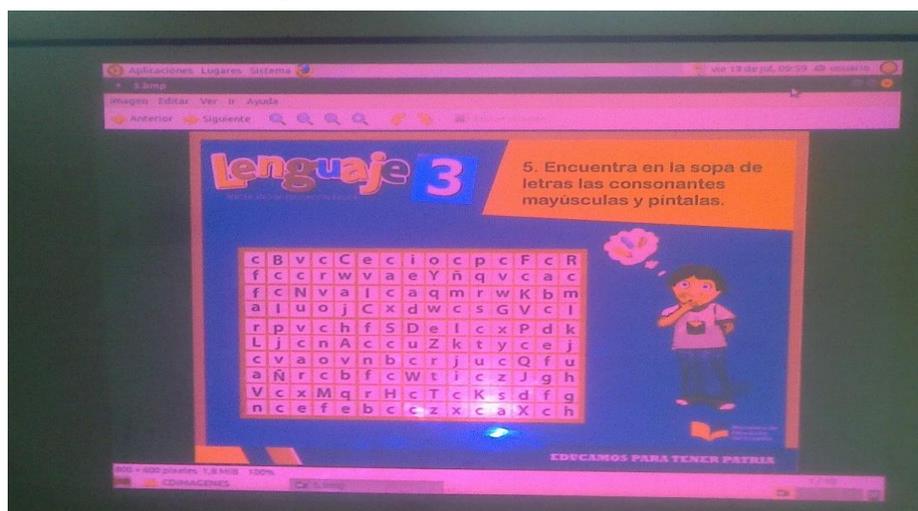
Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta acción el cd propone observar detalladamente hasta llegar al objetivo. Una de las **claves** de cualquier juego es que pueda ser entretenido a la vez que aporta algún tipo de conocimiento al niño. Los más pequeños de la casa están en un proceso de transformación constante por ello, conviene aprovechar esa receptividad para fomentar en los niños el afán de saber. Por ejemplo, las sopas de letras son un juego universal con el que disfrutan **mayores** y también niños. La oposición es además, las sopas de letras son **positivas** por varias razones. Ayudan a los niños a adquirir nuevos conceptos, por tanto, perfeccionan su vocabulario, disfrutan con el arte de las palabras y mejoran también su nivel de comprensión. Por otra parte, una sopa de letras también ayuda al niño a fijar su memoria visual y su concentración ya que tiene que poner una gran atención en el detalle. Sería recomendable que los niños se acostumbren a buscar en el **diccionario** aquellos conceptos que no comprenden.

5.7.1.2 Desarrollo de la capacitación a los docentes

En cuanto a la capacitación a los docentes sobre el uso correcto del cd, estuvimos presentes durante 1 día en el establecimiento, para lo cual pedimos a la señora directora del plantel, nos colaborara con un aula y la presencia de las docentes, para lo cual ella estuvo muy dispuesta y resta a ayudarnos y colaborarnos.

Figura 32: Enfoque de imágenes



Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

En esta imagen podemos observar el enfoque a través del proyector para su explicación, además tenemos el horario de capacitación a las docentes de la escuela

Cuadro 3: Horarios de capacitación

HORARIOS DE LA CAPACITACION
Fecha: 10 de julio del 2013

Horas	EGRESADO	PARTICIPANTES
8:00	MARLON TORRES	Lic. Rocío Rodríguez Directora
9:00	MARLON TORRES	Lic. Martha Silva
10:00	MARLON TORRES	Lic. Galuth Chamorro
		Lic. Felicita Rosales
		Lic. Silvia Suasnabas
10 a 10:20	RECESO	
10:20	LORENA MEJIA	Lic. Rocío Rodríguez Directora
11:20	LORENA MEJIA	Lic. Martha Silva
12:20	LORENA MEJIA	Lic. Galuth Chamorro
		Lic. Felicita Rosales
		Lic. Silvia Suasnabas

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

5.7.2 Recursos, análisis financiero

5.7.2.1 Recursos humanos

- Asesor del proyecto
- Directivos
- Docentes
- Estudiantes
- Investigadores

5.7.2.2 Recursos materiales

- Establecimiento Educativo
- Laboratorio de computo
- Computadora
- Proyector
- Textos
- Internet
- Suministros de oficina
- Cámara fotográfica

5.7.2.3 Recursos técnicos

Manual de usuario acerca de recursos interactivos tecnológicos en el área de Lengua y literatura para el desarrollo del aprendizaje significativo.

5.7.2.4 Recursos financieros

Tabla 11: Recursos Financieros

Determinación detallada de recursos	Unidades que se requieren de cada recurso	Valor monetario de cada unidad	Costo total
Textos	3	\$20,00	\$ 60.00
Folletos	3	\$2.00	\$ 6.00
Fotocopia	250	\$0.05	\$10.00
Impresiones (gasto de tinta)	3	\$40	\$ 120.00
Filmadora	1	\$50	\$ 50.00
Fotografías	20	\$2.00	\$40.00
Materiales didácticos	10	\$5.00	\$ 50.00
Cd	6	\$100	\$600.00
Transporte	20	\$2.00	\$40.00
Manual de usuario	10	\$5.00	\$50.00
Costos de implementación de los recursos	6	\$50	\$300
Imprevistos	1	\$50	\$50
Total			\$1376

Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

5.7.3 Impacto

Niños y niñas:

- Permitirá un enfoque pedagógico educativo orientado a la implementación, de recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura, para que los estudiantes desarrollen el aprendizaje significativo mediante destrezas, habilidades y actitudes elementales para tener éxito en la Escuela Gloria Montenegro Moreta de Mera.
- También hemos complementado los recursos interactivos tecnológicos para abrir nuevos conocimiento de aprendizaje y ampliar el conocimiento en el educando, es decir poniendo con facilidad el juego interactivo tecnológico en el proceso de reflexión, conceptualización y práctica que influyan en la esfera cognitiva y actitudinales de los estudiantes.

Padres de familia:

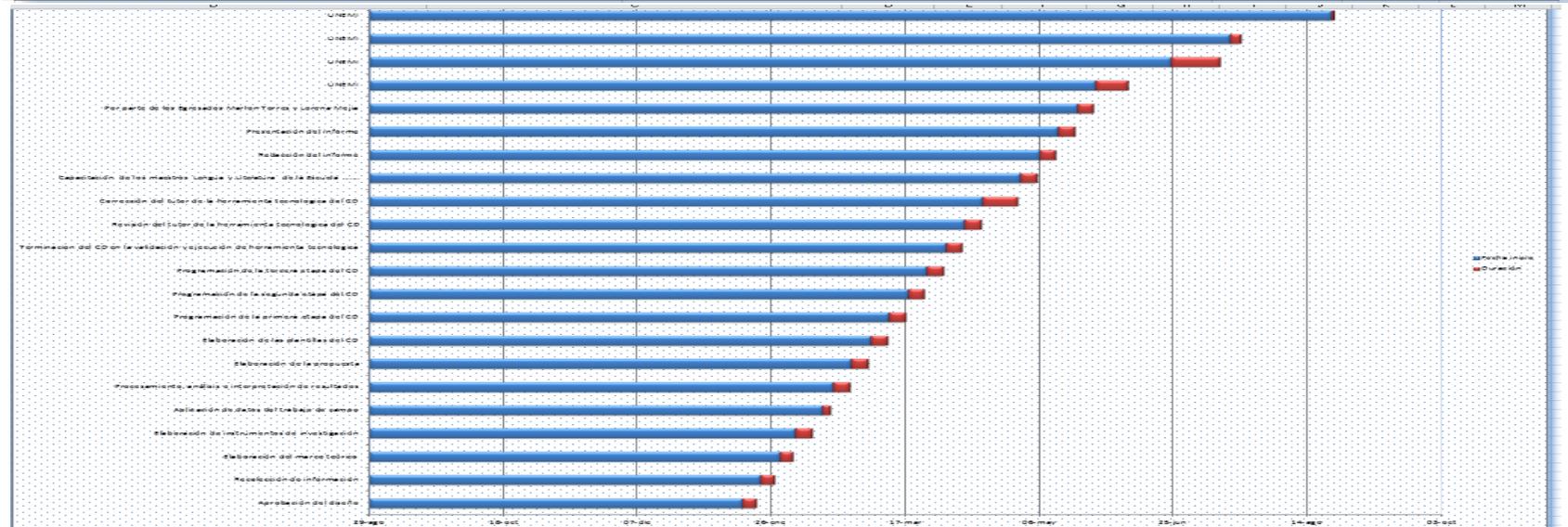
- El fortalecimiento de talleres pedagógicos interactivos tecnológicos en los padres de familia desarrollará el conocimiento, fortalecerá la parte cognitiva y afectiva hacia sus hijos e hijas, mejorando incluso la relación entre ellos.
- El permanente apoyo de la institución a través de los talleres y la estimulación con recursos interactivos tecnológicos aportara para ellos la seguridad de que los niños y niñas están en manos de profesionales.

Docentes:

- El material adquirido, permitirá mejorar el desarrollo cognitivo e interactivo en los estudiantes de la escuela Gloria Montenegro y por ende la facilidad de superar el rendimiento académico en los niños, de tal manera la satisfacción para el docente.
- Optimizar la relación con los niños y niñas de la escuela Gloria Montenegro.
- Perfeccionar su trabajo de planificación a través de técnicas nuevas e incluir el material nuevo y tecnológico en sus clases.
- Permitir la interactividad entre el estudiante y el docente, de esta manera fortalecer las relaciones académicas y estimulación motivadora para los estudiantes.

5.7.4 Cronograma

Actividades	Tutorías	Fecha inicio	Duración	Fecha final
Aprobación del diseño	Primera Jornada	15-ene	5	20-ene
Recolección de información	Segunda Jornada	22-ene	5	27-ene
Elaboración del marco teórico	Tercera Jornada	29-ene	5	03-feb
Elaboración de instrumentos de investigación	Cuarta Jornada	04-feb	6	10-feb
Aplicación de datos del trabajo de campo	Quinta Jornada	14-feb	3	17-feb
Procesamiento, análisis e interpretación de resultados	Sexta Jornada	18-feb	6	24-feb
Elaboración de la propuesta	Séptima Jornada	25-feb	6	03-mar
Elaboración de las plantillas del CD	Octava Jornada	04-mar	6	10-mar
Programación de la primera etapa del CD	Novena Jornada	11-mar	6	17-mar
Programación de la segunda etapa del CD	Décima Jornada	18-mar	6	24-mar
Programación de la tercera etapa del CD	Décima Primera Jornada	25-mar	6	31-mar
Terminación del CD en la validación y ejecución de herramienta tecnológica	Décima Segunda Jornada	01-abr	6	07-abr
Revisión del tutor de la herramienta tecnológica del CD	Décima Tercera Jornada	08-abr	6	14-abr
Corrección del tutor de la herramienta tecnológica del CD	Décima Cuarta Jornada	15-abr	13	28-abr
Capacitación de los maestros Lengua y Literatura de la Escuela	Décima Quinta Jornada	29-abr	6	05-may
Redacción del informe	Décima Sexta Jornada	06-may	6	12-may
Presentación del informe	Décima Séptima Jornada	13-may	6	19-may
Por parte de los Egresados Marlon Torres y Lorena Mejía	Entrega - Borrador de Proyectos de los egresados a miembros del tribunal	20-may	6	26-may
UNEMI	Revisión de borradores por tribunales	27-may	12	08-jun
UNEMI	Defensa de proyectos	24-jun	18	12-jul
UNEMI	Entrega documentación para titulación de empastados y CD	16-jul	4	20-jul
UNEMI	Incorporación	23-ago	1	24-ago



Fuente: Proyecto de investigación
Elaborado por: Marlon Torres y Naida Mejía

5.7.5 Lineamientos para evaluar la propuesta

Este proyecto permitió mejorar el aprendizaje de Lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela Gloria Montenegro Moreta de Mera. En una mejor disposición para el desarrollo del razonamiento de la elaboración de ejercicios y actividades del área propuesta, además permitirá un aprendizaje significativo, una mayor interactividad entre el docente y el estudiante, la socialización y disminución del desagrado. Conseguimos que los docentes se comprometan en la utilización de estrategias lúdicas implementado los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura, utilizando la guía del Cd en esta área como mejoramiento a la planificación y ejecución de actividades y estrategias diarias del docente en conseguir en sus estudiantes un mejor desenvolvimiento de lo aprendido.

CONCLUSIONES

Por la ejecución de este proyecto de investigación se puede llegar a la conclusión de que el desarrollo educacional y significativo de los niños se basa en la utilización de recursos adecuados para la proyección de sus clases, paciencia, pero sobre todo, una carga significativa de amor.

Es necesario establecer un programa de educación e intervención en donde se utilice de forma adecuada el recurso didáctico, tecnológico e interactivo para optimizar el desarrollo Significativo de estos niños. Evidenciable es la necesidad de la utilización permanente de los recursos interactivos tecnológicos específicamente en el Área de Lengua y Literatura, pero el limitante económico ha generado que no exista en las instituciones. Pero la auto-gestión también es una alternativa de solución para solventarlo.

Cabe destacar que la educación audiovisual está muy avanzada en la actualidad, siendo un factor muy importante para el correcto desarrollo y retención de la enseñanza en los estudiantes. La implementación de tales recursos tecnológicos será de mucha ayuda para el docente al momento de impartir el aprendizaje motor importante en el desarrollo significativo del estudiante.

RECOMENDACIONES

A través de la ejecución de este proyecto de investigación, quienes ejercemos la docencia, debemos reflexionar y plantearnos nuevos objetivos y metodologías para emplear con los niños, con la finalidad de favorecer el desarrollo psicomotor cognitivo, los cuales serán alcanzados en la medida que se cuente con los recursos necesarios.

Debe mejorarse la estimulación para los estudiantes, mediante la utilización de recursos interactivos tecnológicos en el área de Lengua y literatura sobre todo desde el punto de vista interactivo, el aprendizaje es fundamental desde que el niño empieza sus primeros pasos.

La educación adecuada, planificada y estratégicamente estructurada cobra vital importancia en el proceso de desarrollo, que determinará su vida futura, su bienestar, su impulso a mejorar, y su desarrollo competitivo en la vida profesional y social tecnológica en la actualidad.

Las docentes y el personal directivo de la institución debe trabajar de forma permanente con la familia, con talleres constantes que permitan el conocimiento de la utilización de materiales didácticos adecuados.

La aplicación de estrategias adecuadas, permiten mejorar las condiciones adquiridas. Entender que son niños con muchas necesidades hará que podamos lograr desarrollar sus debilidades con la optimización del recurso apropiados y reconocer que los estudiantes de este tiempo son nativos tecnológicos lo que hará necesario la utilización constante de la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

- Dolz, J., & Bernard. (2011). *ENSEÑAR A ESCRIBIR, ENSEÑAR A PENSAR*. Ginebra: Universidad de Ginebra.
- ECU, M. D. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito: Editorial Don Bosco.
- ECUADOR, A. N. (2011). *Ley orgánica de Educación Intercultural*. ECUADOR.
- ECUADOR, M. D. (2011). *Lengua y Literatura, Guía para Docentes* . Ecuador.
- Editores, f. (2011). *los materiales didacticos*. mexico: fernandez editores.
- Educacion, M. d. (2012). *Estándares de Calidad educativa*. Ecuador.
- Elena, H. F., & Maria, Z. G. (2009). *Preparacion de un Proyecto de Investigacion*. chile: Scielo.
- Master Blanco Sanchez, I. (2012). *Recursos Didacticos para fortalecer la enseñanza- aprendizaje de economia*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR. (2011). *Lengua y Literatura Tercer año de Educacion general Basica*. Ecuador.
- R., B. P. (2011). *Recursos Tecnologicos para el aprendizaje*. San José, Costa Rica: EUNED, Editorial Universidad a Distancia.

Lincografías

<http://educacion.gob.ec/estandares-de-aprendizaje/> extraído el 12 de abril del 2013.

<http://monsalve-jhon.blogspot.com/2013/06/como-ensenar-escribir-un-texto.html>

<http://www.buenastareas.com/materias/texto-argumentativo-sobre-la-lengua-espa%C3%B1ola/60>, recopilado el 5 de junio del 2013

<http://leer.es/wp-content/uploads/publicaciones/PDFs/201109.pdf> , recopilado el 5 de junio del 2013

<http://www.tareasya.com.mx>, extraído el 6 de junio del 2013

<http://es.slideshare.net/AESPE/proyectos-pedaggicos-de-aula-con-tic-ana>, extraído el 10 de abril del 2013.

<http://escrituradigital.net/tic/?p=233#.UfEz0azoq1s>, , extraído el 10 de abril del 2013.

http://ulasallecompuaplicada1.files.wordpress.com/2012/03/antoniobartolomc3a9libro_.pdf, , extraído el 15 de mayo del 2013.

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-12561_archivo.pdf

http://www.academia.edu/734830/PROPUESTA_DIDACTICA_PARA_LA_ENSEANZA_DE_LA_LECTURA_Y_LA_ESCRITURA_CON_UN_ENFOQUE_SO-CIO-CONSTRUCTIVISTA_Y_APOYADA_EN_, extraído el 18 de mayo del 2013.

<http://www.iicd.org/files/Education-impactstudy-Spanish.pdf/>, extraído el 21 de mayo del 2013.

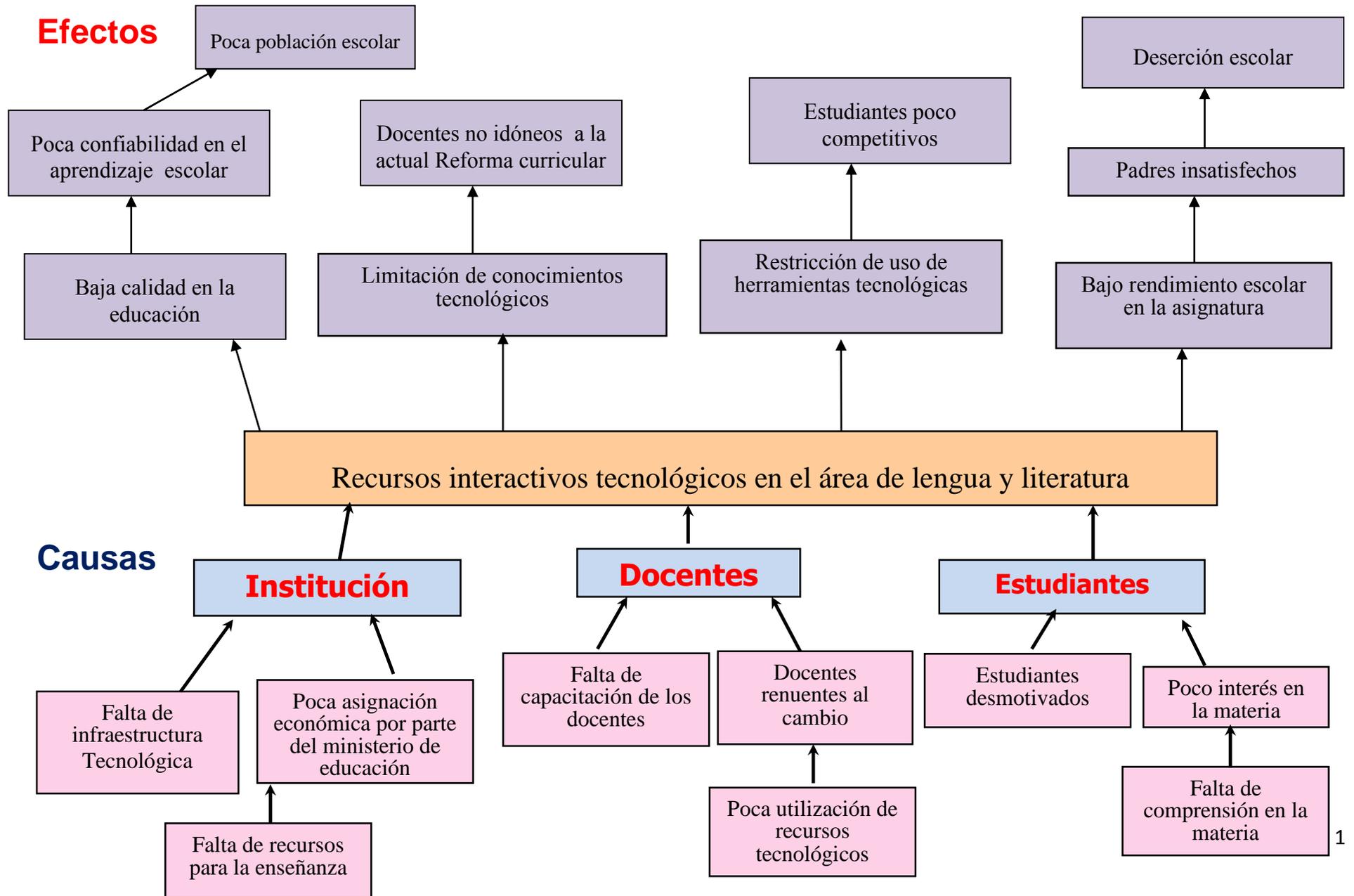
<http://formadoreseducacionticunad.blogspot.com/2013/05/t-oda-tecnologia-en-su-momentos-es.html>, extraído el 10 de junio del 2013.

<http://tecnologiaedu.us.es/nweb/cursos/asig-nntt/html/rosalia-princ-gener/2.htm>

<http://www.interfutura.ec/blog/delitos-informaticos-en-ecuador-lo-que-vendria-en-la-nueva-legislacion/>, extraído el 2 de mayo del 2013.

A N E X O S

Anexo 1: Causas y efectos



Anexo 2: Matriz de priorización de los problemas

PROBLEMA	FORMULACIÓN	OBJETIVOS GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES		
				DEPENDIENTES X	INDEPENDIENTES Y	EMPIRICAS
Recursos Interactivos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo del Área de Lengua y Literatura.	¿Cómo afecta la Carencia de Recursos Interactivos Tecnológicos en el Aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012 – 2013?	Determinar los factores que originan la carencia de Recursos Interactivos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.	La poca utilización de recursos Interactivos tecnológicos en las computadoras de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro, afectan el Aprendizaje Significativo del Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes del tercer año básico en el Periodo Lectivo 2012 – 2013.	Aprendizaje Significativo del Área de Lengua y Literatura.	La poca utilización de recursos Interactivos tecnológicos.	recursos Interactivos tecnológicos
SUBPROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS PARTICULARES			
Poca Interactividad docente con el alumno	Cuales son los factores que contribuyen a la poca Interactividad del docente con el alumno de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?	Identificar los motivos que influyen en la Interactividad entre el docente y el alumno de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.	La falta de capacitación de los Docentes incide en el poco uso de las herramientas o Software Interactivo.	Poco uso de las herramientas o Software Interactivo	La falta de capacitación de los Docentes	capacitación de los Docentes
Deficiente uso de recursos Interactivo para la enseñanza	¿De qué manera afecta el deficiente uso de recursos Interactivos para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?	Analizar las Implicaciones del deficiente uso de recursos Interactivos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.	La poca utilización de la Infraestructura tecnológica del laboratorio de la escuela afecta en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO.	Afecta en el aprendizaje de los estudiantes	La poca utilización de la Infraestructura tecnológica del laboratorio	Infraestructura tecnológica del laboratorio
Poca utilización Infraestructura Tecnológica	¿En qué forma influye la poca utilización de la Infraestructura tecnológica del laboratorio, en el Interaprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas?	Determinar las causas que contribuyen a la poca utilización de la Infraestructura tecnológica en el laboratorio de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.	El deficiente uso de recursos Interactivos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura del tercer año de educación básica de la escuela fiscal mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO, afecta en el desarrollo intelectual y en la Interactividad que deben desarrollar	Afecta en el desarrollo intelectual y en la Interactividad que deben desarrollar	El deficiente uso de recursos Interactivos tecnológicos	Recursos Interactivos tecnológicos
		Implementar los recursos Interactivos tecnológicos para la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta LIC. GLORIA MONTENEGRO del Cantón Milagro Provincia del Guayas en el Periodo Lectivo 2012–2013.				

Anexo 3: Certificación de autorización

Milagro, enero del 2013

Lic. María Rodríguez Buenaño

Directora (E) Escuela Gloria A. Montenegro Moreta de Mera

Milagro

De nuestras consideraciones:

Marlon Agustín Torres Pino y Naida Lorena Mejía Morales, Egresados de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Informática de la Unidad Académica Continua y Semipresencial nos dirigimos ante usted de la forma más comedida le pedimos nos conceda y autorice la realización de Nuestro Proyecto "Recursos Interactivos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo del Área de Lenguaje y Literatura, además nos permita realizar encuestas y entrevistas dirigida a los estudiantes del tercer año de educación básica y maestras de este prestigioso plantel.

Esperando que por su digno intermedio la petición tenga una favorable acogida en favor de la niñez, nos suscribimos de usted augurándole éxitos en sus funciones.

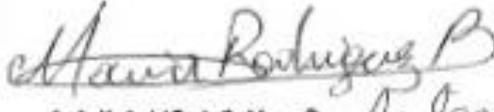
Atte.


Marlon Torres Pino
0920025970


Naida Lorena Mejía M.
1203736457



Recibido:
10/01/2013
Hora: 9 am


Leda María del Socorro Rodríguez Buenaño
DIRECTORA *Autorizada*

Anexo 4: Entrevistas a los maestros y encuesta a los estudiantes



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

El siguiente cuestionario va dirigido a la Directora de la escuela fiscal. Gloria Montenegro de la ciudad de Milagro Lic. María Rodríguez Buenaño, para evaluar el conocimiento que tiene de los recursos interactivos tecnológico en el área de Lengua y Literatura.

Fecha: _____ Edad: _____

1. ¿Qué tanto conoce sobre los recursos interactivos tecnológicos?

MUCHO <input type="checkbox"/>	POCO <input type="checkbox"/>	NADA <input type="checkbox"/>
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

2. ¿En su Institución educativa, cuentan con una infraestructura tecnológica adecuada?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

3. ¿Sabe para qué sirven los recursos interactivos tecnológicos?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

4. ¿Cree usted que tercer año de educación básica es la base para el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

5. Como directora de la escuela Ud. cree que la enseñanza de la maestra de tercer año básico en el área de lengua y literatura es:

EXCELENTE <input type="checkbox"/>	MUY BUENO <input type="checkbox"/>	BUENO <input type="checkbox"/>	REGULAR <input type="checkbox"/>	MALO <input type="checkbox"/>
------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

6. Cree Ud. que si se implementa recursos interactivos tecnológicos en las computadoras para el aprendizaje de lengua y literatura en el tercer año básico los niños aprenderían tanto lectura, gramática, ortografía de manera más sencilla y correcta.

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

7. Esta Ud. de acuerdo con la Nueva Reforma Curricular del ministerio de educación en el cual dice que las clases deben ser dinámicas, interactivas y que los docentes deben utilizar los recursos adecuados para que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento.

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

8. Que gestión ha hecho usted como Directora para implementar Recursos Interactivos Tecnológicos en las computadoras de la Escuela?



DE CIENCIAS SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA
CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

El siguiente cuestionario va dirigido a la maestra del tercer año básico de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro de la ciudad de Milagro Lic. Galuth Chamorro Chévez, para evaluar el conocimiento que tiene de los recursos interactivos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura.

Fecha:

Edad:

1.-¿Qué tanto conoce sobre los recursos interactivos tecnológicos?

MUCHO <input type="checkbox"/>	POCO <input type="checkbox"/>	NADA <input type="checkbox"/>
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

2.-¿En su Institución educativa, cuentan con una infraestructura tecnológica adecuada?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

3.-¿Cree Usted que los docentes deben contar con materiales didácticos adecuados para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

4.-¿De qué manera considera usted que los docentes podrían brindar una mejor enseñanza en el área de Lengua y Literatura?

MANUALES DE USUARIOS <input type="checkbox"/>	CAPACITACIÓN <input type="checkbox"/>	RECURSOS DIDÁCTICOS TECNOLÓGICOS <input type="checkbox"/>
---	---------------------------------------	---

5.- Al momento de realizar esta encuesta podría marcar en qué nivel de conocimiento en el área de Lengua y Literatura se encuentra sus estudiantes.

EXCELENTE <input type="checkbox"/>	MUYBUENO <input type="checkbox"/>	BUENO <input type="checkbox"/>	REGULAR <input type="checkbox"/>	MALO <input type="checkbox"/>
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

6.- ¿Hace uso permanente del Internet de la Escuela?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

7.- ¿Cuántas veces ha implementado otra forma más dinámica de impartir sus clases de lengua y literatura?

ALGUNAS VECES <input type="checkbox"/>	SIEMPRE <input type="checkbox"/>	DE VEZ EN CUANDO <input type="checkbox"/>	NUNCA <input type="checkbox"/>
--	----------------------------------	---	--------------------------------



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CUESTIONARIO DE ENCUESTA

El siguiente cuestionario va dirigido a los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Lic. Gloria Montenegro de la ciudad de Milagro para evaluar el conocimiento que tiene de los recursos interactivos tecnológicos en el área de lengua y literatura.

Fecha:

Instrucciones: Marque con una X

1.-¿Te gusta la materia de Lengua y Literatura?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

2.-¿En tu Institución educativa, cuentan con computadoras?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

3.-¿Te gusta la forma que tú maestra enseña la materia de lengua y literatura?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

4.-¿En tu hogar cuentan con una computadora?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

5.-¿ Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de Lengua y Literatura a manera de juegos en la computadora?.

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

6.-¿Si tu maestra te da las clases de lengua en la computadora con programas de Lectura, juegos de palabras y otros más ¿Crees que aprenderías?

MUCHO <input type="checkbox"/>	POCO <input type="checkbox"/>	NADA <input type="checkbox"/>
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

7.-¿ Las personas que viven en tu casa manejan la computadora?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

8.- ¿Te gustaría leer tus cuentos favoritos en las computadoras de tu escuela?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

9.-¿ Te gustaría practicar los ejercicios de lengua y literatura en la computadoras de tu escuela?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

10.-¿ Te gustaría aprender más de la materia lengua y literatura navegando por el internet?

SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
-----------------------------	-----------------------------

Anexo 5 Tríptico de la capacitación a las docentes de la escuela Gloria A. Montenegro

Las actividades también propones en el desarrollo verbal en el estudiante , enfocados a la vida diaria

Reconocer los sonidos de la letras

Conseguir en e niño un aprendizaje verdadero

EXPOSITORES:

MARLON TORRES PINO
NAIDA MEJIA MORALES

DOCENTES CAPACITADOS:

Lic. María Rodríguez Buenaño Directora
Lic. Galuth Chamorro Chávez Docente de 3er año básico
Lic. Martha Silva Pérez Docente de la escuela
Lic. Felicita Rosales Baltrán Docente de la escuela
Lic. Silvia Suzunabaz Pacheco Docente de la escuela

AREA

LENGUA Y LITERATURA

Lugar: ESCUELA GLORIA MONTENEGRO

Fecha: 10/07/2013

Hora: 8 A 13:00



Capacitación a los docentes de la esc. Gloria Montenegro

TEMA: IMPLEMENTACION DE RECURSOS INTERACTIVOS TECNOLOGICOS EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO BASICO

Dentro del ed están contenidas actividades muy productivas para el estudiante y de mucha ayuda para el docente

Actividad Nº 1

Actividad Nº 2

Actividad Nº 3

Actividades 4 y 5

Lenguaje 3

4. Observa la imagen y cuenta el número de los objetos que hay.

5. Observa la imagen y escribe los nombres de los objetos que ves.

Actividad 6

Lenguaje 3

6. Tenemos 5 palabras desordenadas, en cuatro de ellas se ocultan nombres de otros animales, ¿en la que resta ¿Qué dice? ¿Qué dice?

izlap > _____

broil > _____

galer > _____

ogam > _____

saem > _____

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Actividad 7

Lenguaje 3

7. Separa en sílabas estas palabras y escribe en el círculo el número de sílabas.

Pan Col

Bosque Escoba

Casa Nube

Familia Tren

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Que son los recurso interactivos tecnológicos

Los recursos didácticos y los materiales didácticos son todos aquellos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global, y estimulan la función de los sentidos para que los alumnos accedan con mayor facilidad a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores. El Ministerio de Educación del Ecuador, con el programa Computadores para Educar en 2008, están trabajando mancomunadamente con las Secretarías de educación de varias provincias y municipios, además muchas otras instituciones del país han invertido importantes recursos en la adquisición de equipos informáticos e infraestructura telemática para las Instituciones educativas.

En la actividad Nº8 Observa los dibujos y escribe el nombre que corresponde.

Objetivo: Determinar y diferenciar el singular terminado en z mediante la observación de elementos gráficos para establecer que el plural cambia la z por e y aumentamos es.

Lenguaje 3

8. Observa los dibujos y escribe el nombre que corresponda.

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Actividades de desarrollo del pensamiento

Lenguaje 3

9. En esta sopa de letras hay 10 palabras con (mp y mb). Descóntalas.

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Actividades de agilidad mental

Lenguaje 3

10. Observa los dibujos y completa este crucigrama con los nombres correspondientes.

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Lenguaje 3

11. Completa el crucigrama con los nombres de los siguientes animales.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

EDUCAMOS PARA TENER FUTURO

Anexo 6 PLAN DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

ACTIVIDADES	TIEMPO									
	JUNIO					JULIO				
	18	20	26	27	28	2	4	5	6	10
Determinación de fechas y horarios										
Asignación de aula										
Elaboración del tríptico										
Presentación del cd y diapositivas										
Registro de asistencia										
Entrega de trípticos y materiales didácticos										
Utilización del cd interactivo										
Participación en clases (interactuación)										
Evaluación del programa de capacitación										
Reunión con las autoridades del plantel										
Explicar sobre las ventajas del cd interactivo										
Entrega del Cd interactivo al plantel										
Taller de capacitación sobre los contenidos del cd										
Evaluación del taller										

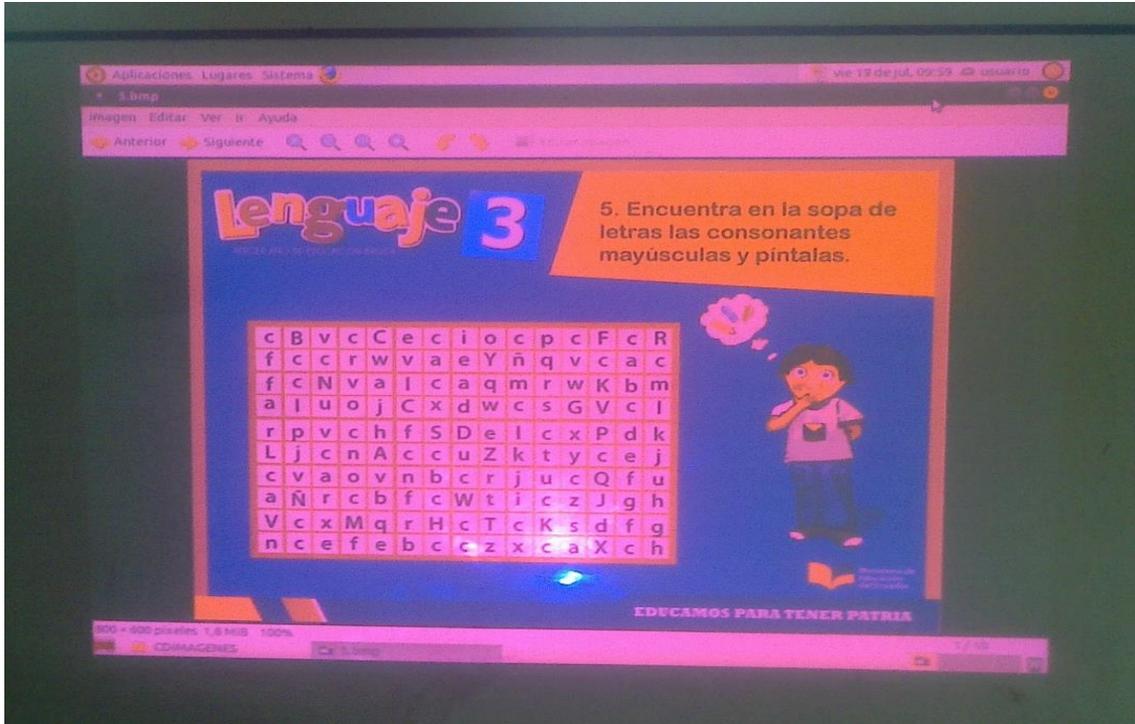
Anexo 7: HORARIOS DE LA CAPACITACION

Fecha: 10 de julio del 2013

Horas	EGRESADO	PARTICIPANTES
8:00	MARLON TORRES	Lic. Rocío Rodríguez Directora
9:00	MARLON TORRES	Lic. Martha Silva
10:00	MARLON TORRES	Lic. Galuth Chamorro
		Lic. Felicita Rosales
		Lic. Silvia Suasnabas
10 a 10:20	RECESO	
10:20	LORENA MEJIA	Lic. Rocío Rodríguez Directora
11:20	LORENA MEJIA	Lic. Martha Silva
12:20	LORENA MEJIA	Lic. Galuth Chamorro
		Lic. Felicita Rosales
		Lic. Silvia Suasnabas

Anexo 8 Fotos de la capacitación

En esta imagen podemos mostrar las réplicas de las actividades que contiene el cd.



Aquí se encuentra el estudiante Marlon Torres explicando a los docentes de la escuela la manera correcta de usar las actividades propuestas en el cd interactivo



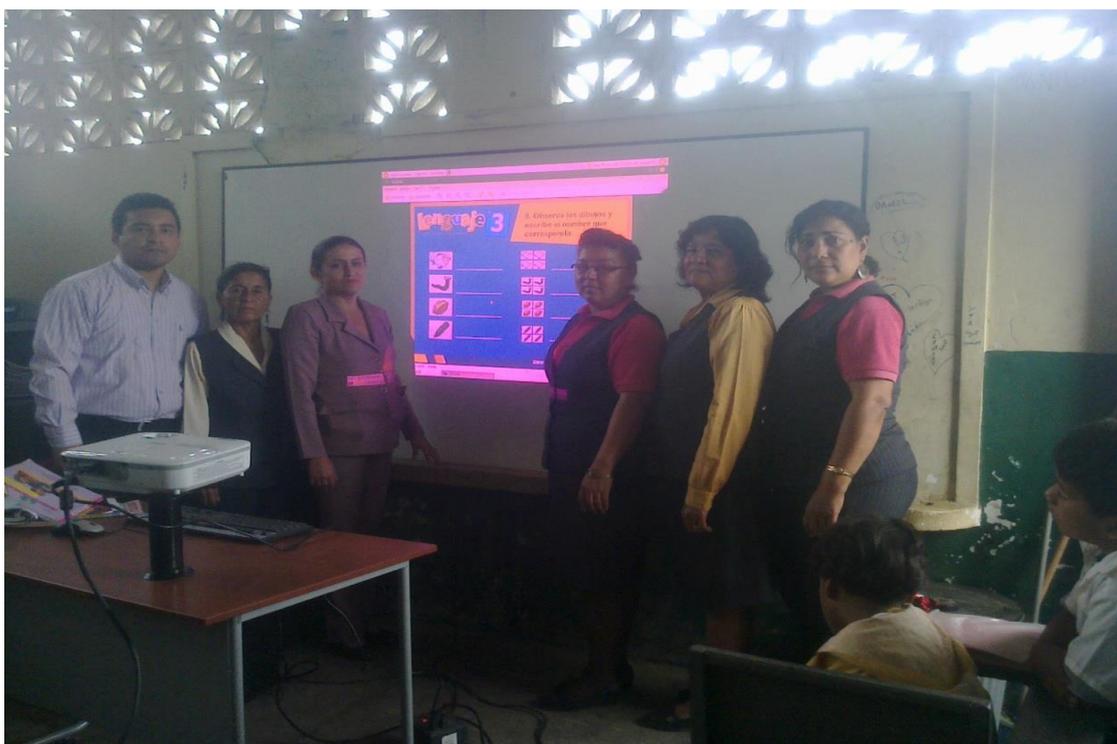
En estas imágenes podemos ver a las docentes atentas a la capacitación impartida por los Egresados



Aquí se encuentra el estudiante Naida Mejía explicando a los docentes de la escuela la manera correcta de usar las actividades propuestas en el cd interactivo



Observamos al cuerpo de docentes con los estudiantes egresados Marlon Torres y Naida Mejía



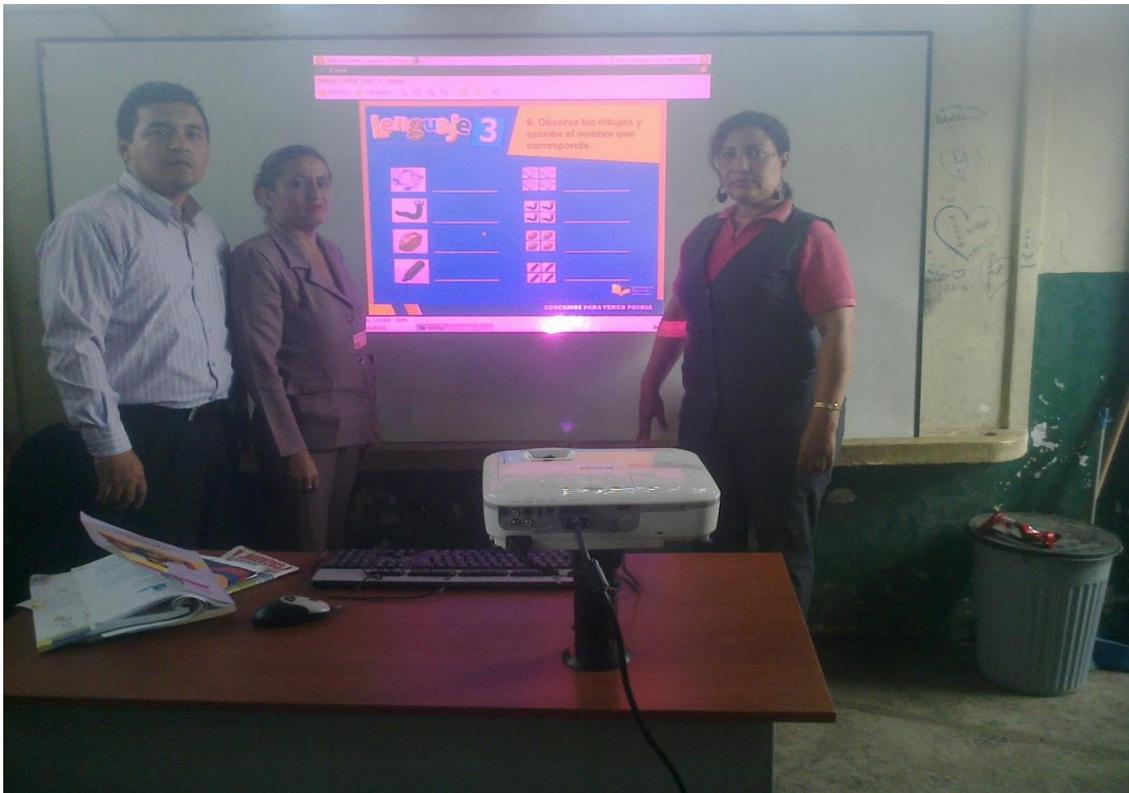
En esta imagen podemos observar a las docentes de la escuela Gloria Montenegro muy complacidas a la explicación del uso del cd.



Podemos observar a los egresados Marlon Torres y Naida Mejía juntos impartiendo la capacitación



Imagen con la Sra. Directora del plantel muy agradecida por la capacitación sobre los recursos tecnológicos interactivos.



En esta imagen podemos ver a los estudiantes Marlon Torres y Naida Mejía junto a la maestra de Tercer Año Básico



En esta figura podemos ver a los estudiantes Marlon Torres y Naida Mejía junto a la maestra de Sexto y Séptimo Año Básico



En esta imagen podemos ver a los estudiantes Marlon Torres y Naida Mejía junto a la maestra de Cuarto Año Básico

