



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TEMA

“ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.”

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

AUTORA: ARIANA PATRICIA RODRÍGUEZ PANCHANA

TUTOR: MSc. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD – ECUADOR

MARZO 2015

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.”

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.**

AUTORA: ARIANA PATRICIA RODRÍGUEZ PANCHANA

TUTOR: MSc. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD – ECUADOR

MARZO 2015

La Libertad, Marzo del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación, **“ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015.”**, elaborado por la Srta. Ariana Patricia Rodríguez Panchana, egresada de la Carrera Informática Educativa, Facultad de Ciencias de Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal.

Atentamente,

.....
MSc. Yuri Ruiz Rabasco

La Libertad, Marzo del 2015

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Ariana Patricia Rodríguez Panchana con Cédula de Identidad: N° 0926468844. Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada de Informática Educativa en mi calidad de autora del Trabajo de Investigación “Elaboración de Un Software Educativo de Leyendas y Cuentos Para Fortalecer La Enseñanza de La Asignatura de Lengua y Literatura de los Estudiantes De Séptimo Grado de La Escuela de Educación Básica 27 De Noviembre, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, Período Lectivo 2014-2015.” Me permito certificar que lo escrito en este trabajo de investigación es de mi autoría excepto las citas bibliográficas utilizada en este proyecto.

Atentamente,

Rodríguez Panchana Ariana Patricia

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.

**DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS**

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.

DOCENTE TUTOR

Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc.

DOCENTE DEL ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala.

SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

A mis padres Pedro Rodríguez y Elvia Panchana, quienes me entregaron todo su apoyo, confiaron en mí y no dudaron nunca de mi capacidad para llegar a obtener con éxito mi objetivo

A mi hija Andreina Salinas, quien me ayudó a ser una persona de lucha y constancia para vencer todos los problemas que se presentaron a lo largo del desarrollo de esta investigación

Ariana

AGRADECIMIENTO

A Dios que siempre me bendijo, me dio fé, confianza en que saldría adelante para terminar esta carrera, a pesar de todas las vicisitudes que se tiene a lo largo de la vida estudiantil.

A mis padres Pedro Rodríguez y Elvia Panchana, ya que en todo momento me brindaron apoyo moral y económico para conseguir mi anhelado objetivo de salir graduada de Licenciada en Informática Educativa, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

A los Directivos, Docentes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y en especial mi tutor Msc. Yuri Ruiz que me supo guiar pasó a paso para culminar con éxito mi carrera profesional.

Ariana

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TESIS.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico	5
1.2.3 Prognosis.....	5
1.2.4 Formulación del problema	6
1.2.5 Preguntas directrices	6
1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación.....	7

1.3	Justificación.....	9
1.4	Objetivos	11
1.4.1	Objetivo General	11
1.4.2	Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO II.....		13
MARCO TEÓRICO		13
2.1	Investigaciones previas	13
2.1.1	Concepto del software educativo	13
2.1.2	Leyendas	15
2.1.3	Cuentos.....	18
2.1.4	Importancia de las Tics	22
2.3	Fundamentaciones filosófica.....	25
2.3.1	El valor de los cuentos como parte de la educación y la familia.	27
2.4	Fundamentación pedagógica.....	28
2.5	Fundamentación legal	28
2.6	Categorías fundamentales	30
2.6.1	Literatura infantil	30
2.6.2	Valores éticos.....	32
2.6.3	Utilización de las tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje	34
2.7	Hipótesis.....	36
2.8	Señalamiento de las variables	36
2.8.1	Variable Independiente: Software Educativo.....	36
2.8.2	Variable Dependiente: Enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.....	36
CAPÍTULO III.....		37

METODOLOGÍA	37
3.1 Enfoque investigativo.....	37
3.1.2 Cualitativo	37
3.1.3 Cuantitativo	37
3.2 Modalidad básica de la investigación	37
3.2.1 Inductivo – deductivo.....	38
3.2.2 Analítico.....	38
3.2.3 Científico:.....	38
3.2.4 Observación.....	38
3.3 Nivel o tipos de investigación	39
3.3.1 De campo.	39
3.3.2 Bibliografía	39
3.4 Población y muestra	40
3.4.1 Población.....	40
3.4.2 Muestra.....	40
3.5 Operacionalización de las variables.	41
3.5.1 Variable Independiente: Software Educativo.....	41
3.5.2 Variable Dependiente: Enseñanza de la Asignatura de Lenguaje y Literatura.	42
3.6 Técnicas e instrumentos	43
3.6.1 Técnicas.....	43
3.6.2 Instrumentos	44
3.7 Plan de recolección de la información.	45
3.8 Plan de procesamiento de la información	46
3.9 Análisis e interpretación de los resultados	47

3.9.1	Encuestas dirigidos a los estudiantes	47
3.9.2	Resultados de las encuestas dirigidos a los padres de familias	57
3.9.3	Resultado de la entrevista dirigida al director.....	67
3.9.4	Resultado de la entrevista dirigida a los docentes.....	68
3.9.5	Matriz de los estudiantes.....	69
3.9.6	Matriz de los padres de familias.....	70
3.9.7	Conclusiones y recomendaciones	71
3.9.8	Recomendaciones.....	71
CAPÍTULO IV		73
LA PROPUESTA		73
4.1	Datos informativos.....	73
4.2	Antecedente de la propuesta.....	74
4.3	Justificación.....	74
4.4	Objetivos	75
4.5.2	Misión.	76
4.5.3	Visión.	76
4.5.4	Beneficiarios	76
4.6	Metodología plan de acción	77
4.6.1	Cronograma del plan de acción.....	78
4.6.2	Taller de capacitación	79
4.7	Descripción de la propuesta.	80
4.7.1	Instalación del software educativo “Leyendas y Cuentos”	81
4.8	Descripción del software educativo “Leyendas y Cuentos”	84
4.8.1	Presentación	85
4.8.2	Contenidos.....	86

4.8.3	Características generales	98
	CAPITULO V	99
	MARCO ADMINISTRATIVO	99
5.1	Recursos	99
5.1.1	Institucionales	99
5.1.2	Tecnológicos	99
5.1.3	Materiales.....	100
5.1.4	Viáticos	100
5.1.5	Otros gastos.....	101
5.1.7	Recursos económicos.....	101
	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	102
	BIBLIOGRAFÍA	103
	WEB	104
	BLIBLIOTECA VIRTUAL - UPSE	105
	Anexos	106

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1	Fundamentación legal.....	29
CUADRO 2	Análisis de la LOEI	30
CUADRO 3	Población	40
CUADRO 4	Variables Independiente.	41
CUADRO 5	Variable Dependiente	42
CUADRO 6	Plan de recolección de la información.....	45
CUADRO 7	Plan de procesamiento de la información.....	46
CUADRO 8	Leyendas y Cuentos.....	47
CUADRO 9	Utilizar una computadora	48
CUADRO 10	Compartir el tiempo necesario durante las clases.....	49
CUADRO 11	Utilización alguna vez un Software Educativo.....	50
CUADRO 12	Establecer conocimientos necesarios.....	51
CUADRO 13	Profesor requiere Leyendas y Cuentos	52
CUADRO 14	El Docente utilizando Software Educativo.....	53
CUADRO 15	Utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos	54
CUADRO 16	Sonidos imágenes o videos.....	55
CUADRO 17	Docente utiliza recursos tecnológicos	56
CUADRO 18	Padre se sienta a su hijo.....	57
CUADRO 19	Material necesario que motiva a la lectura	58
CUADRO 20	Herramienta fundamental en el ámbito educativo	59
CUADRO 21	Leyendas y Cuentos permiten asimilar los contenidos del texto	60
CUADRO 22	Utilizar la computadora	61
CUADRO 23	Desarrollar la inteligencia en niños	62
CUADRO 24	Manejar un Software Educativo	63

CUADRO 25	Despierten el interés hacia el software	64
CUADRO 26	Imaginación después de leer un cuento	65
CUADRO 27	La computadora para realizar deberes	66
CUADRO 28	Matriz de los estudiantes	69
CUADRO 29	Matriz de los padres de familias	70
CUADRO 30	Personal de beneficios directos.....	76
CUADRO 31	Metodología plan de acción.....	77
CUADRO 32	Cronograma del plan de acción	78
CUADRO 33	Capacitación	79
CUADRO 34	Recursos Institucionales	99
CUADRO 35	Recursos Tecnológicos	99
CUADRO 36	Recursos Materiales.....	100
CUADRO 37	Recursos Viáticos	100
CUADRO 38	Otros gastos	101
CUADRO 39	Recursos económicos	101
CUADRO 40	Cronograma de actividades	102

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Leyendas y Cuentos	47
GRÁFICO 2	Utilizar una computadora	48
GRÁFICO 3	Compartir el tiempo necesario durante las clases	49
GRÁFICO 4	Utilización alguna vez un Software Educativo	50
GRÁFICO 5	Establecer conocimientos necesarios	51
GRÁFICO 6	Profesor requiere Leyendas y Cuentos.....	52
GRÁFICO 7	El Docente utilizando Software Educativo	53
GRÁFICO 8	Utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos.....	54
GRÁFICO 9	Sonidos imágenes o videos	55
GRÁFICO 10	Docente utiliza recursos tecnológicos	56
GRÁFICO 11	Padre se sienta a su hijo.....	57
GRÁFICO 12	Material necesario que motiva a la lectura.....	58
GRÁFICO 13	Herramienta fundamental en el ámbito educativo.....	59
GRÁFICO 14	Leyendas y Cuentos permiten asimilar contenidos del texto ..	60
GRÁFICO 15	Utilizar la computadora.....	61
GRÁFICO 16	Desarrollar la inteligencia en niños	62
GRÁFICO 17	Manejar un Software Educativo	63
GRÁFICO 18	Dirigida a los Padres de Familias.....	64
GRÁFICO 19	Imaginación después de leer un cuento.....	65
GRÁFICO 20	La computadora para realizar deberes.....	66

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Escuela “27 de Noviembre”	8
Ilustración 2	Software de sistema.....	14
Ilustración 3	Origen de la leyenda.....	16
Ilustración 4	Recopilación de leyenda.....	17
Ilustración 5	Cuentos.....	19
Ilustración 6	TICs en las clases	24
Ilustración 7	Proceso de enseñanza y aprendizaje.....	26
Ilustración 8	Literatura infantil.....	31
Ilustración 9	Importancia de la literatura infantil	32
Ilustración 10	Utilización de las tics.....	35
Ilustración 11	Software educativo “Leyendas y Cuentos”	85
Ilustración 12	Menú principal “Leyendas y Cuentos”.....	86
Ilustración 13	Bloque 1.....	86
Ilustración 14	¿Qué es una Leyenda?.....	87
Ilustración 15	Figuras literarias	87
Ilustración 16	Elementos ficticios y reales	87
Ilustración 17	Temas de las Leyendas	88
Ilustración 18	Ejemplo Bloque 1	89
Ilustración 19	Diseño de las leyendas.....	89
Ilustración 20	Botón de actividades.....	90
Ilustración 21	Evaluación de leyenda.....	90
Ilustración 22	Evaluación	90
Ilustración 23	Bloque 2.....	91

Ilustración 24	¿Qué es un Cuento?	91
Ilustración 25	Características del cuento	92
Ilustración 26	Elementos del Cuento.....	92
Ilustración 27	Estructura del cuento	92
Ilustración 28	Temas de los Cuentos.....	93
Ilustración 29	Ejemplo del Bloque 2	94
Ilustración 30	Diseño de cuentos.....	94
Ilustración 31	Moraleja.....	95
Ilustración 32	Actividad	95
Ilustración 33	Resultado de evaluación	95
Ilustración 34	Bloque3.....	96
Ilustración 35	Mi mini Diccionario	96
Ilustración 36	Entretenimiento	97
Ilustración 37	Video	97



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

“ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.”

Autora: Ariana Patricia Rodríguez Panchana

Tutor: MSc. Yuri Ruiz Rabasco

RESUMEN EJECUTIVO

Es importante que las herramientas tecnológicas formen parte de la educación, permitiendo fortalecer la enseñanza de los educandos. El propósito de la investigación se basa en elaborar un software educativo de Leyendas y Cuentos en el área de lengua y literatura, mediante este sistema permitirá, mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Séptimo grado. Uno de los métodos que se utiliza en esta investigación es la observación que permite describir la situación de los estudiantes y el interés por la lectura y la vez beneficiará y desenvolverán las habilidades del pensamiento crítico. La principal manera de inducir al niño al mundo de la lectura y la escritura es por medio de la creatividad, a través de esto no sólo se aprende a captar y conocer todo aquello que ofrece los libros y los autores, sino que ayuda a crear nuevos valores, conceptos, proyectos y hasta sus propios libros. La técnica para la recolección de datos fue la entrevista y la encuesta de esta manera se buscará dar solución al problema y motivando a los docentes utilizar las Tics en la educación, así mismo incentivar a los estudiantes a la lectura por medio de los Leyendas y Cuentos que será de utilidad para el desarrollo de sus pensamientos, donde el docente utilizará nuevas técnicas tecnológicas y de manera interactiva, permitiendo que las clases de los escolares sean animadas y exista la capacidad de rapidez en la comprensión de una lectura. Lo que se trata de conseguir con la aplicación del software educativo es, que sea indispensable y necesario no solo los contenidos del aprendizaje como el último fin, de la Educación, sino que estos sirvan como medio para el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”.

Palabras Claves: Software Educativo, Cuentos, Leyendas.

INTRODUCCIÓN

La lectura hoy en día es significativa, los estudiantes están perdiendo interés por leer esto se evidencia en las grandes dificultades, que los escolares encuentran tanto en su manera de hablar, expresarse y darse entender ante las demás personas, según su entorno, así como también encuentran problemas para la interpretación, comprensión y manifestar por escrito, presentando pobreza léxica y gramatical, como múltiples descuidos y separaciones incorrectas de palabras.

En la actualidad la educación se basa en cambios tecnológicos, que estimulan a los niños utilizar métodos totalmente renovados, de manera muy divertida y fácil de aprender, permitiendo de esta manera desarrollar sus habilidades.

Es importante que para una buena educación actualizada es necesario la elaboración de un Software Educativo, esto permitirá fortalecer la enseñanza de los estudiantes, fomentando así el interés por la lectura, también se aplicarán procesos de enseñanza y aprendizaje idóneo, capacitando y renovando conocimientos constantes.

En el **Capítulo I**, comprende el planteamiento del problema de la misma manera localizamos la contextualización, análisis crítico, preguntas directrices la justificación, objetivos generales y específicos.

Para llegar a constatar, se ha desarrollado el **Capítulo II**, contiene las diferentes fundamentaciones que dan soporte a la presente investigación, donde se logró obtener datos bibliográficos importantes, para respaldar el presente trabajo de investigación, información que permite mejorar el conocimiento de enseñanza y aprendizaje.

Para realizar la hipótesis se ha avanzado el **Capítulo III**, que contiene la metodología, tipos de investigación, población y muestra, operacionalización de las

variables, las técnicas e instrumentos necesarios, para una adecuada investigación también se presentara el análisis de datos e interpretación de resultados realizada en la entrevista a los directivos y docentes además las encuestas a los estudiantes y padres de familias de Séptimo grado de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena.

El siguiente **Capítulo IV**, propuesta es Diseñar un software educativo de Leyendas y Cuentos, para los estudiantes para esto se especifica cada una de las características del software, justificación, plan de acción, el diseño y creación.

Y como último **Capítulo V**, se detalla el marco administrativo que contienen los recursos como es el presupuesto que se va a utilizar para la investigación previa de trabajo, se creara un cronograma de actividades y se escribirán las diferentes bibliografías con los respectivos autores y para finalizar se adjuntarán los anexos necesarios y poder terminar con mucho éxito el trabajo de investigación que servirá para los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En nuestro país se proyecta una alarmante realidad en nuestro sistema educativo, donde el Ecuador ocupa uno de los últimos lugares en el área de comunicación integral, básicamente en la capacidad de comprensión lectora, esta complicación se presenta con mucha regularidad en las instituciones públicas, donde los docentes, utilizan diversos modelos didácticos, no existiendo uniformidad entre uno y otro, por esto es necesario que los docentes manejen herramientas informáticas, como el Software que genera un ambiente interactivo en los estudiantes.

Por cuanto el Ministerio de Educación ha implementado un plan de emergencia, que abarca la comprensión lectora, creación, de textos y la expresión oral. Siendo la lectoescritura, un elemento primordial para el aprendizaje de dicha capacitación. El aprendizaje de la lectoescritura es un proceso evolutivo que se desarrolla

gradualmente. El proceso tiene etapas claramente definidas que abordan con los niños cuando juegan a leer y a escribir.

Este Capítulo está dedicado a realizar un primer acercamiento, con la tradición de leyendas y cuentos, en la Institución, se ha observado que los estudiantes están desmotivados, ya que no se aplican estrategias motivadoras y programas de computación, por parte de los docentes. Los maestros son conscientes que algunas de las dificultades que reflejan los estudiantes, son el producto de los métodos que emplean para acercarlos al saber, en este caso de la lectura, escritura y la literatura.

En la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, se hace notorio que los niños avancen de un grado a otro sin consolidar un buen manejo de escritura. Esto se evidencia en las grandes dificultades que los niños encuentran para expresarse por escrito, presentando pobreza léxica y gramatical, así como múltiples descuidos, inversiones, errores ortográficos y separaciones incorrectas de palabras.

A lo anterior se adiciona la falta de comprensión lectora y una correcta escritura para elaborar texto y para extraer información de un párrafo escrito.

Las condiciones en nuestra provincia están enmarcadas en la deficiente capacidad profesional de docentes y la falta de acompañamiento de los padres de familias en el aprendizaje. Se ha estudiado los problemas en diversas oportunidades, pero con diferentes enfoques.

El problema se relaciona con la adquisición de hábitos de lectura y por ende con la comprensión lectora, que son necesarios para el aprendizaje, y las dificultades se va abordar desde el punto de vista teórico – práctico, teniendo en cuenta la metodología utilizada por el docente y la cooperación de los niños en la comprensión lectora

En la Institución Educativa “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, no se aplica este tipo de software que ayudaría grandemente a fortalecer los conocimientos y a

fortalecer la enseñanza. La aplicación del cuento como estrategia metodológica, será una alternativa ante la problemática educativa y por ello mejorarán la comprensión lectora de los niños de las instituciones en nuestra provincia.

1.2.2 Análisis crítico

Los estudiantes no poseen técnicas de estudios, esto incide en el rendimiento de sus calificaciones, en la actualidad existe poca motivación por la lectura y la escritura, los docentes no utilizan métodos apropiados para el desarrollo de las actividades conectoras en clases y a su vez se les dificulta desarrollar actividades como: laberinto, sopa de letras de aprendizajes y escriben como hablan, siendo estas las causas que impulsan nuestro análisis que a futuro beneficiará a la comunidad educativa de nuestro sector.

Las consecuencias por parte de los estudiantes es que presentan poca motivación por la lectura y la escritura, también la falta de interés por las actividades propuestas, esto se debe a que la falta de preocupación por los padres de familia y el mando por una buena disciplina desde la casa.

1.2.3 Prognosis.

Con la aplicación del software se creará una metodología modificadora en el área de Lenguaje y Literatura y su influencia en la formación integral se busca desarrollar destrezas en los estudiantes. Los educadores de hoy deben interesarse por un cambio de actitud renovadora, con el objetivo que se pueda guiar a los estudiantes, aplicando un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz, capacitando y renovando conocimientos constantes.

Los estudiantes serán los seres que alimentarán y aseguran la población futura de la Provincia de Santa Elena y de nuestro país, de allí la obligación del adulto

profesional docente o no, de contribuir a su formación integral: sanos mentalmente, con un elevado coeficiente intelectual, poseedores de valores.

La aplicación del software educativo de Leyendas y Cuentos para los estudiantes es de mucha importancia ya que contribuye en el desarrollo de la creatividad y al mismo tiempo su desenvolvimiento en las Tics, destacando la importancia de los recursos tecnológicos que para la actualidad es de mucha beneficio dejando atrás la tradición pedagógica.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera fortalece el software educativo de Leyendas y Cuentos en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiante de séptimo grado de la Escuela de educación básica “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena durante el año lectivo 2014 - 2015?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Qué es un Software Educativo?

¿Qué beneficios se obtendrán con la creación del software educativo de cuentos y Leyendas?

¿Cuáles son los factores que contribuyen al desarrollo de un software educativo de Leyendas y Cuentos?

¿A través del software educativo de Leyendas y Cuentos los niños desarrollarán su capacidad de expresión?

¿Es necesario implementar un Software Educativo para la enseñanza?

¿De qué manera el software educativo de Leyendas y Cuentos mejorará la asignatura de Lengua y Literatura en el perfeccionamiento académico de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de educación básica “27 de Noviembre”?

1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación.

El estudio se realizará en la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre” con el séptimo grado que cuenta con 64 estudiantes en el año 2014 – 2015.

- **CAMPO:** Educación
- **ÁREA:** Enseñanza – Aprendizaje
- **ASPECTO:** Software Educativo de Leyendas y Cuentos.
- **TEMA:** Elaboración de un software Educativo de Leyendas y Cuentos para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación básica 27 de Noviembre, Cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, período lectivo 2014-2015.
- **PROBLEMA:** ¿Cuál es la influencia del software interactivo en Leyendas y Cuentos en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de educación básica “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena durante el año lectivo 2014 - 2015?
- **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** La investigación se efectuará durante el año 2014

- **DELIMITACIÓN POBLACIONAL:** Directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de séptimo grado de la Escuela de Educación básica “27 de Noviembre”
- **DELIMITACIÓN ESPACIAL:** La Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena. Situado en el Barrio Los Girasoles – Calle 10 De Agosto S/N Frente a la Cancha Club Alianza, Provincia Santa Elena Del Cantón Santa Elena.



Ilustración 1 Escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

- **DELIMITACIÓN CONTEXTUAL:** Con el desarrollo explicativo de estudio se basa en los estudiantes de séptimo grado, con la edad entre 11 a 12 y tenemos dos niñas con la edad de 13 años, el nivel económico es bajo y son de raza mestiza.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Santa Elena se ubica en la parte occidental de la Provincia de Santa Elena, en la punta de Santa Elena, que es el extremo occidental del Ecuador continental. Esta zona es muy seca, por lo que posee pampas salineras y las lluvias son algo escasas.

Actualmente existe preocupación en el sector educativo en el Cantón Santa Elena, muchos niños y niñas presentan problemas de aprendizaje desde que empiezan su vida escolar, hay que tomar en cuenta que por muchas potencialidades que poseen los niños sino muestran interés no podrán desarrollarse eficazmente.

La **importancia** del presente trabajo de investigación tiene como propósito promover un sistema educativo a los estudiante, para la cual se realizará una investigación que permitirá determinar las necesidades de la materia de Lengua y Literatura tienen los docentes utilizando como instrumento de recolección de información, entrevista a los directivos y docentes; encuestas a los niños (as) y padre de familia. Considerando la eficacia de la Educación que hoy en día ha ido evolucionado en el país se han buscado o propuesto muchas alternativas para un mejor desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Como es de conocimiento la aplicación de los Leyendas y Cuentos no debe faltar, la enseñanza del lector – escritura, sin embargo en la actualidad se ha observado a los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Santos Elena, tiene las siguientes características:

- ✓ Falta de hábitos en la lectura y escritura.
- ✓ Timidez para hablar y participar.
- ✓ Dificultad para pronunciar palabras y oraciones cortas al leer.
- ✓ Invierten letras al escribir.
- ✓ Escaso uso del diccionario.
- ✓ Dificultad para crear textos.
- ✓ Dificultad para leer y componer textos.

Las características que se están señalando, son las más relevantes que se plasman de un gran problema que necesita mucha atención, allí es nuestra gran preocupación de querer resolver el problema que aqueja a nuestro niños y niñas de la Escuela “27 de Noviembre del Cantón Santa Elena” en la cual se está trabajando.

La **necesidad** de elaborar el software es para ser utilizado como material de cuento y literatura. Por tal motivo la función del Software Educativo dentro de la enseñanza es muy significativo para el desarrollo integral de los niños y las niñas, al finalizar la investigación, los beneficios se reflejarán en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena. La investigación es importante porque permite conocer la influencia de utilizar las estrategias de enseñanzas directas en la comprensión lectora; así mismo porque permite hacer uso de los conocimientos teóricos logrados a lo largo de la formación docente y la aplicación práctica acorde con la experiencia obtenida.

La **utilidad** del software es mejorar la manera de introducir al niño al mundo de la lectura, por medio de la creatividad, a través de esto no solo se aprende a captar y conocer todo aquello que ofrecen los libros y los autores, sino que ayuda a crear nuevos valores, conceptos, proyectos, imágenes y hasta sus propios libros. También se logrará realizar una expresión conforme con las necesidades propias de los niños (as) de la institución educativa en la aplicación de Leyendas y Cuentos como estrategia metodológica.

Es **factible** este programa porque será de utilidad para el desarrollo de los niños (as), donde el docente utilizará técnicas metodológicas activas, además destacando la importancia que tiene la lectura para la formación de buenos estudiantes, lo que se trata de conseguir con la aplicación del sistema educativo, es que sean indispensables y necesarios no sólo los contenidos del aprendizaje como el último fin de la Educación, sino que sirva como medio para el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, también puede servir como punto de partida que lleve a la

reflexión y se busque las mejores técnicas, estrategias o métodos para mejorar la calidad, tanto de los estudiante lectores. Son útiles los resultados de la investigación, porque serán de provecho para los docentes, como una alternativa en la solución de los problemas del bajo nivel de comprensión lectora.

Los resultados serían de mucho beneficio porque presentan un impacto social y psicológico, por cuanto, los niños (as) lograrán comunicarse de manera oral y escrita con sus compañeros y/o familiares. Es por esta razón hacerles sentir felices y queridos e incentivar sus sentimientos de una manera adecuada y oportuna. Es importante siempre tener en cuenta, que al desarrollar una práctica pedagógica se encontrará que los estudiantes, tienen dificultades en la redacción, cohesión y coherencia de sus escritos, esto motivará a investigar y encontrar las causas para tratar de dar solución a estos problemas.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Identificar el nivel e importancia de los conocimientos de Leyendas y Cuentos mediante el estudio sistemático que permita el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Séptimo grado de la escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena del año lectivo 2014 – 2015.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de educación básica 27 de noviembre.

- Determinar las estrategias teóricas y metodológicas de la investigación

- Utilizar herramientas y técnicas de estudios con los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de educación básica 27 de noviembre.

- Elaboración y aplicación del software educativo de Leyendas y Cuentos, como un nuevo recurso didáctico tecnológico para mejorar la enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de educación básica 27 de noviembre período lectivo 2014 - 2015.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

2.1.1 Concepto del software educativo

Toda la formación de los docentes, tanto en su etapa inicial como en la permanente, debe incluir la preparación para valorar todo lo referente al software. Esta preparación debe tomar parte del aprendizaje básico y utilización educativa y tecnológica de la información que necesitan los docentes, para complementar la preparación de los estudiantes y que en un futuro no se sientan perjudicados por esta herramienta. A continuación el libro detalla lo siguiente.

GÓMEZ, (2010) manifiesta “Los conocimientos libres y los recursos educativos abiertos nos mencionan que el software educativo, es acorde de los contenidos, de recopilaciones y publicaciones. (p 22).

Cabe recalcar que es una herramienta que puede identificar distintas opciones multimedia, es la que hace que la máquina pueda almacenar y procesar información como los programas que se ejecutan en la computadora, han avanzado enormemente. De esta manera los estudiantes van adquiriendo conocimientos y a la vez colocar en práctica en todo lugar. Nos proponemos un nuevo paradigma para reflexionar sobre el software educativo, que llevará a un enfoque de la selección de los mismos, íntimamente relacionados con la profesión, y haciendo hincapié en consideraciones educativas como las interacciones en el aula.

Los programas educativos están en un proceso formal de aprendizaje y por ese motivo se establece un diseño de software educativo, específico a través del cual se

adquieran nuevos conocimientos, nuevas habilidades, nuevos procedimientos, en definitiva, para que un estudiante aprenda. Entre estos hay algunos que están centrados en la transmisión de un determinado contenido, mientras que otros son más procedimentales, se dirige hacia el soporte en la adquisición de una determinada habilidad o desarrollo de estrategias.

2.1.1.1 Software de sistema

Como se muestra en la gráfica # 1 del libro “Sistema de información Gerencial” por (Amaya, J), coordina las diversas partes del sistema de computación y media entre el software de aplicación y el hardware de computación. El software administra y controla las actividades de la computadora se denomina sistema operativo. (Pág. 34).

(AMAYA Amaya, 2010)¹ Nos manifiesta las siguientes maneras:

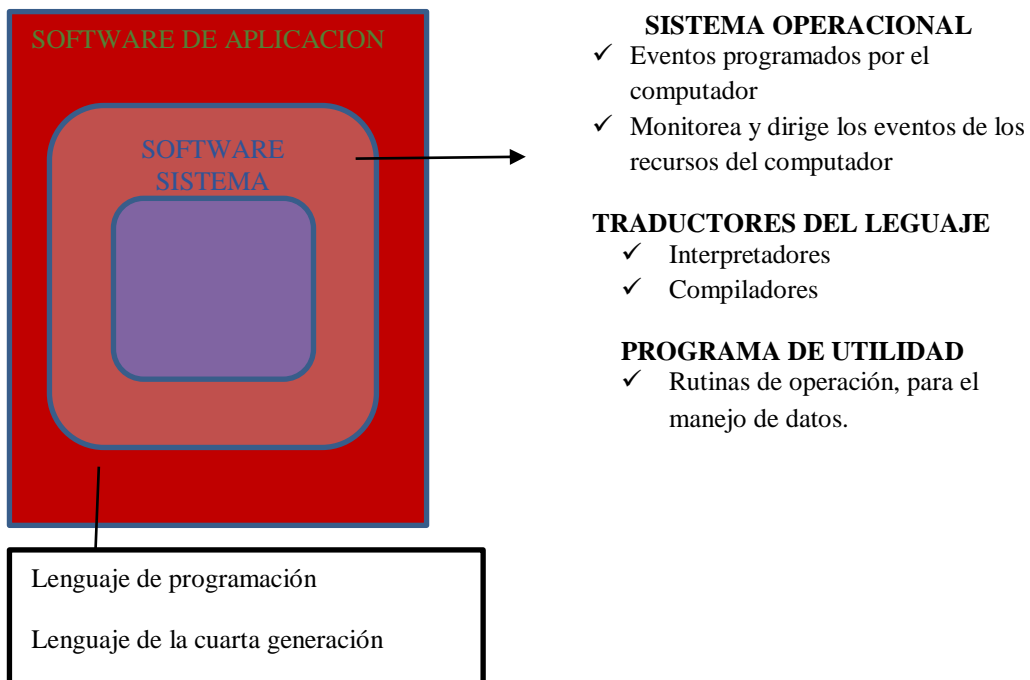


Ilustración 2 Software de Sistema

Fuente: Del libro (Amaya, J) Sistema de información gerencial.

¹ AMAYA (2010), *Sistema de información gerencial*, 2010 Bogotá Eco ediciones 34)

El software de sistema, son los programas de traducción de lenguaje de computadora que convierten los lenguajes de programación en lenguaje de máquina y los programas utilitarios que realizan tareas de procesamientos comunes usarán, que programas se ejecutarán y el orden en que se efectuarán las actividades:

Los sistemas operativos desempeñan tres funciones (Reparte y asigna los recursos del sistema; programa el uso de los recursos de computación y programas la ejecución de los trabajos de computación; monitorea las actividades del sistema de computación), es importante que el computador en sí, es solo un conglomerado de componente electrónicos; el software le da vida al computador, haciendo que sus componentes funcione de forma ordenada

2.1.2 Leyendas

2.1.2.1 Origen de la leyenda

Se detallan en el libro de (Ruby, 2011) *¿Qué es una leyenda?* Y sus características recuperada el 26 de Mayo de 2012. Dice que en el país, las leyendas surgen con la llegada de los españoles. Cabe mencionar que existen leyendas que causan miedos, otras que provocan risas, estos involucran sentimientos de gozo y misterios: a continuación el libro manifiesta.

(RUBI, 2011)² Da a conocer.

“La conquista de los aborígenes contribuyó en la formación de estas historias, integrando sus creencias, creando leyendas mitológicas del sol, la luna, la madre tierra, el agua, las montañas. Es así como nuestras leyendas de la eterna juventud de la edad media se incorporan a estos pueblos a través de los conquistadores.” (p.53)

² RUBY (2012), *¿Qué es una leyenda?* Recuperada el 26 de mayo, es. Answers 53



Ilustración 3 Origen de la Leyenda

Fuente: Libro de (Ruby, 2011) ¿Qué es una leyenda?

Las leyendas ecuatorianas nacen de anécdotas y experiencias de famosos personajes de ese tiempo, que al ser transferidos de una u otra persona la inspiración popular va dejando sus huellas, hasta convertirla en una mezcla de hechos históricos. En la provincia de Santa Elena existen gran variedad de leyendas en que los personajes son parte de la naturaleza y que hoy en día se toma como una manifestación cultural donde se realizan rituales.

Las leyendas son historias asombrosas creadas a través del tiempo por la inspiración popular, en la que se manifiesta un poco lo folclórico, religioso o simplemente de historias de amor, aventuras de héroes o mitos. Por lo tanto da a entender que las leyendas se desenvuelven normalmente en un lugar y un tiempo exacto y real; ya que pretenden explicar fenómenos naturales y dar fundamento y explicación a una determinada cultura.

2.1.2.2 Característica de la leyenda.

Según el texto de España Barcelona escrita por (Murphy J, 2011), más de 100 ideas para enseñar historia, en la primera edición en mayo. Manifiesta que en una leyenda existen personajes, en donde se menciona el tiempo y el lugar en que transcurre la acción, el lugar de los hechos. El autor detalla lo siguiente.

(MURPHY,, Mas de 100 ideas para enseñar historia, 2011)³, Este escritor revela las características de las leyendas:

“Las leyendas pueden probarse con los niños y niñas más pequeños se debe de tener en cuenta en algunos casos la lengua adicional a la suya materna, reúne algunos objetos históricos o de imágenes plastificadas y postales, entregarle palabrotas de tarjetas, para algunos que no entiendan bien los idiomas pueden usar algunas imágenes o dibujos junto a las palabras”. (pág. 125)

Las leyendas son un excelente complemento educativo, hace más fácil la información para los niños, además de que una leyenda entrega más mensajes que una lección de cualquier materia, claro que lo que enseñan las leyendas no sirve de mucho en lo profesional, en cambio dentro de lo humano y en lo social las lecciones que dan las leyendas dan sentido a mucho de lo que consideramos.

2.1.2.3 Recopilación de leyendas

Este folleto de la ciudad de Imbabura escrito por (Escuntar, R, 2012) Leyenda De Mi Provincia. Recuperado el 27 de marzo del 2012. Habla en este artículo, se encuentran algunos títulos de las leyendas de la provincia de Imbabura que se han recopilado a través de abuelos por la tradición oral, estas leyendas se relatan en el texto “Ñawpa Yuyay” y son los siguientes:



Ilustración 4 Recopilación de Leyenda

Fuente: Este libro es (Escuntar, R, 2012) Leyenda de mi Provincia

³ MURPHY (2011), *Mas de 100 ideas para enseñar historia del país de España Grao, de IRIF,S.L* pág. 125

(ESCUNTAR,, 2012)⁴ Leyenda de mi Provincia, da a conocer:

- ✓ La chichifa
- ✓ La aventura del Imbabura
- ✓ El lechero y la laguna.
- ✓ El Aya huma
- ✓ El volcán enamorado.
- ✓ La campana de Mojanda
- ✓ Atuk y la planta de mora.

Es importante mencionar que hoy en día se debe valorar más la cultura y darles a conocer a los estudiantes en cada momento enfatizado por las diferentes leyendas y motivarles que no dejen de leer ya que eso los va a ayudar a tener una buena lectura.

2.1.3 Cuentos

El libro de Buenos aire Argentina escrito por (Galasso, N, 2008) ¿Cómo pensar la realidad nacional? relata lo siguiente. El ser humano nacido en esta tierra va formándose un modelo de pensar y expresarse en el centro de educación diferente a los demás.

Cada estudiante es un mundo diferente pero con las mismas enseñanzas esto depende a que cada uno debe adaptarse a las enseñanzas y acoplarse a ellas. Continuación se identificará lo consecuentes.

⁴ ESCUNTAR (2012) *leyenda de mi provincia Imbabura editorial provincia de los lagos*

(GALASSO,, 2008)⁵ Detalla lo siguiente.

“Asimismo el inocente empieza a entusiasmarse con los cuentos infantiles, a través de los cuales toma vuelo su imaginación. Es la etapa en la que la abuela y el niño, los dos entes familiares con mayor cantidad de horas libres, establecen largos viajes” (pág. 32)

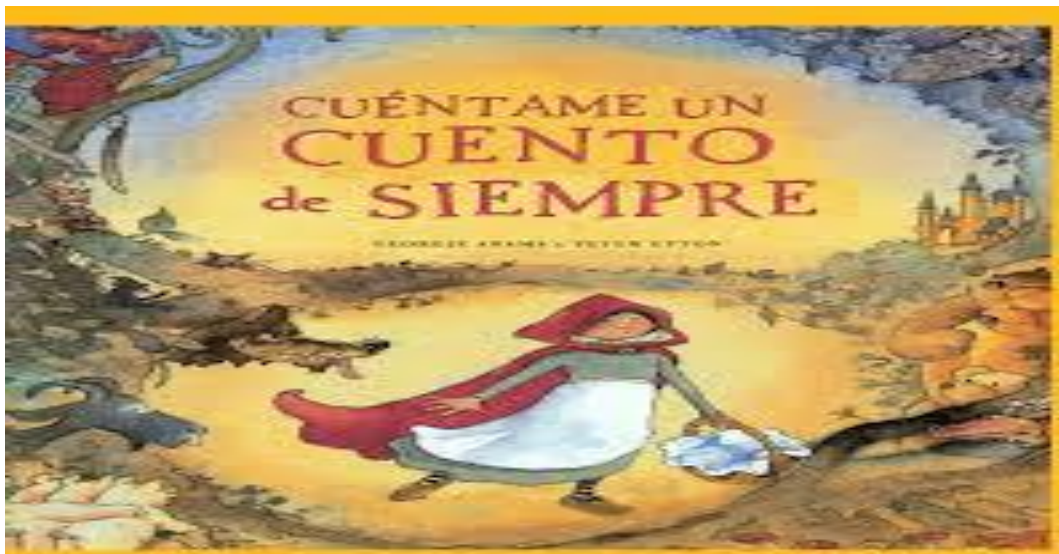


Ilustración 5 Cuentos

Fuente: Del libro: (Galasso, N, 2008) Como pensar la realidad Nacional

Los estudiantes deben realizar un sinnúmero de actividades para adaptarse a la literatura y dedicar su tiempo libre a la escritura y la lectura que serán de mucho provecho en el futuro.

Por esta razón, todos los que se dedicamos a la educación, docente, bibliotecarios, personas que trabajan con niños incluidos los padres, deben ampliar su educación y aprendizaje sobre este recurso comprensible, lo que les posibilitará asumir su parte de responsabilidad en alcanzar y lograr el hábito lector en los niños con mayor firmeza solidez y confianza. Desde los primeros años el niño ha de tener una herramienta que ayude a su imaginación a conseguir estructura, a reforzar su

⁵ GALASSO (2008) *Como pensar en realidad nacional, Buenos Aire Argentina. Pensamiento nacional* pág. 32

creatividad. Esta herramienta es el cuento, es una pieza fundamental en el ámbito educativo e instructivo del niño, le preocupa entretenimiento, gozo, diversión, tranquilidad y desahogo, le ayuda a conocer el mundo y sus personajes, aunque al principio el niño no sabe leer, el niño busca la manera de acercarse a los libros con mucha atención, de una u otra manera el niño comienza a interpretar por medio de dibujos e imaginarse con la fantasía.

2.1.3.1 Característica del cuento

El libro es de España escrita por: (Duran T. 2008) Cuenta Cuentos segunda edición nos comenta que no es lo mismo un cuento escrito en el que el niño puede ver las ilustraciones, pasar las páginas adelante y atrás según su comprensión y humor y según su ritmo propio. A continuación da a conocer los siguientes:

(DURAN, 2008)⁶, **Nos manifiesta este autor sobre las características del cuento:**

“Es importante mencionar que un cuento pueda ser narrado, es preciso que tenga un argumento, que pueda ser propio por ejemplo: según el esquema tradicional, presentación de los personajes, situación conflictiva que debe resolver, acción del protagonista o protagonistas, desenlace.

Otro puede explicar una faceta divertida o curiosa de un personaje conocido por los niños, pero normalmente lo que vale es que exista una cierta acción. Y que los personajes se vean implicados, en ella.”. (pág. 19)

Los cuentos es un género antiguo que a través del tiempo ha tenido y mantenido el favor público. Tienen que ser conscientes de la importancia que tiene el contar al niño una historia es para hacer funcionar el cerebro de los niños, tal es el caso de ellos por medio del cuento, los niños se van interesando por la lectura para descubrir lo que sucedió al final del cuento.

⁶ DURAN (2008), *Cuenta cuento segunda edición desde el país España, editorial Pablo del Rio S.A* pág. 19

Los cuentos son una variedad de argumentos estos pueden ser amplios y a la vez predomina el discurso narrativo sobre el descriptivo de los personajes, el diálogo que utilizan para decir y a la vez los entiendan.

El narrador debería reunir unas cuantas condiciones de las que dependerá en gran parte su éxito o fracaso ante los pequeños oyentes, condiciones específicas que hacen que no todos los cuentos o narraciones que encontramos en los libros sean aptos para ser narrados.

2.1.3.2 Valor formativo del cuento

El libro tiene como nombre ¿Por qué narrar? Cuentos contados y cuentos por contar. Tiene valiosa manifestación cultural y social en el ámbito infantil y por qué no decirlo, su incidencia en el infinito adulto también es significativa. Cabe mencionar que el valor de un cuento es muy transcendental.

(NUÑEZ,MARTOS,, 2010)⁷ Por esta razón se debe saber lo siguiente sobre los valores formativos del cuento.

“Ahora ya se hace difícil el que los estudiantes adquieran capacidades que se suponen básica para la adquisición del aprendizaje, parece increíble pero es el hablar, escuchar, leer y escribir se han convertido en motivos de dificultades cuando deberían ser niveles de progresión más elevados de los que se plantean”. (pág. 119)

La enseñanza del lenguaje es un poderoso medio de integración y al mismo tiempo un proceso permanente de comunicación.

⁷ NUÑEZ, MARTOS (2010), *Cuentos contados y cuentos por contar del país España universidad de Castilla Mancha* pág. 119

Visto desde este punto, puede manifestarse que el cuento como expresión del lenguaje tiende a formar al educado de una manera agradable, lo humaniza delante de los amigos y enemigos que pueda tener carácter formativo del cuento.

Se muestra en el hecho de que el estudiante pueda mejorar más y mejor su lenguaje, por cuanto conoce mayor número de palabras puede conocer más mundo y personajes así como despierta en el deseo permanente de leer y culturizarse. El cuento permite a los niños la captación de los valores éticos y la imposición necesaria del bien sobre el mal. Este aspecto formativo puede lograrse mediante la narración de cuentos.

2.1.4 Importancia de las Tics

El libro de España, por (García, Ruíz, 2013)⁸), las TIC en la escuela y la práctica, tiene la siguiente aspecto si bien en un primer momento no muy lejano se podía considerar que las TIC, eran el principal artífice de la sociedad de la información” (pág. 30)

Esto es con la finalidad de conocer con mayor detalle el marco social y educativo que albergan el desarrollo de la tecnología y para el desarrollo de la educación de los estudiantes, las Tics han llegado a ser uno de los pilares básicos, que hoy es necesario proporcionar al estudiante, una educación, porque no se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática, es preciso saber ¿cómo se genera, como se almacena, como se transforma, como se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones? Tales como textos, imágenes, sonidos.

La importancia de las TIC, ayudarán a solucionar algunas tareas, utilizando las técnicas educativas.

⁸ GRACIA, RUÍZ (2013) *Las Tic en la escuela y la práctica del país de España*, editorial club universitario pág. 30

2.1.4.1 El aprovechamiento de la potencialidad educativa de las Tics.

En este libro de Políticas educativas y buenas prácticas con tics (Pons, Juan; Moreira, Manuel; Valverde, Jesús, 2010) de España, tiene las siguientes perspectiva. Por lo general, el profesorado interpreta las TIC, con sus propios prejuicios y predilecciones, que tienen que ver con las formas de uso y aplicación que consideran “apropiadas”, en efecto las TIC tienen posibilidades y limitaciones como medio didácticos.

(PONS,MOREIRA,VALVERDE,, 2010)⁹, nos proporciona las actividades:

“los tradicionales y descontextualizado ejercicio de lápiz y papel que ahora se trasladan a la pantalla del ordenador sin otra modificaciones más allá del soporte. Las TIC se caracterizan por ser muy restrictiva y estar excesivamente controlada por el profesorado” (pág. 82)

La Información puede ser motivada por el deseo de compartir, nuevas formas de hacer, o intervenir, cuando la necesidad de compartir criterios y de intercambiar información que se extiende a otros centros, ampliar la visión sectorial que tendrán si actúan por separados. Algunos docentes van a disponer de infinidad de recursos de apoyo a la enseñanza (materiales didácticos, documentos informativos, entornos de trabajo en el internet).

Con estas herramientas las clases resultarían más atractivas y vistosas, tanto para los docentes, como para los estudiantes, por la posibilidad de uso de recursos más dinámicos y variados (sitios web, videos, audio, email, aplicaciones educativas.

En esta reseña del autor del libro de desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria (COLL, Cesar 2010), de España. Tiene como propósito, es que el argumento clave es el aprovechamiento de esa potencialidad, que permite,

⁹ PONS, MOREIRA, VALVERDE (2010) *Política educativa y buena práctica con las Tics del país de España* editorial GRAO DE IRIF S.A pág. 82

por un lado, a: el uso concreto que docentes y estudiantes hacen fácilmente de la tecnología digital. Nos detalla lo siguiente.

(COLL,CORDOVA,DEL REY,, 2010)¹⁰, Tiene las siguientes condiciones.

“las condiciones para aprovechar las TIC, cuando un profesor o un grupo de profesores decide incorporar las tecnologías digitales a su práctica docente, se enfrenta inevitablemente a un conjunto de desafíos tecnológicos y pedagógicos que condiciona a buena medida el éxito de la Escuela”. (p. 123)



Ilustración 6 TICs en las Clases

Fuente: (COLL, Cesar 2010) de desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación.

Como se muestra en el gráfico #11 las Tics en las clases por (Manrique, C, Menéndez, J, Pérez, R,) del libro “Voces hispanas nos dice: en el mundo actual el uso de la tecnología de la información y la comunicación, es una realidad y casi nos atrevemos a decir una necesidad, precisamente se abre un campo innovador para el aprendizaje” (Pág. 61)

El uso apropiado de las Tics es una herramienta muy interesante y motivadora para los estudiantes y muy útil para el docente, que dedica su trabajo a un nivel que

¹⁰ COLL, CORDOVA, DEL RREY (2010) *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria, del país de España editorial GRAO S.L* pág. 123

responde a las necesidades actuales del mundo y las necesidades sociales, aparecen nuevas finalidades educativas que traen aparejadas la búsqueda de nuevas tecnologías apoyadas en la tecnología de la información. El uso apropiado de las Tics es una herramienta muy interesante y motivadora para los estudiantes y muy útil para el docente, que dedica su trabajo a un nivel que responde a las necesidades actuales del mundo y las necesidades sociales, aparecen nuevas finalidades educativas que traen aparejadas las búsquedas de nuevas tecnologías apoyada en la tecnología de la información.

Se hace necesaria una adecuada formación para el profesorado centrada en la escuela y en la utilización de dichas tecnologías, se aumentarían las oportunidades de participación y discusión en las clases, que se aumentan los niveles de interacción entre el docente, los estudiantes, la materia a impartir y la tecnología utilizada.

2.3 Fundamentaciones Filosófica

Algunos docentes identifican el proceso de orientación en técnicas de estudio; en la enseñanza como una actividad ya que sostienen que la enseñanza es una agilidad que debe seguir al pie de la letra las instrucciones dadas por especialistas.

Proceso De Enseñanza – Aprendizaje

Del libro de la integración de internet en el aula por (Viveiros, J 2011) tiene por objetivo que en una sala de aula los estudiantes inspiren en modelos de enseñanza centrados en el estudiante, y esto son orientados a participar activamente en el aprendizaje. El aprendizaje es un proceso mediante el cual se producen cambios duraderos en el sujeto.

(VIVEIROS,, 2011)¹¹, tiene que pronunciarse en los siguientes

“Define de forma ejemplar lo que es un modelo de enseñanza centrado en el estudiante al referirse que ellos pueden trabajar tanto individualmente como en equipo, explorando problemas y haciéndose constructores activos, en vez de recipientes pasivos de conocimientos”. (p, 76).



Ilustración 7 Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

Fuente: Por (Viveiros, J 2011) del libro internet en el aula

Enseñanza - aprendizaje son dos polos de un mismo proceso, que conduce a la educación del individuo. Se define desde dos puntos de vista distintos: el del educador y el del educando.

La enseñanza es la acción de una persona o estudiante, sobre otra con el fin de que ésta aprenda. Si la intención es enseñar, trabajar con los niños para que a través de esta acción él aprenda algo, es importante hablar del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que la concepción pedagógica que subyace en nuestra expresión es diferente según que nos fijemos en lo que se enseña o en lo que se aprende. En lo sucesivo se hará alusión al proceso de enseñanza y aprendizaje.

¹¹ VIVEIROS (2011), *Integración de internet en el aula, de San Vicente (Alicante), club universitario*, pág. 76.

Lo importante no es tanto lo que se enseña como el que se consiga un aprendizaje significativo satisfactorio. Este sistema de aprendizaje da prioridad a los elementos lógicos y técnicos del lenguaje ya que existen varios métodos de lectura tales como: alfabético, simbólico y onomatopéyico.

2.3.1 El valor de los cuentos como parte de la educación y la familia.

En reiteradas ocasiones se alude a lo importante que resulta iniciar a los niños y niñas, desde los primeros años de vida, por medio de la literatura, ellos se ponen en contacto con la creación artística, conocen elementos muy sencillos y conocen la vida intelectual y moral del pueblo.

De este libro. De Madrid España (PORRAS,, 2011)¹², “Literatura infantil, un mundo por descubrir. Relaciona los valores educativos de la literatura son incalculables: educa, la inteligencia, favorece el desarrollo del lenguaje y el pensamiento”. (pág. 12).

Existen numerosos escritores hablando de los muchísimos beneficios que tienen los cuentos, no solo en la educación del niño, sino en la vida familiar. La lectura es una herramienta eficaz para aprender algo nuevo, razón por la cual, resulta esencial aprender a leer.

No se aprende naturalmente a leer, puede iniciar en la primera infancia donde la madre lee cuentos, entona canciones o relata historia, es desde entonces que se van teniendo indicios de todo lo que se puede poseer en una lectura. Y las personas no solo demuestran deseos de aprender, sino que con frecuencia su curiosidad los ha llevado a averiguar cómo aprender, desde los tiempos antiguos, cada sociedad civilizada ha desarrollado y aprobado ideas sobre la naturaleza de proceso de cuentos y aprendizaje.

¹² *PORRAS (2011), Literatura infantil un mundo por descubrir, del país de Madrid España, del editorial de Visión libros pág. 12*

2.4 Fundamentación Pedagógica

Un programa informático del software educativo es el desafío de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, no radica solamente en la necesidad de enseñar al estudiante a escribir y leer en voz baja o presentarse ante un público, sino es la importancia de desarrollar en el estudiante la capacidad y las habilidades de comprensión que juegan un papel importante en el proceso educativo que el estudiante trabaje con mucha eficiencia y eficacia.

La pedagogía nos enseña circunstancias para que los estudiantes por sí mismos edifiquen los conocimientos y hacer énfasis en la lectura y escritura que presenten debilidades. Con la elaboración del software educativo los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” tendrán mayor comprensión para la realización de Leyendas y Cuentos. El docente debe estar preparado técnicamente para evaluar la calidad del software, que va a presentar a sus estudiantes, apoyándose en una metodología técnicamente fundamentada, ya que el software educativo exige calidad ética y exigencias de la materia que trata o ejes que desarrolla.

2.5 Fundamentación Legal

Es importante citar los documentos legales que apoyan a la realización del presente estudio, a fin de que esté amparado bajo las normas vigentes actuales en la Constitución Política del Ecuador:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

(Aprobada en Montecristi, 23 y 24 de julio del 2008)

TÍTULO VII

Sección primera	
Educación	
ARTÍCULOS	DESCRIPCIÓN
Art. 347	<p>Este artículo enuncia las responsabilidades que el Estado tendrá para garantizar la educación de los ciudadanos.</p> <p>8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.</p>
Sección octava	
Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales.	
ARTÍCULOS	DESCRIPCIÓN
Art. 385	<p>Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

CUADRO 1 Fundamentación legal

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

(Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011)

Capítulo segundo

De las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	
ARTÍCULOS	DESCRIPCIÓN
Art 5.	El estado tiene una obligación garantizar el derecho a la educación gratuita por ende, no debe usar ningún pretexto para garantizar que la educación de calidad y calidez. Debe de garantizar igualdad de oportunidades dentro de los servicios educativos.

CUADRO 2 Análisis de la LOEI

2.6 Categorías Fundamentales

2.6.1 Literatura infantil

Siendo de gran importancia este tema, relacionado con la inclusión de valores en los niños (as), mediante la literatura infantil, se tomará como referencia conceptos de varios escritores, los cuales han venido sirviendo como guía, para poder definir los conocimientos para cada uno de los infantes, y poder formarles de la mejor manera, para tengan una personalidad adecuada y puedan contribuir en beneficio de la sociedad.

Del libro Historia de España de los escritores, (Sanchidrian, Ruiz, 2010)¹³ perspectiva actual de la educación infantil, expresa que la literatura infantil en todas manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con propósito artístico o lúdico la misma que interesará al niño y niña (p. 364)

¹³ SANCHIDRIAN RUIZ (2010), *Perspectiva actual de la literatura infantil, del país de España* pág. 364



Ilustración 8 Literatura Infantil

Fuente: Los escritores, (Sanchidrian C, Ruiz Julio 2010) Del libro perspectiva actual de la educación infantil

Se considera a la Literatura uno de los espacios más significativos que ha utilizado el individuo para explorar la diversidad humana y cultural para comprender los distintos valores y la forma en que ellos determinan la conducta humana, para cuestionar los valores propios y para enriquecerlos con otras versiones, experiencias de forma natural, compleja y crítica, sin sentido moralista y didáctico, puesto que esto resulta negativo para la formación de los valores auténticos. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los escritores le dedican un trozo de su vida o la vida entera a esta literatura.

2.6.1.1 Importancia de la literatura infantil

La literatura infantil es y será considerada como un hecho estético, que comparte algunas características de la literatura general. Los textos literarios conforman un mensaje artístico que tiene que impactar en un lector, que sea capaz de ser conmovido por él. Esta conmoción adquiere varias formas a saber: emoción, creación, sensación, fantasía, belleza, placer, disfrute.

(PORRAS,, 2011)¹⁴ Nos muestra la narración:

“La narración por sí misma era considerada una actividad literaria, sin embargo, cuando se trata de una actividad docente, el uso de la Literatura cobra un nuevo valor, y se convierte en un excelente medio de educación y enseñanza”. (p. 34)

¹⁴ PORAS (2011), *La literatura infantil, un mundo por descubrir, del país Madrid España, editorial visión libro pág. 34*



Ilustración 9 Importancia de la Literatura Infantil
Fuente: Por (Porrás, J, 2011) Del libro La literatura infantil

Una vez analizado el criterio del autor, se puede mencionar que la Literatura es un medio para poder llegar a los receptores, desde diferentes puntos de vistas, y cada uno de ellos manifiestan que la Literatura nace, crece, se desarrolla en la sociedad y es transmitida en base de palabra; tiene finalidad artística, hace vivir hechos, acontecimientos, costumbres, tradiciones a través de la historias quedando gravado en el pensamiento de cada individuo. La literatura expresa sentimientos de belleza, rasgos propios de cada uno de los lectores y estos se expresan de manera abierta y sin complejo, utilizando los medios de lo estético y lo lúdico enriqueciendo su personalidad, y haciendo suya las ideas.

2.6.2 Valores éticos

Educación en valores, Educación Intercultural y formación para la convivencia pacífica; no dice que la identidad de un grupo humano y de las personas está marcada por sistema de valores que se encuentran en base de la socialización, enseguida da a conocer más detallado de los valores.

(TOURIÑAN,, 2008)¹⁵, nos dice que el valor es el pilar fundamental de un ser humano.

“Las personas moralmente maduras han de ser capaz de reflexionar sobre problemas morales y de emitir juicios racionales sobre ellos. Se trata, por tanto, de conjugar armónicamente conducta, carácter, conocimiento de los valores morales, razonamiento práctico y emociones”. (pág. 80)

Es necesario saber que los valores se enseñan en los hogares, es el reflejo en los niños el comportamiento con los padres y toda su familia, es muy importante que exista una comunicación con los niños (as) es una parte fundamental para adquirir los valores y la ética de una persona es importante porque en ello se ve la formación de un ser humano.

Es necesario que los padres inculquen valores a sus hijos para que en el momento que ingresen a los centros educativos compartan con los demás niños y le enseñen a valorar a sus padres y a sus docentes que son los ejes para ser personas respetuosas en la vida.

A través de los docentes innovadores, críticos y profesionales, constituyen la base esencial de la enseñanza y del aprendizaje, en los cuales están:

- El respeto.
- Disciplina.
- Justicia.
- Honestidad.
- Verdad.
- Equidad y libertad.

¹⁵ TAURIÑAN (2008), *Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia pacífica* editorial gesbiblo S.L pág. 80

2.6.2.1 Valores espirituales.

Como la perseverancia, tolerancia, generosidad, comprensión, amor y caridad

2.6.2.2 Valores lingüísticos.

Amplía el léxico, enseña mediante la lectura a estructurar correctamente las oraciones, incrementa su vocabulario, adquiere fluidez en la expresión. También se ocupa de los problemas que el lenguaje plantea como medio social.

2.6.2.3 Valores estéticos.

Desarrolla el gusto estético al crear el niño(a) una conceptualización de lo bello, aprende apreciar la combinación de líneas, colores, el espacio a través del lenguaje gráfico de los cuentos, poesías, fabulas. Como podemos observar, la literatura infantil estimula el desarrollo de cada una de las etapas del estudiante, es así que un niño (a) que tiene la oportunidad de escuchar poesías, cuentos, fabula, desde sus primeros años de vida, tiene mayores posibilidades que otros niños para crear en su mente, una serie de fantasías y le invitan a soñar con personajes, escenarios, seres imaginarios, desarrollando el talento de la creatividad y adquiriendo un sinnúmero de variadas destrezas y a su vez ayudando también al fortalecimiento de valores.

2.6.3 Utilización de las tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Lo que facilita el proceso de la diversidad de la enseñanza más personalizada es que el docente necesitará una formación continua en didáctica-digitación para ir conociendo las posibilidades de los nuevos materiales, servicios y entorno de aprendizaje que vayan apareciendo en internet. Por su puesto una infraestructura adecuada: como son las pizarras digitales en su aula de clase, sala de trabajo multiuso con ordenadores (para trabajar en equipo), aula de informática, internet.

El director de la escuela 27 de Noviembre, Prof. Pedro Rodríguez Vera debe tener clara la importancia de la TIC en el mundo actual, su transcendencia en la información de los estudiantes y sus múltiples ventajas para la gestión del centro y para potenciar la labor pedagógica de los docentes. A partir de esto, su actitud debería ser abierta favorable a la integración progresiva de las TIC en sus tres frentes: Equipos y mantenimiento, formación técnica didáctica de los docentes y coordinación y recursos didácticos de apoyo. Sin duda, la integración de las TIC también problemáticas, pero el cambio resulta absolutamente imprescindible, están en una nueva cultura en las que las presentes TIC constituyen sus instrumentos más poderosos y versátiles.

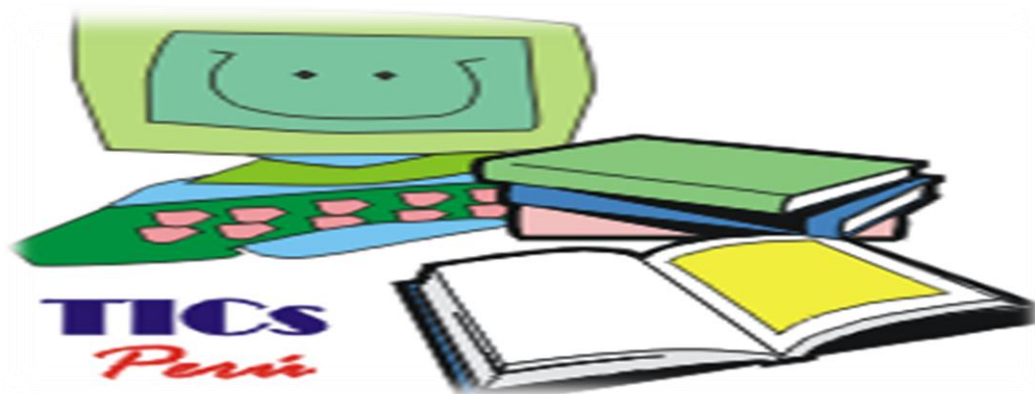


Ilustración 10 Utilización de las tics.

Fuente: Utilización de las tics.

Las Tics, la sociedad está cambiando a un ritmo tan acelerado ya que los sistemas de formación tradicionales no están en la posibilidad de dar respuesta a todas las necesidades de los estudiantes. Para satisfacer estas necesidades deben crearse mecanismos para que la educación alcance al mayor número de personas y durante el mayor tiempo posible, en este orden de ideas se planteó, entonces la necesidad de potencializar las habilidades y destrezas de los docentes en el uso y manejo de las Tics, sin embargo se incorporan en la educación, como un medio de comunicación, entorno donde se hace posible procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.7 Hipótesis

¿La elaboración de un Software Educativo permitirá fortalecer la enseñanza en los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela 27 de Noviembre, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena?

2.8 Señalamiento de las variables

2.8.1 Variable Independiente: Software Educativo

Software Educativo es un programa educativo y didáctico, cuyo propósito es ser utilizado como medio pedagógico, para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje significativo y entretenido de los estudiantes

2.8.2 Variable dependiente: Enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

La enseñanza de la lengua y Literatura hoy en día es una de las asignaturas más difíciles, es la materia que sirve de apoyo a los estudiantes en cuanto a la dificultad en la lectura comprensiva y análisis crítico.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo

3.1.2 Cualitativo

Se concentra en comprender el fenómeno o el entorno social. No busca hacer predicciones sobre dicho entorno o fenómeno, impulsa al investigador a construir un modelo de lo que se conoce en el ambiente social o de lo que trata el fenómeno de interés.

3.1.3 Cuantitativo

Es aquel que permite examinar los datos de forma científica, o más específicamente en forma numérica, habitualmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística.

3.2 Modalidad básica de la investigación

El punto de partida de esta investigación, fue una recopilación y análisis de información teórica sobre:

- ✓ Relación entre tradición oral
- ✓ La transmisión de saberes populares a través de cuentos.

Para la realización de esta investigación se acudió a la aplicación de los siguientes métodos:

3.2.1 Inductivo – deductivo

Este método va de lo particular a lo general y de lo general a lo particular, busca la solución de un problema científico, observa cómo se asocia varios fenómenos ajenos entre sí. La deducción valida y explica las indagaciones realizada tanto a docentes, estudiantes y padres de familias de Séptimo grado de la Escuela 27 de Noviembre. Del Cantón Santa Elena Provincia de Santa Elena período lectivo 2014 - 2015.

3.2.2 Analítico.

En este método se pudo realizar el análisis de la información obtenida en el proceso de investigación a través de las encuestas, establecer luego los resultados, y también formular las respectivas conclusiones y recomendaciones.

3.2.3 Científico:

El método científico es un proceso a dar solución al problema de carácter científico; es decir indica que debemos buscar una solución para que los estudiantes despierten el interés por la lectura.

3.2.4 Observación:

Este método permitirá describir y explicar la situación de los estudiantes para que adquieran interés por la lectura y que en clases logren comprender y asimilar los contenidos.

3.3 Nivel o tipos de investigación

3.3.1 De campo.

Es el proceso que utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social, o bien estudiar una situación, para diagnosticar necesidades y problemas de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura

3.3.2 Bibliografía

Es aquella etapa de la investigación científica donde se examina ¿Qué se ha escrito en la comunidad científica sobre su explícito tema o problema? ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo?, también es el conjunto de conocimientos y técnicas que el estudiante, docentes o investigador deben poseer para usar habitualmente la biblioteca y sus fuentes.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

Una población es un grupo de individuos de la misma especie que habitan un área determinada.

En el caso de nuestro trabajo de investigación tomaremos como población la Escuela de Educación Básica “27 de noviembre” del cantón la Santa Elena, provincia Santa Elena, la cual detallo a continuación:

POBLACIÓN			
Nº	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
1	AUTORIDADES	1	1%
2	DOCENTES	2	2%
3	ESTUDIANTES	64	49%
4	PADRES DE FAMILIA	64	49%
TOTAL		131	100%

CUADRO 3 Población

Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

3.4.2 Muestra

No se realiza puesto que la población es pequeña.

3.5 Operacionalización de las variables.

3.5.1 Variable Independiente: Software Educativo

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades De Observación
<p>Software Educativo es la información que necesitan los docentes para complementar la preparación de los estudiantes.</p> <p>Los programas educativos deben ser utilizados en la adquisición de una determinada habilidad o desarrollo de estrategias.</p>	Software Educativo	computadora	¿Conoce lo que es un software educativo?	Entrevista	Cámara fotográfica	Director
	programas educativos	Datos de información	¿Utiliza algún tipo de software educativo en su establecimiento?	Encuesta	Filmadora	Docente
	Herramientas Tecnológicas	Sistema operativos	¿Cree que es importante que su centro educativo utilice un sistema que apoye su planificación?	Entrevista	Cuestionario	Estudiantes
		Práctica en la tecnología	¿Considera Ud. que los docentes utilizan las tecnologías?	Encuesta		Padres de familias

CUADRO 4 Variables Independiente.

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

3.5.2 Variable dependiente: Enseñanza de la Asignatura de Lenguaje y Literatura.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades De Observación
<p>La enseñanza es la acción de una persona o estudiantes, sobre otra con el fin de que ésta aprenda.</p> <p>Literatura no es un acto de descifrar la palabra escrita, sino más bien es la lectura de la realidad, nos anticipa para ser grandes lectores, porque ayuda a tener momentos de rica experiencia y comprensión.</p>	Lectura	Nivel de enseñanza	¿Es importante desarrollar habilidades de enseñanza con el fin de analizar la información?	Entrevista	Cámara fotográfica	Docente
	Acción de enseñanza	Palabras escritas	¿El docente emplea motivación en proceso de enseñanza y aprendizaje?	Encuesta	Filmadora	Estudiantes
	Educación y aprendizaje	Descifrar las palabras	¿Qué características considera Ud. que debe reunir la literatura para ser utilizada en la educación básica?	Entrevista		
	Comprensión Lectora	Experiencia	¿Esta Ud. de acuerdo que mediante el conocimiento podemos fortalecer: la creatividad, la personalidad, y el vocabulario?	Encuesta	Cuestionario	Padre de familia
		Nivel de conocimiento				

CUADRO 5 Variable Dependiente

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

3.6 Técnicas e instrumentos

3.6.1 Técnicas

Las técnicas aplicadas para el desarrollo del tema de investigación fueron: la encuesta y la entrevista dirigida a docentes, directivos, padres de familia y en especial a los estudiantes de Séptimo grado en la asignatura de Lengua y Literatura.

Entrevista.

Es una técnica nos permite tener un diálogo intencional con el Prof. Pedro Rodríguez Vera Director (e), una conversación personal con el docente, esta investigación será de mucha importancia para la elaboración de un Software Educativo de Leyendas y Cuentos para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Séptimo grado de la escuela de Educación Básica 27 De Noviembre, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena.

Encuesta.

Estará destinada a los niños (as) de Séptimo grado de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, para recopilar información a través de un cuestionario que es un conjunto de preguntas, preparadas cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesarán para la investigación, y a la vez sean contestado por los estudiantes. También se realizó una encuesta dirigida a los padres de familias.

3.6.2 Instrumentos

3.6.2.2 Cuestionarios

Es una lista de preguntas que se utilizó al momento de realizar la entrevista y la encuesta al personal educativo, con la finalidad de conocer la problemática que tiene la institución y luego darle una solución a los problemas.

3.6.2.3 Cuaderno de apuntes

Es necesario utilizar el instrumento de cuaderno a apunte para resaltar los puntos relevantes de trabajo de titulación de la institución educativa.

3.6.2.4 Cámara fotográfica

Instrumento de la ciencia y tecnología, esta herramienta nos sirvió para capturar fotografías al momento de realizar la entrevista al docente y la encuesta a los estudiantes y padres de familia.

3.6.2.5 Filmadoras

Permitió respaldar información de manera visual y captar imágenes para la propuesta y los procedimientos en la elaboración del software educativo de Leyendas y Cuentos.

3.7 Plan de recolección de la información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.
¿De qué personas u objetos?	Directivos, Docentes, Estudiantes y padres de familia
¿Sobre qué aspecto?	Elaboración de un Software educativo de leyendas y cuentos
¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Ariana Patricia Rodríguez Panchana
¿A quiénes?	Estudiantes de Séptimo grado
¿Cuándo?	En el Período 2014 - 2015
¿Dónde?	En la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre” ubicada en el cantón Santa Elena, provincia Santa Elena
¿Cuántas veces?	Colectiva e individual
¿Cómo?	En equipo
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas. Entrevistas
¿Con qué?	Cuestionarios, Cámara fotográfica. Filmadora, cuaderno de apuntes y esferos

CUADRO 6 Plan de Recolección de la Información

Elaboración: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

3.8.- Plan de procesamiento de la información

Determinación De Una Situación	Búsqueda De Información	Recopilación De Datos y Análisis	Definición y Formulación	Planteamiento De Soluciones
<p>En diálogo desarrollado con la Autoridad y el docente de la Institución se determinó la problemática en cuanto a la escasa motivación por la lectura de los estudiantes del séptimo año de la Escuela “27 de Noviembre”</p>	<p>Es necesario evidenciar las necesidades de los estudiantes del séptimo año de mejorar los métodos de enseñanza. Se procedió a investigar a través de información primaria y secundaria para mejorar el interés por la lectura.</p>	<p>Con la información obtenida, a través de la entrevista y encuesta, ayudarán a realizar la elaboración del Software Educativo de Leyendas y Cuentos con la finalidad de solucionar el problema.</p>	<p>Una vez realizado la encuestas y la entrevista dimos se determina el desinterés de los estudiante sobre la lectura no es porque ellos no quieran, sino por la falta de técnicas y herramientas, los docentes deben implementar más interés y motivar a los estudiantes.</p>	<p>Es necesario que los docentes se capaciten en el área de recursos tecnológicos luego se establezca la Elaboración del Software Educativo de Leyendas y Cuentos, y los estudiantes se sientan motivados y puedan utilizar de la mejor manera posible esta herramienta ya que en un futuro será útil tanto el estudio universitario, y porque no decir en la vida profesional.</p>

CUADRO 7 Plan de Procesamiento de la Información
Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.9.1 Encuestas dirigidos a los estudiantes

PREGUNTA 1 ¿Lees Leyendas y Cuentos?

Objetivo: Establecer si los estudiante dedican el tiempo a la lectura.

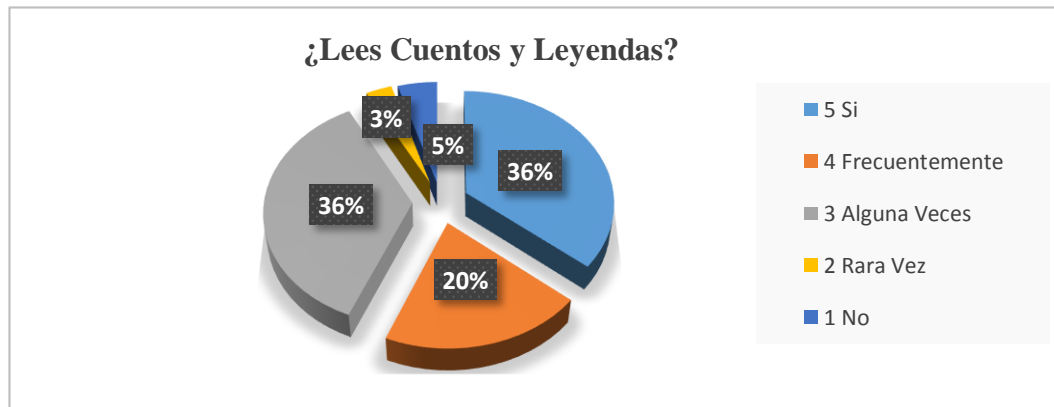
CUADRO 8 Leyendas y Cuentos

¿Lees Leyendas y Cuentos?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		F	%
1	5	Si	23	36%
	4	Frecuentemente	13	20%
	3	Alguna Veces	23	36%
	2	Rara Vez	2	3%
	1	No	3	5%
	TOTAL		64	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 1 Leyendas y Cuentos



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Respecto a la pregunta se observa que hay un mayor porcentaje de 36 % si le gusta leer Leyendas y Cuentos y algunas veces también, frecuentemente un 20%, no le gusta leer un 5 % y rara vez que leen Leyendas y Cuentos 3%. En este análisis se puede apreciar que si existe un interés en leer Leyendas y Cuentos, por esta razón se considera que si debe existir un Software Educativo de Leyendas y Cuentos para los estudiantes.

PREGUNTA # 2 ¿Te gustaría utilizar una computadora en la asignatura de Lengua y Literatura?

Objetivos: Organizar el tiempo a los estudiantes y practicar en la computadora.

CUADRO 9 Utilizar una computadora

¿Te gustaría utilizar una computadora en la asignatura de lengua y literatura?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		F	%
2	5	Si	37	58%
	4	Frecuentemente	15	23%
	3	Alguna Veces	4	6%
	2	Rara Vez	2	3%
	1	No	6	9%
	TOTAL			64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 2 Utilizar una computadora



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Como se muestra en el gráfico un 58 % si le gustaría utilizar una computadora, 23 % con frecuentemente, 9 % no le gusta, un 6 % algunas veces y 3 % rara vez. Determinando la importancia de esta herramienta se puede observar que los estudiantes están de acuerdo que si se debería utilizar una computadora en las clases, esto demuestra con el gráfico anterior que si sigue siendo necesario la elaboración de un Software Educativo de Leyendas y Cuentos.

PREGUNTA # 3: ¿Las clases de lengua y literatura son divertidas?

Objetivos: Compartir el tiempo necesario durante las clases de literatura.

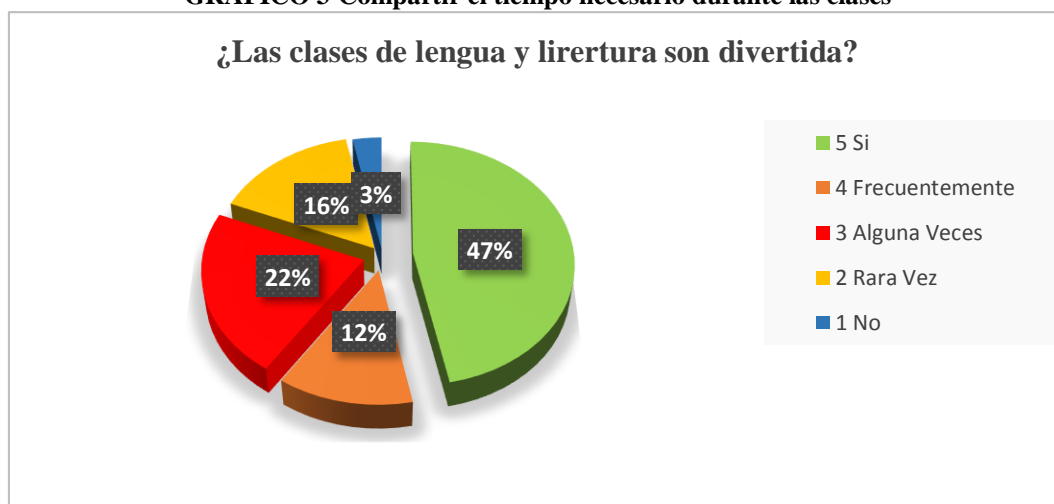
CUADRO 10 Compartir el tiempo necesario durante las clases

¿Las clases de lengua y literatura son divertidas?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
3	5 Si	30	47%
	4 Frecuentemente	8	12%
	3 Alguna Veces	13	22%
	2 Rara Vez	10	16%
	1 No	3	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 3 Compartir el tiempo necesario durante las clases



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: la respuesta a esta pregunta muestra un porcentaje de que el 47 % manifiesta que las clases de literatura son divertidas, mientras que 22 % nos dicen algunas veces, el 16 % rara vez son divertidas, 13 % son con frecuencia y el 3% dice que no son divertidas. En este análisis, se puede observar que existe la necesidad que los docentes realicen sus clases más divertidas implementado herramientas de trabajo como es una computadora porque en el gráfico anterior se puede evidenciar que a los niños si le gustaría una computadora para que las clases sean más entretenidas.

PREGUNTA # 4: ¿Haz utilizado alguna vez un Software Educativo?

Objetivos: Conocer el proceso de la Elaboración del Software Educativo.

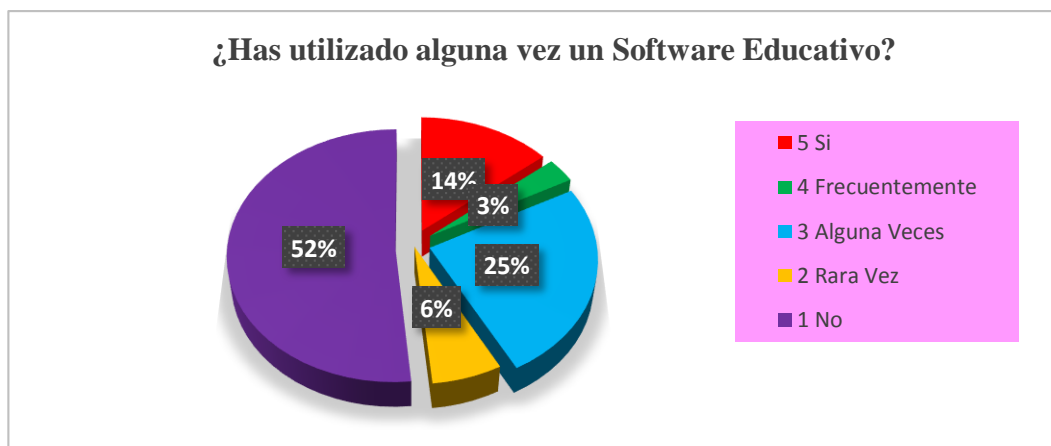
CUADRO 11 Utilización alguna vez un Software Educativo

¿Haz utilizado alguna vez un Software Educativo?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		F	%
4	5	Si	9	14%
	4	Frecuentemente	2	3%
	3	Alguna Vezes	16	25%
	2	Rara Vez	4	6%
	1	No	33	52%
	TOTAL			64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 4 Utilización alguna vez un Software Educativo



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: como muestra el grafico el 52 % no ha utilizado un Software Educativo, mientras que el 25 % algunas veces, el 14 % que si ha utilizado el Software, el 6 % rara vez y el 3 % frecuentemente. En este análisis los estudiantes nos manifestaban que por la falta de computadora no han utilizado un Software Educativo, pero si están motivado a utilizar esta herramienta con su respectivo programa, ya que los estudiantes si le gusta trabajar con Software, ya que es una actividad que sale de la rutina existen interacción entre los estudiantes y la computadora.

PREGUNTA # 5: ¿El docente emplea motivaciones en proceso de enseñanza y aprendizaje?

Objetivos: Establecer todos los conocimientos necesarios en las clases.

CUADRO 12 Establecer conocimientos necesarios

El docente emplea motivaciones en proceso de enseñanza y aprendizaje			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
5	5 Si	38	60%
	4 Frecuentemente	4	6%
	3 Alguna Veces	12	19%
	2 Rara Vez	6	9%
	1 No	4	6%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 5 Establecer conocimientos necesarios



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Como muestra el gráfico los estudiantes presentan existe un porcentaje elevado con el 60 % si reciben motivaciones de enseñanza y aprendizaje, el 19 % nos dice que algunas veces reciben motivaciones, mientras que 9 % rara vez existen proceso de enseñanzas y el 6 % frecuentemente y no reciben motivaciones. En este análisis se aprecia que es importante el programa de orientación técnica de estudios, la motivación siempre es parte de sus actividades diarias que deben de brindarles a los estudiantes.

PREGUNTA # 6: ¿Tu profesor requiere Leyendas y Cuentos para mejorar la lectura?

Objetivos: Analizar si el docente recurre a la biblioteca para mejorar la lectura.

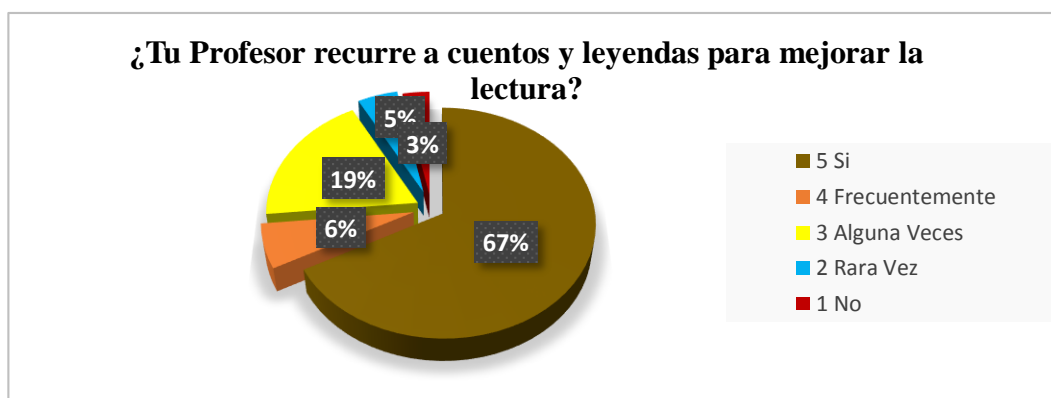
CUADRO 13 Profesor requiere Leyendas y Cuentos

¿Tu Profesor recurre a Leyendas y Cuentos para mejorar la lectura?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
6	5 Si	43	67%
	4 Frecuentemente	4	6%
	3 Alguna Veces	12	19%
	2 Rara Vez	3	5%
	1 No	2	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 6 Profesor requiere Leyendas y Cuentos



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Se puede observar que el gráfico muestra que el 67% que el profesor si recurre a Leyendas y Cuentos para mejorar la lectura, mientras que 19 % dice que algunas veces solo requiere, mientras que 6 % dice con frecuencia, el 5 % revela que rara vez recurre a Leyendas y Cuentos y el 3 % nos muestra que el docente no recurre a Leyendas y Cuentos. En este análisis se observa que los docentes siempre emplean técnicas de estudios para despertar el interés de la lectura, deben concienciar lo importante que es fortalecer la lectura en los estudiantes.

PREGUNTA # 7: ¿El Docente ha utilizado algún Software Educativo en la asignatura de Lengua y Literatura?

Objetivos: Establecer un consenso si el docente utiliza herramientas tecnológicas para el Software.

CUADRO 14 El Docente utilizando Software Educativo

¿El Docente ha utilizado algún Software Educativo en la asignatura de Lengua y Literatura?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		F	%
7	5	Si	4	6%
	4	Frecuentemente	6	9%
	3	Alguna Veces	8	13%
	2	Rara Vez	4	6%
	1	No	42	66%
	TOTAL			64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 7 El Docente utilizando Software Educativo



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Se puede observar que el 66 % de los estudiantes manifestaron que el docente no ha utilizado software, el 13 % algunas veces, el 9 % manifiesta que con frecuencia y el 6 % está dividido en que si utiliza el software y otra parte rara vez. Por lo tanto se puede apreciar que es de mucha importancia que los docentes se interesen por esta herramienta y de esta manera los estudiantes se sientan motivados en la asignatura de Lengua y Literatura.

PREGUNTA # 8: ¿Te gustaría utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura?

Objetivos: Elaborar un Software para mejorar nuestros estudios.

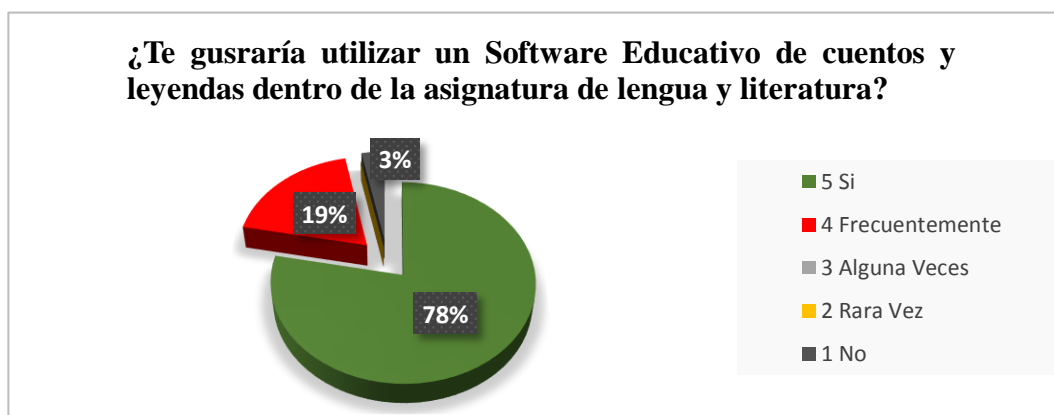
CUADRO 15 Utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos

¿Te gustaría utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos dentro de la asignatura de lengua y literatura?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
8	5 Si	50	78%
	4 Frecuentemente	12	19%
	3 Alguna Veces	0	0%
	2 Rara Vez	0	0%
	1 No	2	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 8 Utilizar un Software Educativo de Leyendas y Cuentos



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Se puede observar en la gráfica explica que el 78% de los estudiantes si le gustaría utilizar un Software Educativo dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, mientras que 19 % indica que con frecuencia utilizarían el Software y por ultimo con el 3 % no le gustaría. En este análisis la mayoría si le gustaría utilizar el software de Leyendas y Cuentos, pero otros conocen que por la falta de computadora no pueden manejar esta herramienta que es importante para los estudiantes, y estar actualizados en la tecnología.

PREGUNTA # 9: ¿Los sonidos imágenes o videos te ayudarían a comprender los Leyendas y Cuentos?

Objetivos: Orientar a los docentes que utilicen proyectores para las clases

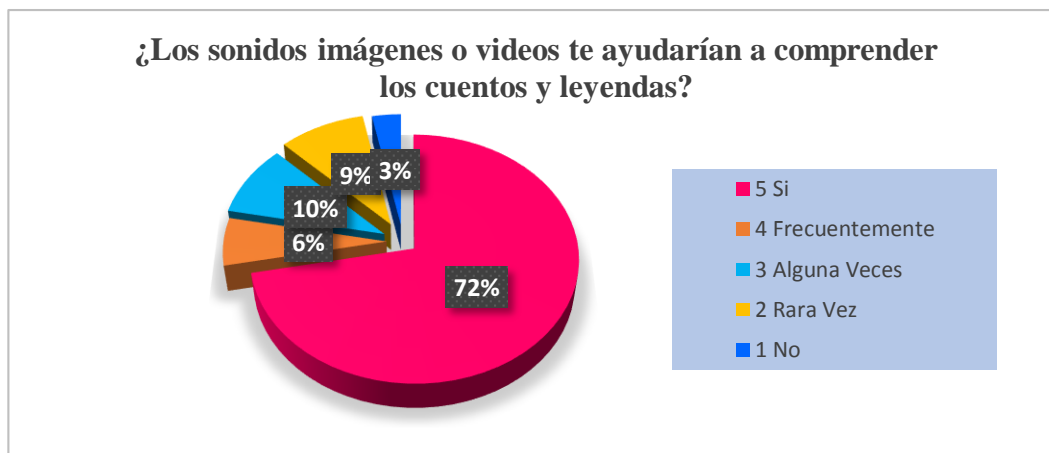
CUADRO 16 Sonidos imágenes o videos

¿Los sonidos imágenes o videos te ayudarían a comprender los Leyendas y Cuentos?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
9	5 Si	46	72%
	4 Frecuentemente	4	6%
	3 Alguna Veces	6	9%
	2 Rara Vez	6	9%
	1 No	2	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 9 Sonidos imágenes o videos



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se puede observar el gráfico muestra que existe un porcentaje alto de 72 % siempre le ayudarán a comprender los Leyendas y Cuentos, mientras que 9 % dice que a veces; y otra parte rara vez, y el 3 % no le gustarían los sonidos. Se puede describir que la mayoría de los estudiantes están dispuesto a ver imágenes, ya que de esta manera estimulan el interés por la lectura en los Leyendas y Cuentos. Es necesaria la elaboración del Software Educativo para incentivar la creatividad de los estudiantes.

PREGUNTA # 10: ¿Tu Docente utiliza recursos tecnológicos como la computadora para la asignatura de Lengua y Literatura?

Objetivos: Establecer que los docentes estén actualizado con la tecnología.

CUADRO 17 Docente utiliza recursos tecnológicos

¿Tu Profesor utiliza recursos tecnológicos como la computadora para la asignatura de lengua y literatura?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
10	5 Si	2	3%
	4 Frecuentemente	4	6%
	3 Alguna Veces	8	13%
	2 Rara Vez	6	9%
	1 No	44	69%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 10 Docente utiliza recursos tecnológicos



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se puede observar en el gráfico que 69 % de los estudiantes manifiestan que los docentes no utilizan recursos tecnológicos, mientras que el 13 % algunas veces, el 9 % rara vez utilizan los docentes tecnología, el 6 % con frecuencia, y el 3 % si utilizan recursos tecnológicos. En este análisis pueden observar que es muy importante que los docentes estén actualizado en la tecnología, analizando este aspecto y relacionándola con la investigación tienen que conocer las Tics, tanto los estudiantes como los docentes.

3.9.2.- RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDOS A LOS PADRES DE FAMILIAS

PREGUNTA # 1: ¿Usted se sienta junto a su hijo a leer Leyendas y Cuentos?

Objetivos: Requerir a los padres de familia que compartan las enseñanzas y dedicarle el tiempo a sus hijos.

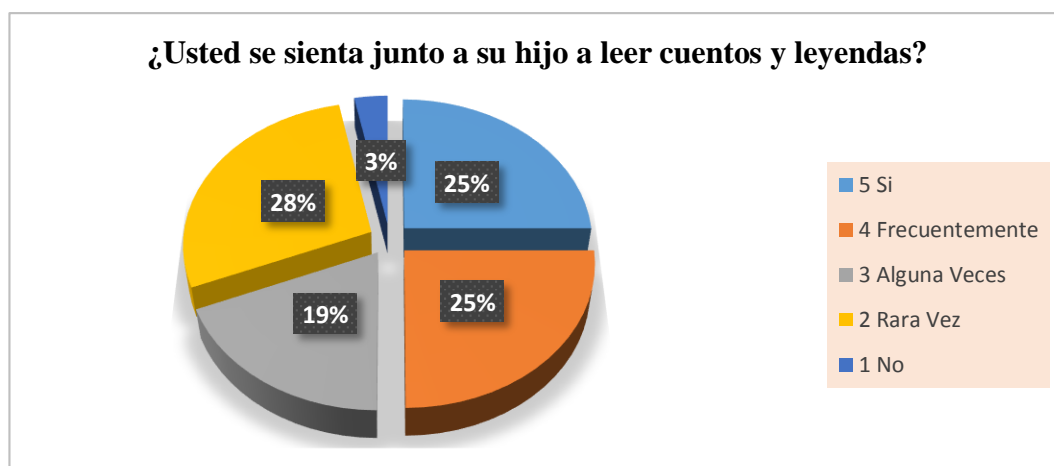
CUADRO 18 Padre se sienta a su hijo

¿Usted se sienta junto a su hijo a leer Leyendas y Cuentos?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
1	5 Si	16	25%
	4 Frecuentemente	16	25%
	3 Alguna Veces	12	19%
	2 Rara Vez	18	28%
	1 No	2	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 11 Padre se sienta a su hijo



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Se puede observar en la gráfica que el 28 % de los escolares expresan que rara vez su mamá le dedica el tiempo, mientras que el 25 % dicen que si leen y con frecuencia le dedican su tiempo para leer cuentos y literatura, el 19 % algunas veces, el 3 % no le dedican sus padres su tiempo. En este análisis podemos observar que la mayoría de los estudiantes no cuentan con el apoyo de sus padres en la práctica de la lectura.

PREGUNTA # 2: ¿Su hijo posee el material necesario que le motiva una lectura?

Objetivos: Conocer si los estudiantes practican la lectura en su hogar.

CUADRO 19 Material necesario que motiva a la lectura

¿Su hijo posee el material necesario que le motiva una lectura?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
2	5 Si	12	19%
	4 Frecuentemente	18	28%
	3 Alguna Veces	14	22%
	2 Rara Vez	18	28%
	1 No	2	3%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 12 Material necesario que motiva a la lectura



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Muestra el gráfico que el 28 % de los padres de familia manifestaron que con frecuencia poseen material y otra parte rara vez, mientras que el 22 % algunas veces utilizan material que le motiva la lectura, el 19 % siempre poseen material y el 3 % nunca poseen material. En el análisis de estas repuestas se relacionan con algunas características que deben tener el material necesario para la literatura, leer, practicar, interpretar, los Leyendas y Cuentos y de esta manera el estudiante no tendrá problema, siempre es necesario el Software.

PREGUNTA # 3: ¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos es una herramienta fundamental en el ámbito educativo?

Objetivos: Crear los instrucciones en el proceso de la Elaboración del Software

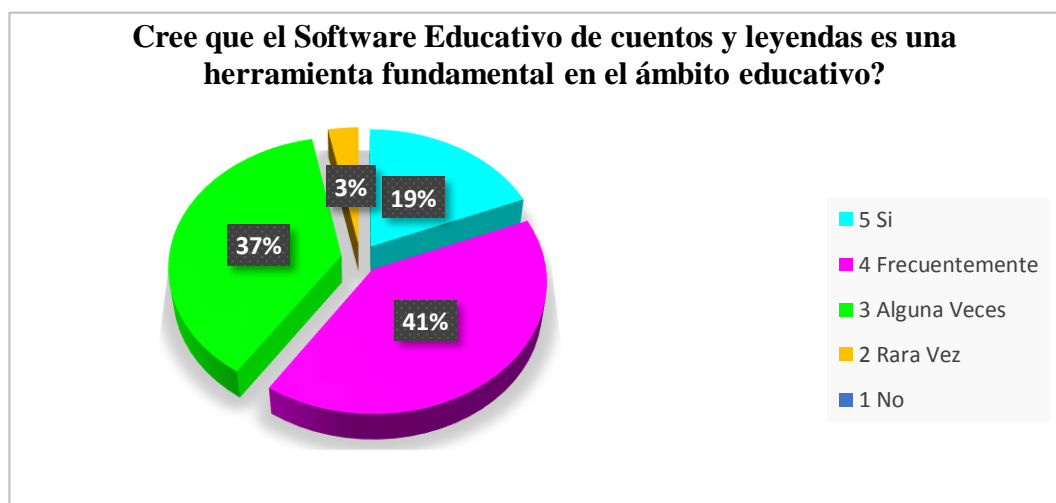
CUADRO 20 Herramienta fundamental en el ámbito educativo

¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos es una herramienta fundamental en el ámbito educativo?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
3	5 Si	12	19%
	4 Frecuentemente	26	41%
	3 Alguna Veces	24	38%
	2 Rara Vez	2	3%
	1 No	0	0%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 13 Herramienta fundamental en el ámbito educativo



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se observa que en el gráfico no muestra que el 41 % de los padres de familia dicen el software es fundamental en la educación, mientras que el 38 % algunas veces cree que es importante en el ámbito educativo, el 3 % rara vez. En este análisis se puede evidenciar que sigue siendo importante la elaboración del Software Educativo de Leyendas y Cuentos.

PREGUNTA # 4: ¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos le permite asimilar y entender los contenidos del texto?

Objetivos: Orientar a los estudiantes para entender la lectura y analizarla.

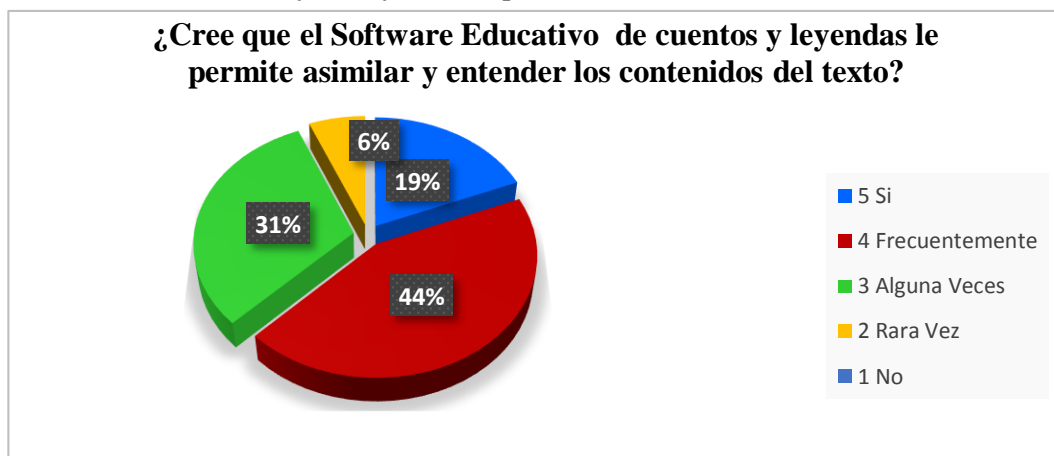
CUADRO 21 Leyendas y Cuentos permiten asimilar los contenidos del texto

¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos le permite asimilar y entender los contenidos del texto?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
4	5 Si	12	19%
	4 Frecuentemente	28	44%
	3 Alguna Veces	20	31%
	2 Rara Vez	4	6%
	1 No	0	0%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 14 Leyendas y Cuentos permiten asimilar los contenidos del texto



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Como lo muestra la gráfica el 44 % manifiesta que con frecuencia le permite asimilar y entender los contenidos del texto, mientras que el 31 % algunas veces, el 19 % siempre han utilizado Leyendas y Cuentos, y el 6 % rara vez. En este cuadro de análisis se aprecia que es importante que los docentes y padres de familias trabajen en equipo, para desarrollar la lectura de los diferentes textos, y de esta manera incrementar el programa de un software de Leyendas y Cuentos.

PREGUNTA # 5: ¿A su hijo le gustaría utilizar la computadora para conocer leyendas y cuentos?

Objetivos: Conocer si los estudiantes utilizan los recursos tecnológicos

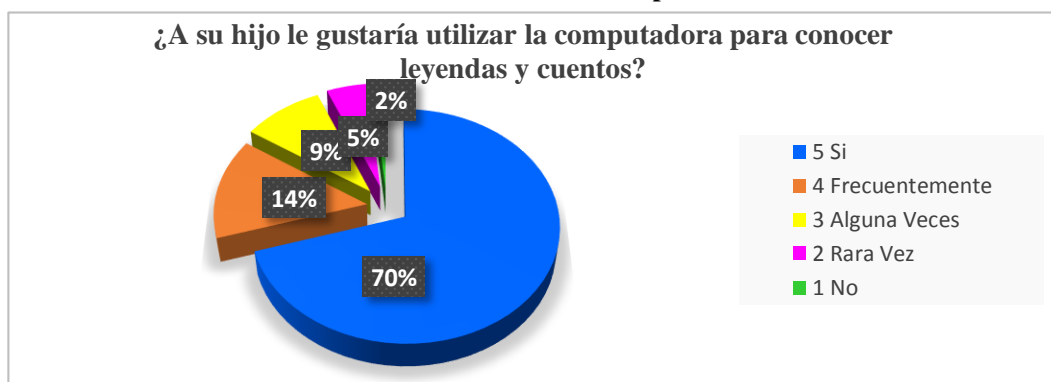
CUADRO 22 Utilizar la computadora

¿A su hijo le gustaría utilizar la computadora para conocer leyendas y cuentos?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
5	5 Si	45	70%
	4 Frecuentemente	9	14%
	3 Alguna Veces	6	9%
	2 Rara Vez	3	5%
	1 No	1	2%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 15 Utilizar la computadora



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: El gráfico estadístico muestra que existe un porcentaje alto de un 70 % que los padres de familia están de acuerdo que utilicen una computadora, mientras que el 14 % frecuentemente deben utilizar una computadora, el 9 % algunas veces, el 5 % rara vez deben utilizar esta herramienta y el 2 % no deben utilizar. En este análisis se puede evidenciar que los padres de familia están de acuerdo utilizar una computadora con el software dentro de la institución, para el desarrollo del pensamiento y la memoria lógica en los estudiantes ya que esta es una herramienta muy útil que permite un trabajo entretenido, práctico e innovador.

PREGUNTA # 6: ¿Cree Usted que un Software Educativo de Leyendas y Cuentos sirva para desarrollar la inteligencia en sus hijos?

Objetivos: Organizar las ideas de los estudiantes para el uso del Software.

CUADRO 23 Desarrollar la inteligencia en niños

¿Cree Usted que un Software Educativo de Leyendas y Cuentos sirva para desarrollar la inteligencia en su hijo?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
6	5 Si	50	78%
	4 Frecuentemente	10	16%
	3 Alguna Veces	3	5%
	2 Rara Vez	1	2%
	1 No	0	0%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 16 Desarrollar la inteligencia en niños



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se puede observar que el 78 % de los padres de familia están de acuerdo que el software sirve para desarrollar la inteligencia, mientras que el 16 con frecuencia , el 5 % dicen algunas veces y por último el 2 % rara vez. En este análisis se puede detectar que esta herramienta es un material de apoyo para en las actividades también se debe involucrar en la nueva tecnología, y los estudiantes del Séptimo año de la escuela “27 de Noviembre” estén actualizado y preparados para un futuro.

PREGUNTA # 7: ¿Su hijo ha manejado un Software Educativo en su hogar?

Objetivos: Identificar si los padres de familia utilizar el recurso tecnológico.

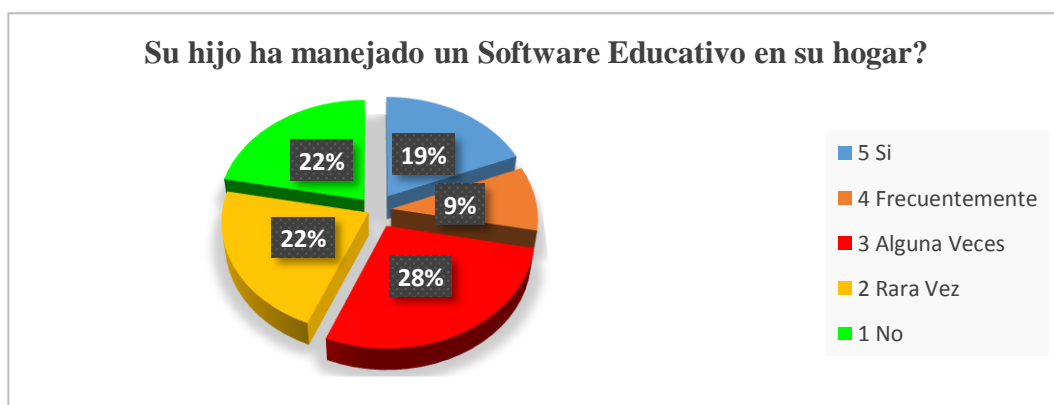
CUADRO 24 Manejar un Software Educativo

¿Su hijo ha manejado un Software educativo en su hogar?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
7	5 Si	12	19%
	4 Frecuentemente	6	9%
	3 Alguna Veces	18	28%
	2 Rara Vez	14	22%
	1 No	14	22%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 17 Manejar un Software Educativo



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se puede observar en el gráfico que el 28 % de los padres de familia manifestaron que sus hijos pocas veces utilizan un Software, por otra parte el 22 % rara vez y un porcentaje igual no utilizan este programa, mientras que el 19% siempre han utilizado el Software, y el 9 % con mucha frecuencia utilizan el procedimiento. En el análisis evidencia que los padres por falta de recursos tecnológicos no pueden utilizar el programa en su hogar, pero en la institución si deberían hacer uso de ellas y así los estudiantes puedan practicar en el Software Educativo de Leyendas y Cuentos.

PREGUNTA # 8: ¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos despierten el interés de su hijo por la lectura?

Objetivos: Identificar si los estudiantes utilizan esta herramienta por la lectura.

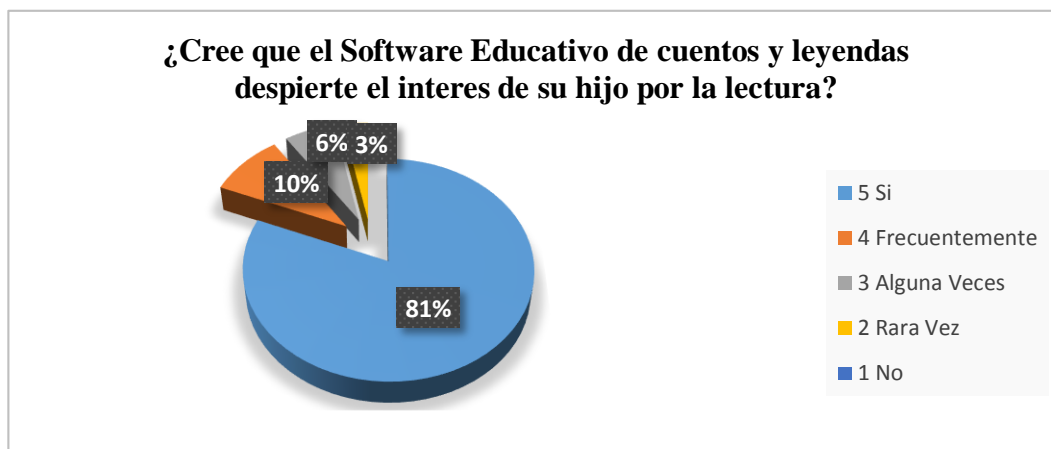
CUADRO 25 Despierten el interés hacia el software

¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos despierte el interés de su hijo por la lectura?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	F	%
<h1>8</h1>	5 Si	52	81%
	4 Frecuentemente	6	9%
	3 Alguna Veces	4	6%
	2 Rara Vez	2	3%
	1 No	0	0%
	TOTAL		64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 18 Dirigida a los Padres de Familias



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: se puede observar en el gráfico que existe un porcentaje alto con el 81 % despiertan el interés por la lectura, pero sin embargo con el 9 % nos dicen que con frecuencia esta la lectura, el 6 % es algunas veces y mientras con el 3 % rara vez. Se puede verificar en este análisis que los padres de familia están de acuerdo, que con el Software de Leyendas y Cuentos ya que siempre se debe de practicar la lectura tanto en la escuela como en casa.

PREGUNTA # 9: ¿La imaginación que utiliza su hijo después de leer un cuento es inquietante?

Objetivos: Establecer la dedicación y la concentración sobre los cuentos.

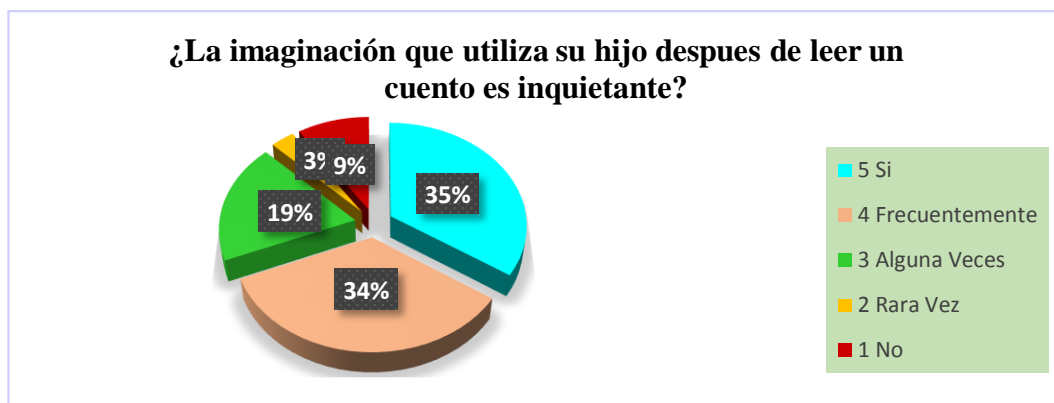
CUADRO 26 Imaginación después de leer un cuento

¿La imaginación que utiliza su hijo después de leer un cuento es inquietante?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	F	%
<h1>9</h1>	5	Si	22	34%
	4	Frecuentemente	22	34%
	3	Alguna Veces	12	19%
	2	Rara Vez	2	3%
	1	No	6	9%
			TOTAL	64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 19 Imaginación después de leer un cuento



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Se puede observar que con el 34 % de los encuestados afirman que sus hijos siempre se imaginan, y también con frecuencia andan inquietante, mientras que el 19 % sus hijos algunas veces se impresionan, nos muestra con un 9 % que nunca se imaginan nada , pero con el 3 % rara vez suele imaginarse. En este análisis se verificar al momento que los estudiantes leen Leyendas y Cuentos sirve no sólo para que los niños estén inquietos, sino para despertar el autoestima y vayan desarrollándose, respetando las reglas de los signos al momento de leer, sigue siendo importante la elaboración del Software.

Pregunta # 10: ¿Su hijo utiliza la computadora para realizar sus deberes?

Objetivos: Identificar si los estudiantes muestran interés sobre la computadora

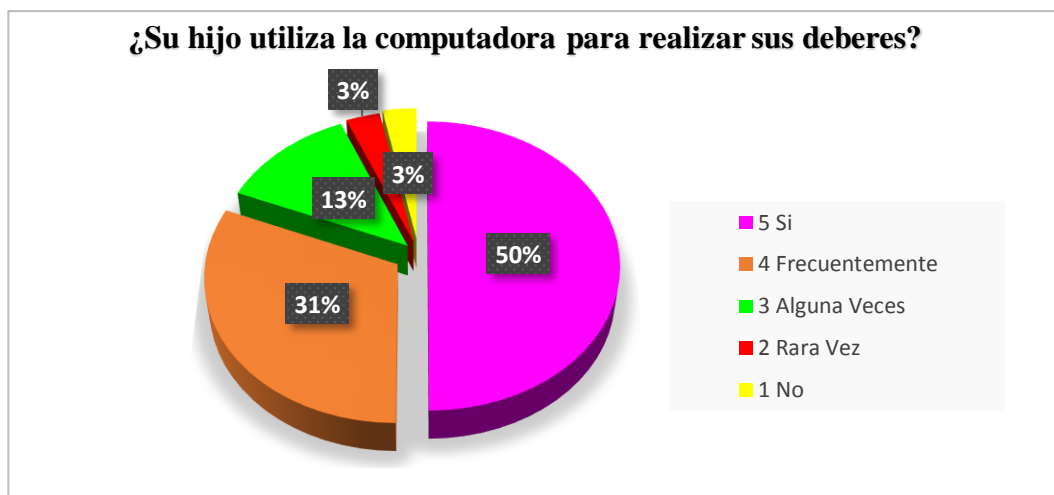
CUADRO 27 La computadora para realizar deberes

¿Su hijo utiliza la computadora para realizar sus deberes?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		F	%
10	5	Si	32	50%
	4	Frecuentemente	20	31%
	3	Alguna Veces	8	13%
	2	Rara Vez	2	3%
	1	No	2	3%
	TOTAL			64

Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

GRÁFICO 20 La computadora para realizar deberes



Fuente: Estudiantes de la escuela “27 de Noviembre”

Elaborado por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Análisis e interpretación: Como muestra la gráfica existe un alto porcentaje en que los padres de familia contestaron que sus hijos siempre utilizan la computadora para realizar sus deberes, mientras que el 31 % dice que con frecuencia, el 13 % algunas veces porque al momento no cuentan con internet, rara vez se manifestó con un 3 % y nunca utilizan es porque no cuenta con una computadora en su hogar. El análisis que la mayoría de los estudiantes si obtienen esta herramienta en su hogar porque es indispensable para los trabajos escolares.

3.9.3 RESULTADO DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR

Resultado de la entrevista aplicada al Prof. Pedro Rodríguez Vera Director de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”, del Cantón Santa Elena, manifestó que la Institución Educativa algunas veces capacita en metodología, pero que los Docentes se actualizan en los seminarios que imparte el Ministerio de Educación.

Al referirse al modelo educativo que se aplica en nuestra institución, el entrevistado indica que el modelo con que trabaja la institución es el constructivista, ya que considera que los estudiantes es el promotor de su propia enseñanza y aprendizaje. Al referirse si la institución cuenta con recursos tecnológicos se manifestó que solo con un 50% pero están buscando la forma que este recurso llegue a un 100% ya que esta herramienta es importante para con la Escuela. Al referirse del Software Educativo indicó que no conoce sobre este programa, pero sería de buena calidad que se incremente a nuestra Escuela porque hoy en día los estudiantes deben estar preparado para todo y es necesario porque la tecnología avanza todos los días.

Se pudo observar durante la entrevista que al referirse a la tercera pregunta sobre la capacitación, manifestó que ellos asisten a los seminarios que realiza el Ministerio de Educación. Sobre los recursos didácticos nos dice que saber enseñar implique ineludiblemente interactuar con las ideas del que está aprendiendo, es de mucha importancia. El Directivo de la Institución está totalmente de acuerdo que se debe fortalecer los conocimientos en la enseñanza en los estudiantes con un Software Educativo de Leyendas y Cuentos para los Docentes y los estudiantes, y de esta manera las clases no solo sería en forma teórica sino de práctica y a la vez estar actualizado con la tecnología. El Directorio de la Escuela indicó que los docentes utilizan la comprensión lectora, pero también nos dice que los docentes no poseen capacidad ni habilidades de un Software de Leyendas y Cuentos por eso nos surgió que es importante para la escuela que este tipo de programa se instale en la institución para todos los estudiantes.

3.9.4 RESULTADO DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Resultado de la entrevista aplicada a los docentes de la Escuela.

La aplicación de esta entrevista se basó en la importancia que sería para la institución la elaboración de un Software Educativo de Leyendas y Cuentos, ellos como docentes solo cuenta con un 50 % recurso tecnológico, es lo que dispone la institución. También manifestaron que no conocen lo que es un Software solo por teoría pero si le gustaría implementar en su malla curricular este programa.

Estamos dispuestos, dijeron los docentes asistir a una capacitación sobre este tema ya que es de mucha importancia para nosotros y a la vez darle a conocer a los estudiantes, con un 100 % nos dijeron que si disponen de un recursos didácticos pero si es necesario aprender más para estar actualizado.

Estamos seguros que un Software de Leyendas y Cuentos ayudará a fortalecer los conocimientos de la tecnología y a la vez compartir con los estudiantes esta nueva experiencia. Hoy en día la lectura es un recursos primordial en los estudiantes día a día estamos preparándolos con la práctica de la lectura en escenarios o ante el público y de esta manera que los estudiantes pierdan el miedo ante los demás hablar, expresarse, dar opiniones e ideas, ser participe en eventos de literatura con las demás instituciones educativas.

Al momento de la entrevista se obtuvo un 100 % de los docentes que está de acuerdo que se incremente un Software Educativo de Leyendas y Cuentos, existe la necesidad de los docentes de contar con una herramienta de apoyo para brindar una educación basada en tecnología con la finalidad de hacer de los estudiantes del Séptimo Año de Educción básica media de la escuela “27 de Noviembre” se estén fortaleciendo cada una de las áreas del desarrollo evolutivo. Se considera importante la utilización de los recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena.

3.9.5 Matriz de los estudiantes

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuente mente		Algunas veces		Rara vez		Nunca		Total
		F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	%
1	¿Lees Leyendas y Cuentos?	23	36%	13	20%	23	36%	2	3%	3	5%	100%
2	¿Te gustaría utilizar una computadora en la asignatura de Lengua y Literatura?	37	58%	15	23%	4	6%	2	3%	6	9%	100%
3	¿Las clases de Lengua y Literatura son divertidas?	30	47%	8	13%	14	22%	10	16%	2	3%	100%
4	¿Has utilizado alguna vez un Software Educativo?	9	14%	2	3%	16	25%	4	6%	33	52%	100%
5	¿El docente emplea motivaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	38	59%	4	7%	12	19%	6	9%	4	6%	100%
6	¿Tu profesor recurre a Leyendas y Cuentos para mejorar la lectura?	43	67%	4	6%	12	19%	3	5%	2	3%	100%
7	¿El docente ha utilizado algún Software Educativo en la asignatura de Lengua y Literatura?	4	6%	6	9%	8	13%	4	6%	42	66%	100%
8	¿Te gustaría utilizar un software educativo de Leyendas y Cuentos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura?	50	78%	12	19%	0	0%	0	0%	2	3%	100%
9	¿Los sonidos imágenes o videos te ayudarían a comprender los Leyendas y Cuentos?	46	72%	4	7%	6	9%	6	9%	2	3%	100%
10	¿Tu profesor utiliza recursos Tecnológicos como la computadora para la asignatura de Lengua y Literatura?	2	3%	4	6%	8	13%	6	9%	44	69%	100%

CUADRO 28 Matriz de los Estudiantes

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana

3.9.6 Matriz de los Padres de Familias

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuente mente		Algunas veces		Rara vez		Nunca	Total	
		F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	%
1	¿Usted se sienta junto a su hijo a leer Leyendas y Cuentos?	16	25%	16	25%	12	19%	18	28%	2	3%	100%
2	¿Su hijo posee el material necesario que le motive a una lectura?	12	19%	18	28%	14	22%	18	28%	2	3%	100%
3	¿Cree que los Leyendas y Cuentos es una herramienta fundamental en el ámbito educativo?	12	19%	26	41%	24	37%	2	3%	0	0%	100%
4	¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos le permita asimilar y entender los contenidos del texto?	12	19%	28	44%	20	31%	4	6%	0	0%	100%
5	¿A su hijo le gustaría utilizar la computadora para conocer leyendas y cuentos?	45	70%	9	14%	6	9%	3	5%	1	2%	100%
6	¿Cree usted que un Software Educativo de Leyendas y Cuentos sirva para desarrollar la inteligencia en su hijo?	48	77%	10	16%	3	5%	1	2%	0	0%	100%
7	¿Su hijo ha manejado un software educativo en su hogar?	12	19%	6	9%	18	28%	14	22%	14	22%	100%
8	¿Cree que el Software Educativo de Leyendas y Cuentos despierte el interés de su hijo por la lectura?	52	81%	6	9%	4	7%	2	3%	0	0%	100%
9	¿La imaginación que utiliza su hijo después de leer un cuento es inquietante?	22	34%	22	34%	12	19%	2	4%	6	9%	100%
10	¿Su hijo utiliza la computadora para realizar sus deberes?	32	50%	20	31%	8	13%	2	3%	2	3%	100%

CUADRO 29 Matriz de los Padres de Familias

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana

3.9.7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

3.9.7.1 CONCLUSIONES

- El software “Leyendas y Cuentos” permite a los estudiantes desarrollar las habilidades y destrezas a través de la manipulación de los recursos tecnológicos, porque le permite estar motivado y despierten el interés por la lectura.
- Se determina que en los estudiantes es significativo, la lectura, las técnicas realizada por los estudiantes se desarrollan sólo en el aula porque cuentan con la orientación y guía del docente y que fuera de esta, sólo un 50 % son practicadas ni desarrollada por los estudiantes.
- El Software Educativo de Leyendas y Cuentos permitirá un aprendizaje en los estudiantes y docentes, de esta manera ellos estarán actualizado con la nueva tecnología, lo cual mejorara el nivel académico de los estudiantes.

3.9.8 RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes, se incluyan en la utilización y manejo de las herramientas tecnológicas para contribuir y capacitarse en recursos tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza y que los estudiantes sienta motivado en la hora de clases.
- Se recomienda a los docentes el uso del Software Educativo de Leyendas y Cuentos para que los estudiantes logren despertar el interés por la lectura.
- Es importante que los docentes conozcan lo que es un Software Educativo de Leyendas y Cuentos y a la vez logren un aprendizaje explicativo y despierten el interés por la lectura comprensiva y calidad de educación. orientarles a los padres de familia que dediquen el tiempo a sus hijos en el momento que ellos realizan sus tareas diarias. Con la implementación del Software de Leyendas y Cuentos los estudiantes mejoren su calidad de estudios ya que en un futuro serán los profesionales de nuestra localidad.

“ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.”



AUTORA:

ARIANA PATRICIA RODRÍGUEZ PANCHANA

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS.

4.1.1 Título de la Propuesta

Elaboración de un Software Educativo de leyendas y cuentos para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo grado de la escuela de Educación Básica “27 de Noviembre” período lectivo 2014 -2015.

4.1.2 Institución Ejecutora

Escuela de Educación Básica 27 de Noviembre, del Cantón Santa Elena. Situado en el Barrio Los Girasoles – Calle 10 de Agosto. Cantón Santa Elena, Parroquia Santa Elena.

4.1.3 Beneficiarios.

Estudiantes de Séptimo grado paralelos A y B, Docentes de Séptimo grado. Situado en la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena y Parroquia Santa Elena, Barrios “Los Girasoles”.

4.1.4 Equipo Técnico responsable.

Autora: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

Tutor: MSc. Yuri Ruiz Rabasco.

4.2 ANTECEDENTE DE LA PROPUESTA

Es alarmante tanto en el ámbito Provincial y nacional, la búsqueda de nuevas alternativas que propicien una mayor solidez de los conocimientos de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el empleo de los medios informáticos de los centros escolares.

El desarrollo de esta propuesta viene a constituir un aporte para todas las docentes de educación informática y para a todas aquellas personas que tienen que ver con los estudiantes, con la finalidad de fortalecer la tecnología mediante la aplicación de un software educativo.

En la Provincia de Santa Elena existen establecimientos educativos que no cuentan con programas de computación y no manejan un software educativo que les permitan a los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” a que se involucren con una estrategia tecnológica puedan interactuar y aprender de manera divertida. Un plan de estudio le va a permitir a las y los estudiantes de Séptimo grado, generar un dialogo constante entre un escenario de trabajo y sus estudios, de esta forma se busca que la investigación traspase sus límites y llegue a convertirse en acción, pero en una acción dirigida a un desarrollo de la Literatura.

Siendo necesario la idea de elaborar un software educativo, la tecnología tiene un cambio constante y de esta manera estar actualizado, en donde los estudiantes de la escuela “27 de Noviembre” deben de captar la metodología para el desarrollo del software de leyendas y cuentos, a su vez sirve para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura

4.3 JUSTIFICACIÓN.

Este trabajo de investigación está enfocado a dar soluciones por medio de herramientas teóricas y prácticas para que los estudiantes de la escuela “27 de

Noviembre” del Cantón Santa Elena, sepan aplicar los procesos tecnológicos actuales que se presenten

El software despertará el interés por escribir las leyendas y los cuentos; esto implica el mejoramiento de las técnicas ortográficas, que involucran el compromiso de hacer lo mejor posible. Es importante insistir en el material que cuenta la institución, pues esto permitirá conocer principalmente, los recursos con los cuales cuenta, así como los objetivos, la tecnología, la cultura y el entorno de la institución de una forma panorámica.

El software educativo se crea con un propósito en que los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, sepan manejar herramientas tecnológicas, dentro de las clases como fuera de la institución, también para crear en los estudiantes el interés por la lectura.

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo General.

Crear y aplicar un software educativo de leyendas y cuentos que ayuden al fortalecimiento de la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena. Año 2014.

4.4.2 Objetivo Específicos.

- ✓ Crear un software educativo para establecer los procesos tecnológicos.
- ✓ Mejorar hábitos de lectura recreativa, comprensiva e informativa.
- ✓ Capacitar a estudiantes y docentes en el manejo del Software Educativo de Leyendas y Cuentos.

4.5.2 Misión.

Enseñar de una manera idónea a los estudiantes, brindando conocimientos sobre la tecnología actualizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de la misma forma fortalecer la asignatura de Lengua y Literatura

4.5.3 Visión.

Lograr un proceso de mejora continua, considerando habilidades, técnicas y tecnología avanzada, aplicándolos en la Elaboración del Software educativo para los estudiantes de Séptimo grado ; y a la vez fortalecer a la Escuela “27 de Noviembre”, del Cantón Santa Elena, que genere profesionales en informática en un futuro.

En el presente trabajo investigativo intervienen:

MSc. Yuri Ruiz Rabasco Tutor del proyecto.
Srta. Rodríguez Panchana Ariana Autora del proyecto.

4.5.4 Beneficiarios

Directos:

- ✓ Estudiantes de Séptimo grado, porque ampliarán nuevos métodos de estudios para una buena elaboración de sus tareas.
- ✓ Representantes legales: Apoyarán al proceso de enseñanza y aprendizaje llevando un control en sus hogares.

1	Autoridad
2	Docentes
64	Estudiantes
64	Padres de Familias

CUADRO 30 Personal de Beneficios Directos
Elaboración: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

4.6 METODOLOGÍA PLAN DE ACCIÓN

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIO DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>FIN Constituyen una aplicación del plantel para la elaboración del Software Educativo de Leyendas y Cuentos, para fortalecer la asignatura de Lengua y Literatura.</p>	Llegar en un 85 % a la comprensión y la práctica de las actividades del proceso del Software Educativo	Contestar preguntas en base a temas tratados	¿El Software de Leyendas y Cuentos permitirá a los estudiantes que se motiven por las lecturas?
<p>PROPÓSITO Capacitar a los Docentes, estudiantes, para el apropiado manejo del Software Educativo. Aumenta la satisfacción del personal y de los usuarios del servicio educativo.</p>	Despertar en un 85% el interés de los docentes para la utilización y de la lectura de enseñanza y aprendizaje para el Software dentro de la sala de informática de clases	Charla para el manejo y una adecuada utilización del Software	¿Hay gestión de parte de los docentes y directivos, para la utilización el Software
<p>LABORATORIO DE INFORMATICA Las computadoras están en un buen estado para la correcta utilización por parte del personal educativo.</p>	Alcanzar en un 90% la adecuación del espacio físico	<p>✚ Docentes</p> <p>✚ Dicentes</p>	¿Las autoridades destinan los medios necesarios para mejorar el nivel Académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura?
<p>ACTIVIDADES Conseguir que el personal involucrado capte con mayor facilidad los textos de las lecturas</p>	Concretar en un 90% las actividades señaladas	Recurrir a la sala de informática para la implementación del Software de Leyendas y Cuentos	¿El Software Educativo de Leyendas y Cuentos permitirá optimizar la comprensión lectora?

CUADRO 31 Metodología plan de acción

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

4.6.1 Cronograma del Plan de Acción

Actividades	Responsables	Fechas				Cumplimientos
		Agosto				
		1	2	3	4	
Instalar el Software en la institución Educativa	Autora: Ariana Patricia Panchana Rodríguez	X				Integrar a los padres de familia, presentarse en la institución educativa
Invitar a los docentes, directivos y padres de familias a la capacitación			X			Motivar a asistir a capacitación
Capacitar a los docentes y estudiantes para el uso y manejo del Software Educativo de Leyendas y Cuentos				X		Despertar el interés en el proceso de la elaboración del Software, y ejecutar equipos de trabajos en la sala de informática y beneficiar la comunidad educativa

CUADRO 32 Cronograma del Plan de Acción

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

4.6.2 Taller de Capacitación

Título del taller: Destacar la importancia de la lectura para que los estudiantes logren leer de una manera crítica, creativa y valorativa.

Objetivo: Valorar y despertar el interés de Leyendas y Cuentos a través de la lectura en los estudiantes dándole importancia a la narración oral para la interacción social.

Destreza con criterios de desempeño	Contenidos	Recursos	Evaluación	Precisiones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valorar la importancia de utilizar el software educativo de Leyendas y Cuentos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. ➤ Comprender los distintos Leyendas y Cuentos literarias ➤ Valorar la importancia de la lectoescritura y la expresión oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Importancia de la narración oral en la transmisión de leyendas y cuentos ➤ Estrategias de lecturas críticas ➤ Importancia del software educativo. 	Pizarra. Marcadores. Computadora. Láminas de diapositivas. Software educativo de Leyendas y Cuentos	Utilización del software educativo en las clases de Lengua y Literatura.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leer la lectura. ➤ Lluvia de ideas. ➤ Conversar acerca de la lectura. ➤ Analizar cada concepto ➤ Descubrir los pasos para estudiar en una forma más efectiva. ➤ Anotar las ideas. ➤ Conclusiones y recomendaciones.

CUADRO 33 Capacitación

Elaborada por: Ariana Patricia Rodríguez Panchana.

4.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

El docente debe estar preparado técnicamente para evaluar la calidad del Software que va a presentar a sus estudiantes, apoyándose en una metodología técnicamente fundamentada. La misma debe incluir la evaluación de los objetivos del software, la presentación del conocimiento, las facilidades que brinda el programa para su manipulación, entre otros.

Debe existir una secuencia y unidad de todos los elementos del programa en un orden lógico, tal y como se desea que ocurra cuando esté ejecutándose el mismo. Así debe organizarse la información de Leyendas y Cuentos por medio de gráficos, animados, los mensajes, preguntas u otros aspectos.

Las nociones básicas que van creando en los estudiantes de séptimo grado de educación media de la Escuela “27 de Noviembre” del Cantón Santa Elena, es crear una cultura informática, deben introducirse desde edades tempranas y formar parte del currículo en todos los niveles de enseñanza. El estudiante no puede estar ajeno a las transformaciones que ocurren en la sociedad a partir del uso de la computadora y tendrá que estar preparado para cuando alcance niveles superiores, donde tendrá que realizar un tratamiento informático científico y técnico, y asimilar los cambios tecnológicos del futuro.

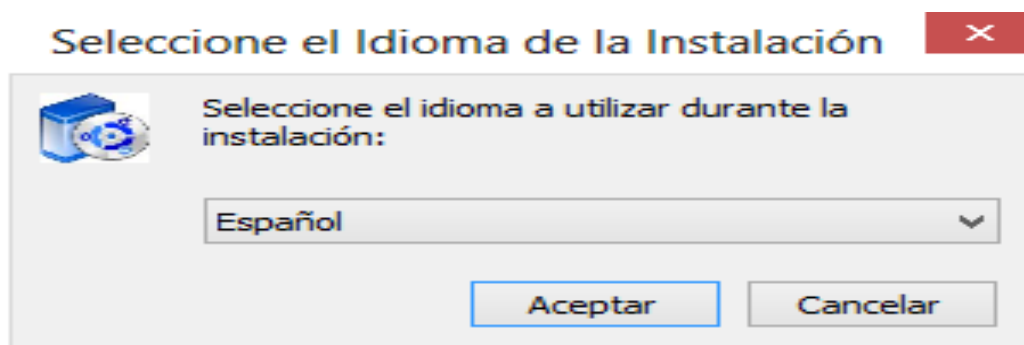
La utilización de las herramientas tecnológicas es muy importante ya que hoy en día estos recursos permiten que los docentes sean innovadores lo cual apliquen en el curso de informática con clases estratégicas nuevas donde busquen mejorar el nivel académico a través de las enseñanzas y aprendizaje que ellos imparten día a día a sus estudiantes.

Esta aplicación de este Software Educativo de Leyendas y Cuentos va a beneficiar a los estudiantes de la Escuela “27 de Noviembre” ya que los cuentos, leyendas, se interesan y despertarán el hábito por la lectura mejorando en ellos su capacidad de lenguaje oral.

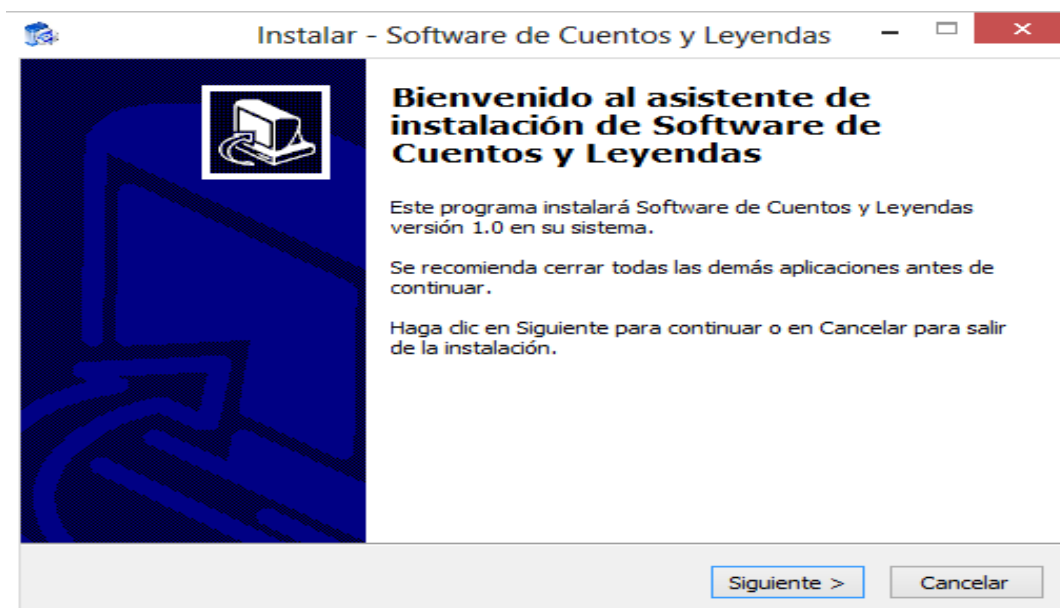
4.7.1 Instalación del software educativo “Leyendas y Cuentos”

Los pasos para instalar el software educativo “Leyendas y Cuentos” son muy sencillos y se especifica a continuación:

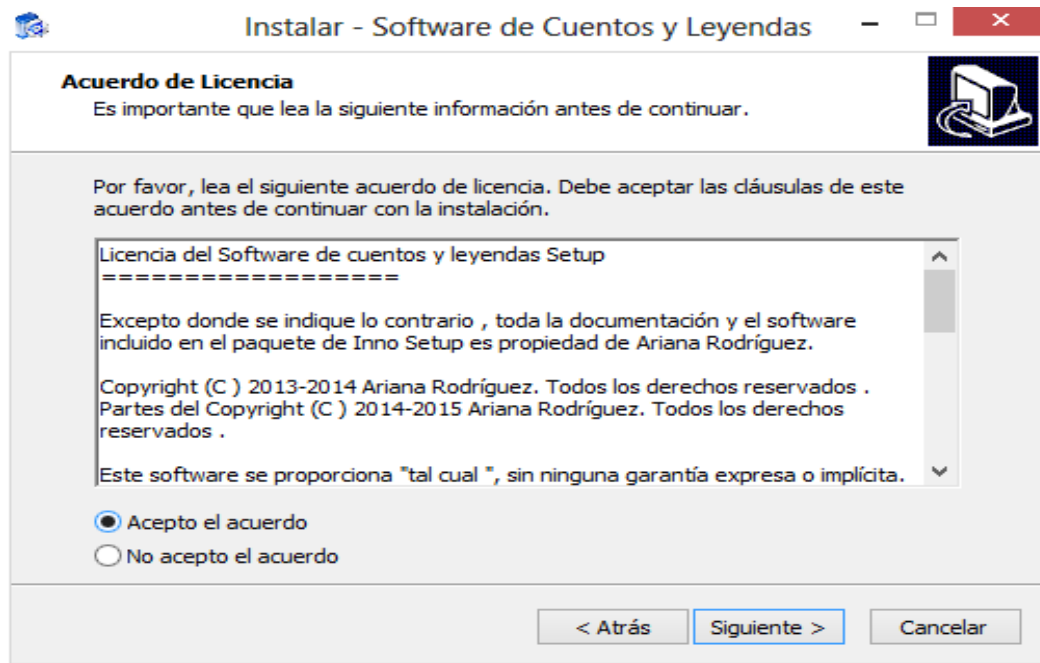
- 1.- Se abre la carpeta donde se encuentra el setup (instalador) del Software educativo “Leyendas y Cuentos”.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo, donde se procede a elegir el idioma de la instalación.



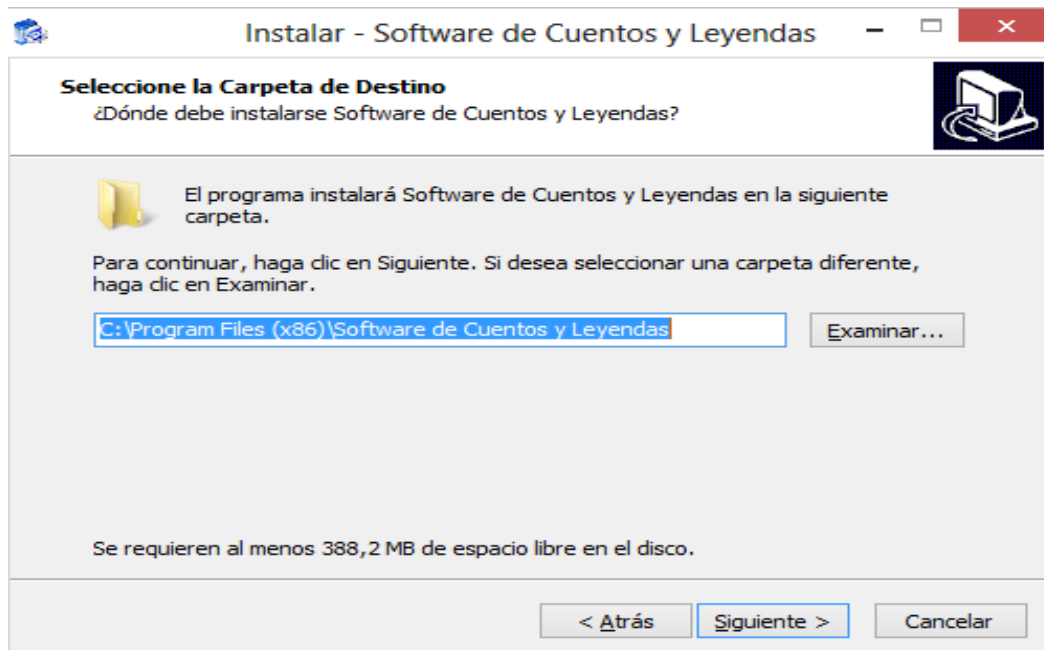
- 3.- En la siguiente ventana aparece el asistente de instalación del software educativo “Leyendas y Cuentos”, damos clic en siguiente.



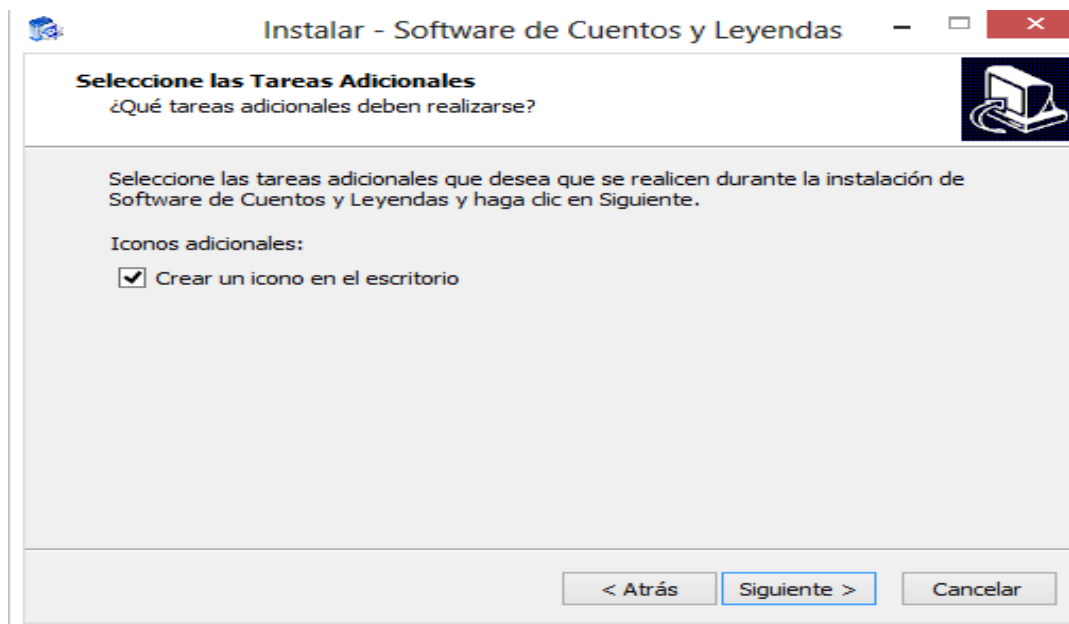
4.- A continuación la ventana para aceptar las condiciones de la instalación, se acepta el acuerdo de licencia, y damos clic en la opción siguiente.



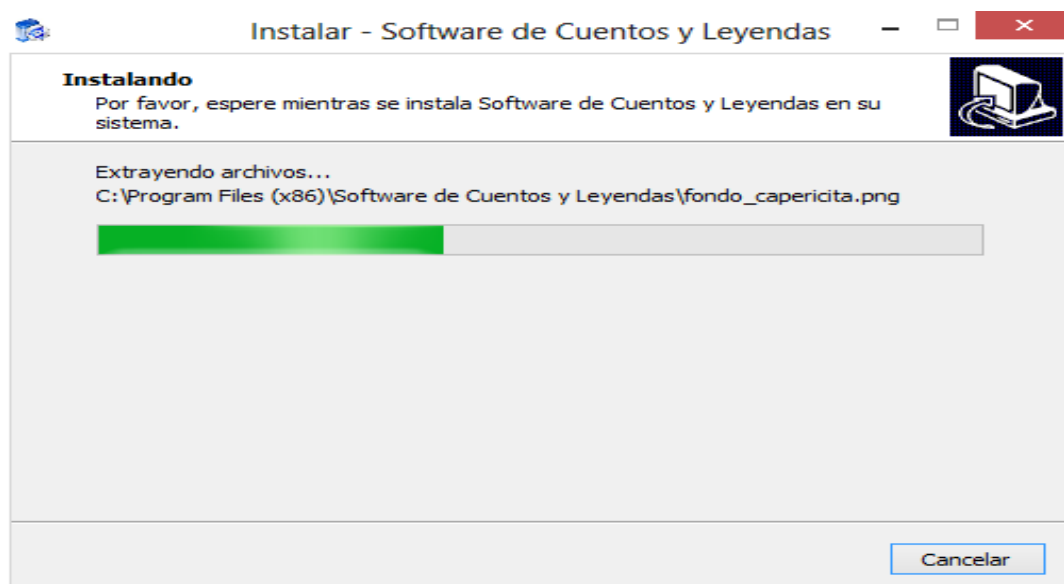
5.- Seleccione la carpeta de destino donde se instalará el software educativo de Leyendas y Cuentos, clic en el botón siguiente.



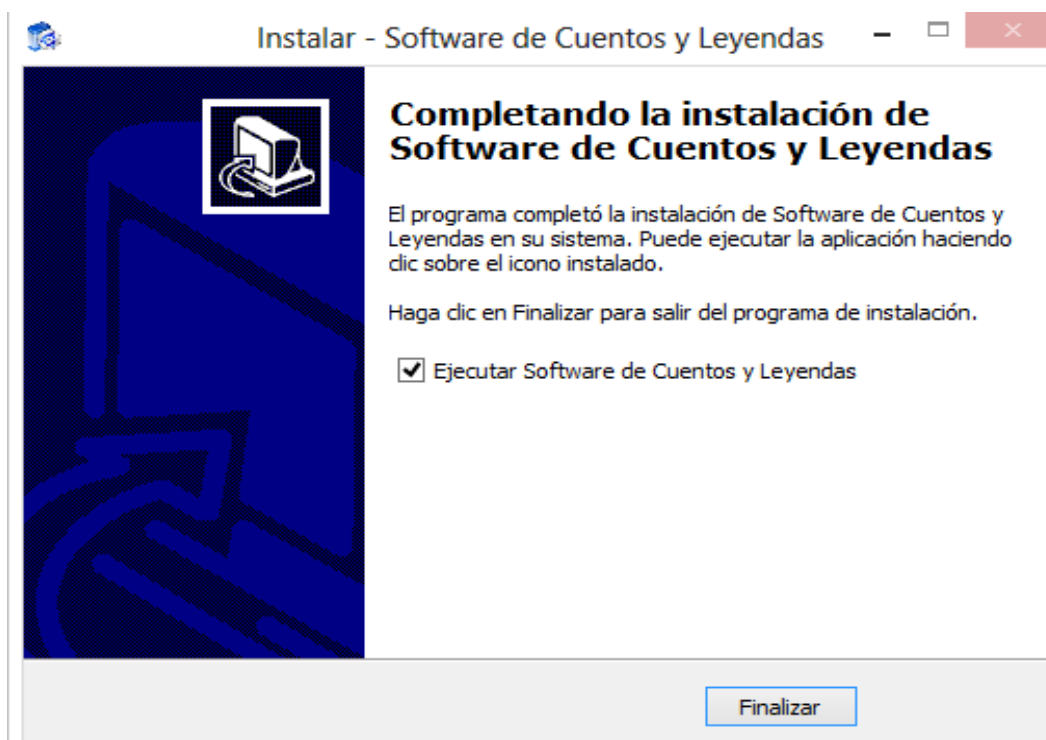
6.- Para que el software educativo “Leyendas y Cuentos”, aparezca como acceso directo en el escritorio active la casilla de verificación. Clic en siguiente; Para finalizar la instalación.



7.- Esperar que cargue el proceso de la instalación del software educativo.



8.- Finalmente dar clic en el botón finalizar, de inmediato aparecerá una ventana de presentación del software educativo “Leyendas y Cuentos”. El programa estará listo para utilizarlo



4.8 DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “LEYENDAS Y CUENTOS”

El software Educativo de Leyendas y Cuentos está elaborado para los estudiantes de séptimo año y de esta manera, poder fortalecer la enseñanza y despertar su interés hacia la lectura y expresión oral, dando a conocer el desarrollo de la educación en las tecnologías, transmitiendo de esta manera que el mundo de la informática se transfiere en variadas manifestaciones como los sonidos, videos, textos, imágenes que despiertan el interés hacia los estudiantes y les ayuda en su entorno educativo. Los cuentos y las leyendas toman un papel importante para el desarrollo de la imaginación de los educandos y su nivel de comprensión lectora.

4.8.1 Presentación

Al momento de ingresar al programa se presentará una pantalla donde nos muestra el nombre del Software Educativo “**LEYENDAS Y CUENTOS**” y un botón que nos indica **ENTRAR** al menú principal.



Ilustración 11 Software Educativo “Leyendas y Cuentos”
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Botones que contiene el Software Educativo de Leyendas y Cuentos de la asignatura de Lengua y Literatura.



Al dar clic en el botón **ENTRAR** mostrará una pantalla el cual está conformado por bloques y al darle clic en cada uno de los botones se podrá acceder a cada uno de contenidos con respecto al bloque curricular de Lengua y Literatura.



Ilustración 12 Menú Principal “Leyendas y Cuentos”
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

4.8.2 Contenidos

En el **Bloque 1** se encontrara todo referente a las leyendas, contenidos curriculares que se detallaran a continuación.

- ¿Qué es una Leyenda?
- Figuras Literarias
- Elementos Ficticios y reales
- Ejemplos



Ilustración 13 Bloque 1
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 14 ¿Qué es una Leyenda?
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 15 Figuras Literarias
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 16 Elementos ficticios y reales
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Dando clic al botón de leyendas nos presenta una pantalla diseñada con imágenes gif, sonido mp3 y con 20 botones de leyendas tradicionales del Ecuador, encontramos en la parte inferior un botón para poder regresar a la página anterior



Ilustración 17 Temas de las Leyendas
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

En la parte superior de cada lectura de los Leyendas y Cuentos esta un botón de actividad, que al presionarlo presentará una nueva pantalla para los estudiantes, así mismo un botón para regresar al menú principal.

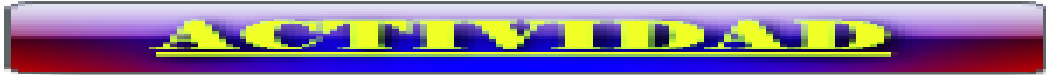


Ilustración 20 Botón de Actividades
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Luego de dar clic en el botón de actividades se presentará un cuestionario de preguntas con botones esencialmente importantes para calificar la concentración de cada estudiante de acuerdo a las lecturas, como está en la imagen siguiente un botón para ir al menú principal, una flecha para regresar a la página anterior en este caso la Leyenda, también encontrarán un botón que los dirige a la moraleja y en la parte inferior habrá un botón que califica esta actividad.

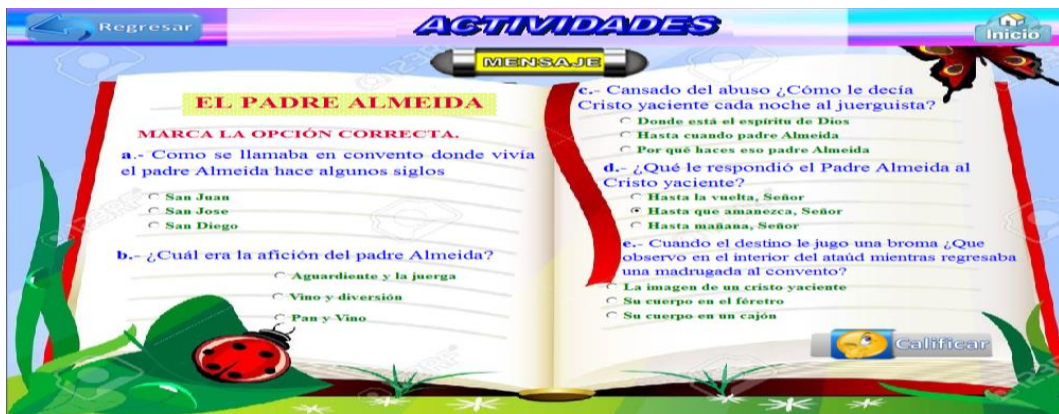


Ilustración 21 Evaluación de Leyenda
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

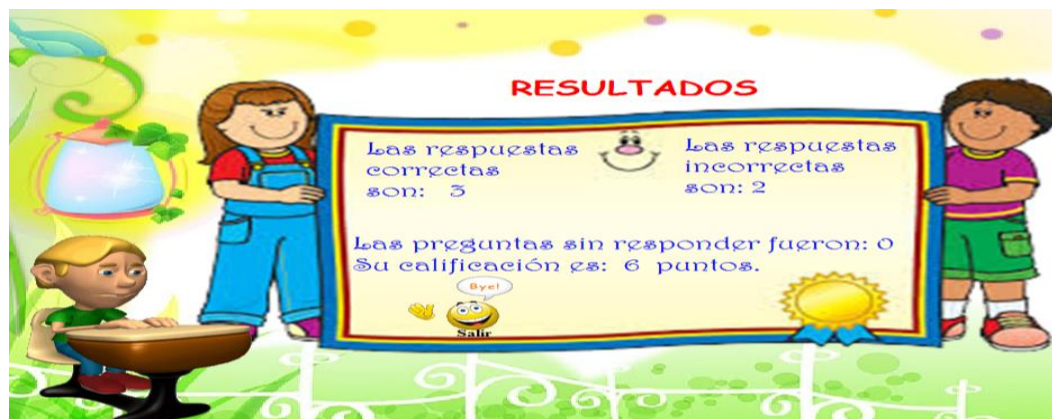


Ilustración 22 Evaluación
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Al hacer clic en el botón **Bloque 2** se visualizarán unos botones que contienen temas referentes al contenido curricular en la asignatura de Lengua y Literatura.

- ¿Qué es un Cuento?
- Características
- Elementos
- Estructura
- Ejemplos



Ilustración 23 Bloque 2
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

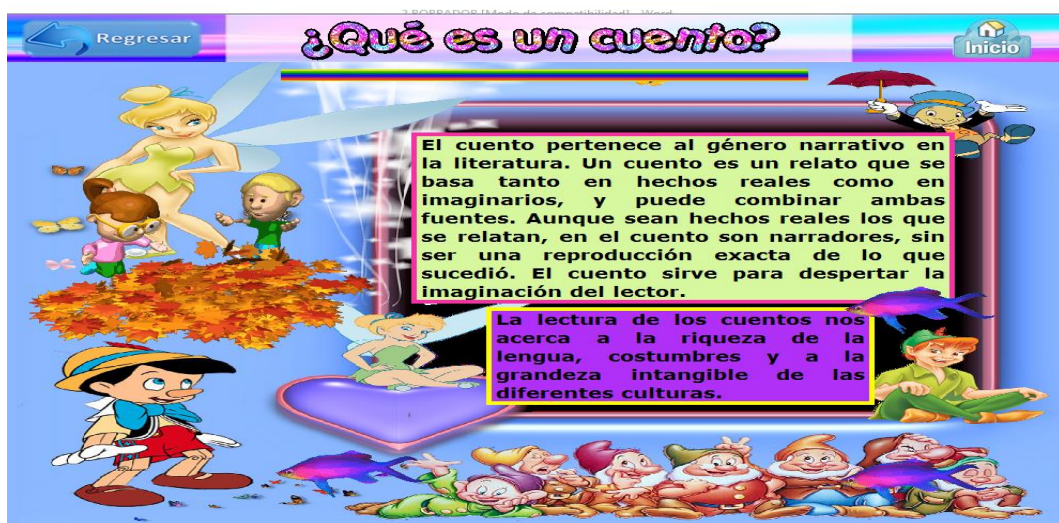


Ilustración 24 ¿Qué es un Cuento?
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 25 Características del cuento
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 26 Elementos del Cuento
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 27 Estructura del cuento
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Una vez dando clic al botón **EJEMPLO** de cuentos ingresamos a la página donde se encuentran los botones con los diferentes temas de cuentos, también encontraremos sonidos, imágenes gif y un botón en la parte superior para poder regresar a la página anterior



Ilustración 28 Temas de los Cuentos
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 29 Ejemplo del Bloque 2
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Dando vuelta la página con ayuda del mouse, se encontrará la lectura, del mismo cuento con letra clara y legible, con imágenes jpg. y sonidos de fondo.



Ilustración 30 Diseño de Cuentos
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Cuando den clic en el botón **Moraleja** aparecerá una ventana que nos deja un mensaje de acuerdo a cada cuento



Ilustración 31 Moraleja
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

Encontrarán también una página de evaluación que permite calificar de acuerdo a la comprensión lectora del estudiante

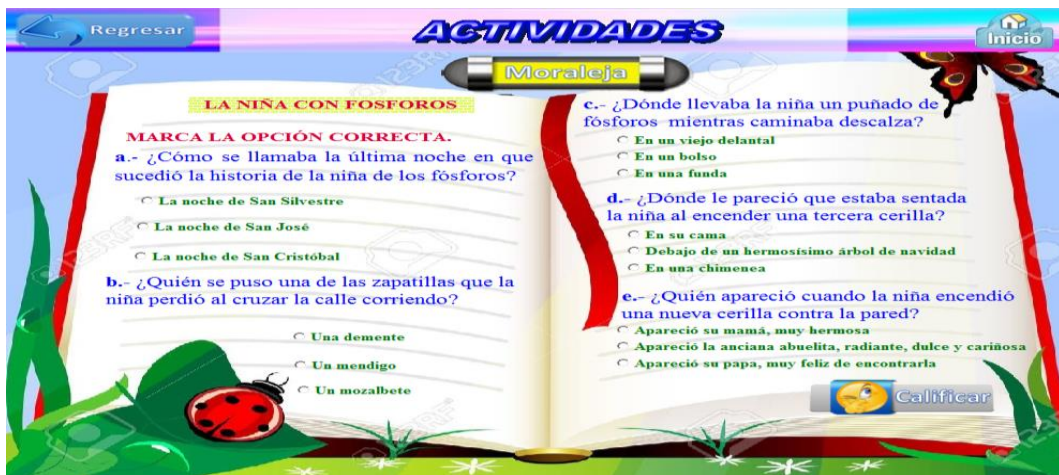


Ilustración 32 Actividad
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 33 Resultado de evaluación
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

En el **Bloque 3** encontrarán dos opciones el primer botón dirige a un mini diccionario de palabras que los estudiantes ven extrañas, con dos botones flechas en la parte inferior para continuar buscando el glosario de palabras desconocidas.



Ilustración 34 Bloque3
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

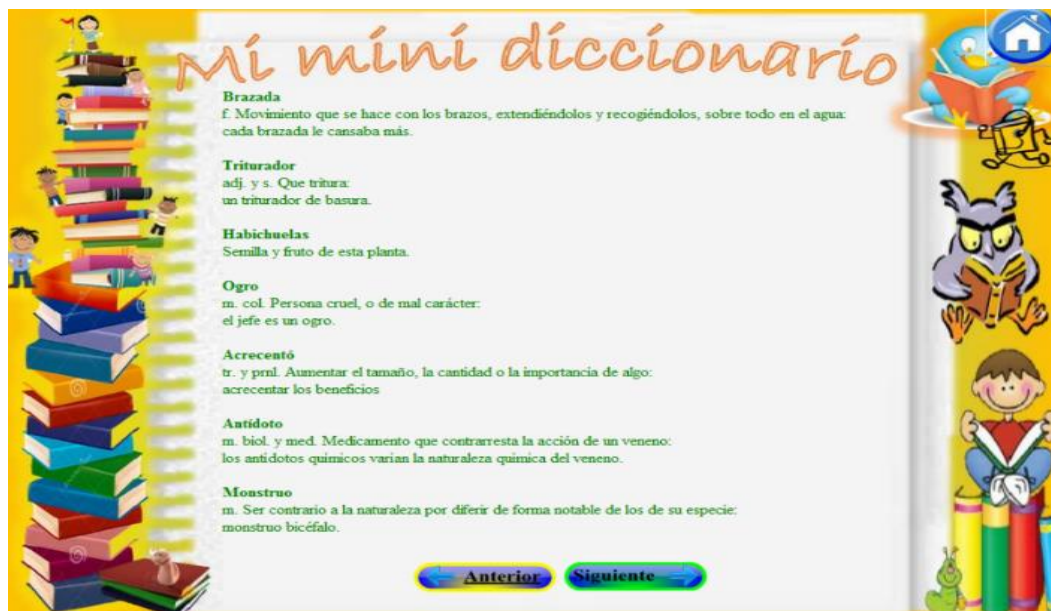


Ilustración 35 Mi mini Diccionario
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

En el segundo botón se encontrarán los nombres de los videos de las leyendas y los cuentos como parte del entretenimiento, dando clic en cada botón presentará una pantalla extendida reproduciendo el video (Windows media player)



Ilustración 36 Entretenimiento
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana



Ilustración 37 Video
Elaborado por: Ariana Rodríguez Panchana

4.8.3 Características Generales

- ✓ Software Educativo de Leyendas y Cuentos
- ✓ El software
- ✓ Posee sonidos, multimedia, imágenes gif.
- ✓ Fue elaborado en el programa Neobook 5
- ✓ Texto
- ✓ Contiene Video (Windows media player)
- ✓ Botones Interactivos

Características específicas

El Software Educativo de Cuentos y Leyendas está ejecutado en el programa Neobook 5, mediante el cual se presentará un icono relacionado a la asignatura de Lengua y Literatura, para que los estudiantes del séptimo año de educación básica se sientan motivados hacia la lectura y de esta manera mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, a la vez el desenvolvimiento en las Tics que en la actualidad son de mucho beneficio.

CAPITULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos:

5.1.1 Institucionales

Recursos Institucionales
Escuela “27 de Noviembre”

CUADRO 34 Recursos Institucionales

5.1.2 Tecnológicos

Inversión y Gastos	Detalle	Subtotal	Total
Equipo de Computación	Computadora	600,00	600,00
	Impresora	120,00	120,00
	Pen Drive (4 GB)	10,00	10,00
TOTAL			730,00

CUADRO 35 Recursos Tecnológicos

5.1.3 Materiales

SUMINISTROS DE OFICINA			
Inversión y Gastos	Detalle	Subtotal	Total
Suministro de Oficina	Instalación de un Sistema de tinta	24,00	24,00
	3 Resma de hoja A4	15,00	45,00
	4 Bolígrafos	0,80	3,20
	1 Borrador	0,20	0,20
	1 Cuaderno	1,00	1,00
	1 Perforadora	4,00	4,00
	1 Grapadora	3,00	3,00
	1 Pizarrón	35,00	35,00
	3 Resaltadores	0,75	2,25
TOTAL			117,65

CUADRO 36 Recursos Materiales

5.1.4 Viáticos

Inversión y Gastos	Detalle	Subtotal	Total
Viáticos	Transporte	50,00	50,00
TOTAL			50,00

CUADRO 37 Recursos Viáticos

5.1.5 Otros Gastos

Inversión y Gastos	Detalle	Subtotal	Total
OTROS	1 Cámara Fotográfica	320,00	320,00
	Internet	90,00	90,00
	3 Anillado	1,50	1,50
	Copias bibliográficas	19,00	19,00
	Copias de encuestas	6,00	6,00
	Copias de entrevistas	6,00	6,00
	Folletos de libros de tesis	8,00	8,00
	Energía eléctrica	45,00	45,00
	3 Soporte digital	6,00	6,00
		Empastados	
TOTAL			501,50

CUADRO 38 Otros gastos

5.1.7 Recursos Económicos

TOTAL DE INVERSIONES Y GASTOS			
Inversión y Gastos	Detalle	Subtotal	Total
	Equipo de computación	730,00	730,00
	Suministro de oficinas	93,65	117,65
	Viáticos	50,00	50,00
	Otros gastos	501,50	501,50
TOTAL			1399,15

CUADRO 39 Recursos económicos

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tiempo ACTIVIDADES	MARZO		ABRIL		MAYO		JULIO		AGOSTO		SEPTIEMBRE		OCTUBRE		DICIEMBRE		ENERO		FEBRERO		MARZO	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Socialización tutor de tesis	X																					
Elaboración de tesis		X																				
Elaboración del Capítulo I			X																			
Avances de la tesis del Capítulo I				X																		
Elaboración del Capítulo II					X																	
Elaboración del capítulo III							X															
Avances de la tesis del Capítulo III									X													
Elaboración del Capítulo IV y V											X	X										
Revisión del borrador de la tesis														X								
Presentación de correcciones del primer borrador de tesis															X							
Presentación de correcciones del segundo borrador de tesis																X	X					
Presentación al consejo académico del trabajo de titulación																			X			
Resultado de aprobación y defensa del trabajo de titulación																					X	

CUADRO 40 Cronograma de actividades

BIBLIOGRAFÍA

- AMAYA Amaya, J. (2010). *Sistema de información gerrencial*. Bogota: Eco ediciones.
- COLL,CORDOVA,DEL REY,, C. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. España: GRAÓ, de IRIF.S. L.
- DURAN, T. (2008). *Cuenta cuento*. España: Pablo Del Río S.A.
- ESCUNTAR,, R. (2012). *Leyenda de mi provincia*. Imbabura: Provincia de los lagos.
- GALASSO,, N. (2008). *Como pensar la realidad nacional*. Buenos Aires Argentina: Pensamiento nacional.
- MURPHY,, J. (2011). *Mas de 100 ideas para enseñar historia*. España: Grao, de IRIF,S.L.
- MURPHY,, J. (2011). *Mas de 100 ideas para enseñar historia*. España: Grao, de IRIF, S.L.
- NUÑEZ,MARTOS,, G. (2010). *Cuentos contados y cuentos por contar*. España: Universidad de castilla - Mancha.
- PONS,MOREIRA,VALVERDE,, J. (2010). *Políticaseducativas y buenas prácticas con Tic*. España: GRAÓ de IRIF. S.L.
- PORRAS,, J. (2011). *Literatura Infantil*. Madrid: Visión libros.
- RUBI. (2011). *Que es una leyenda y sus características*. es.answers.
- TOURIÑAN,, J. (2008). *Educacion en valores, Educación Intercultural y Formación para la convivencia pacífica*. España: Gesbiblo, S, L.
- VIVEIROS,, J. (2011). *La integración de internet en el aula*. San Vicente (Alicante): Club universitario.

WEB

CALERO, A. (s.f.). <http://compresion-lectora.org/un-cronometro-o-mejor-una-rubrica-para-medir-la-fludez-lectora/>.

ECUADOR. (s.f.). [http://es.wikipedia.org/wiki/Santa_Elena_\(Ecuador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Santa_Elena_(Ecuador)).

EDUCACION. (1 de 5 de 2013).

<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cdindex.html>.

Obtenido de formacion/materiales/8/cd: index.html

EDUTEKA. (23 de 2 de 2013). <http://www.eduteka.org/proyectos.php>. Obtenido de php

LOBO, I. (s.f.). <http://www.arte.unice.edu.ar>. Obtenido de literaturayteatro/literatura_infantil: pdf

LOBO, T. (2 de 2011). <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-infantil-y-foramcin-de-un-nuevo-maestro-0/html/003f3304-82b2-11df-acc7-002185ce6064>. Obtenido de obra-visor/literatura-infantil-y-foramcin-de-un-nuevo-maestro-0/html/003f3304-82b2-11df-acc7-002185ce6064: 2htm

MONOGRAFIAS. (s.f.). <http://www.monografias.com/trabajos/software-educativo/software-educativo>. Obtenido de shtml

RAMOS, N. (28 de 03 de 2011). <http://blogs.ua.es/educacreacion-de-cuentos-digitales->. Obtenido de storybird

TINA, SERON, , G. (s.f.).

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26

/. Obtenido de pdf

BLIBLIOTECA VIRTUAL - UPSE

CALLEJA PÉREZ, S. (2012).

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10721584&p00=cuentos+y+leyendas>. España: Desclée de Brouwer.

MOSQUERA ALEXANDER, F. (2012).

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10623880&p00=software+educativo>. Venezuela: Red Enlace.

QUEVEDOGARCIA; TORRES CABRERA, F. (2012).

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10637255&p00=lengua+literatura>. España: Universidad de La Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica.

VILA RUBIO, N. (2012). *Lengua y literatura y educacion en la España del siglo XX*. Retrieved from *[http:// www.ebllib.com](http://www.ebllib.com)*.

ANEXOS

ANEXO 1: Foto de la entrevista dirigida al director de la escuela de Educación Básica “27 de Noviembre” Profesor Pedro Rodríguez Vera.



ANEXO 2: Foto de la entrevista con docentes de Séptimo grado de educación media Profesora Glenda del Pezo Reyes.



ANEXO 3: Foto de encuestas realizadas a los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”



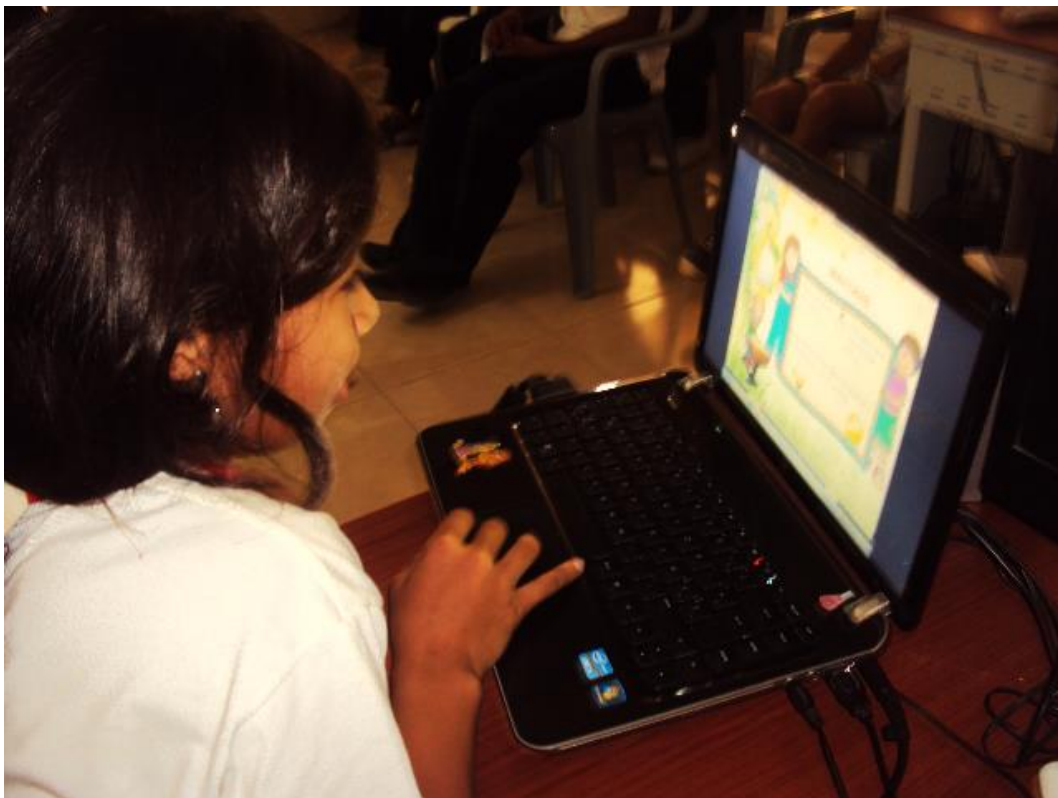
ANEXO 4: Foto de encuesta dirigida a padres de familia de los estudiantes de Séptimo grado de la escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”



ANEXO 5: Capacitación a los estudiantes en el manejo del software



ANEXO 6: Estudiantes utilizando el software



ANEXO 7: Capacitación a la docente en el manejo del software



ANEXO 8: Entrega del Software Educativo de Cuentos y Leyendas a Director y Docente de la Institución.



ANEXO 9: Entrevista dirigida al Director



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
2012 -2013



ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR

Objetivo: Recolectar información para la elaboración de un software educativo que fortalezcan la enseñanza de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y seleccione con una (x) según su opinión

1. ¿La institución cuenta con recursos tecnológicos para el mejoramiento de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes?
Si No
2. ¿Conoce lo que es un software educativo?
Si No
3. ¿Le interesa contar con una capacitación para el fortalecer la enseñanza en los estudiantes con un Software Educativo de Cuentos y Leyendas?
Si No Porque Es importante para el desarrollo de los estudiantes.
4. ¿Dispone de recursos didácticos que despierten la motivación en los estudiantes para realizar las clases de Lengua y Literatura?
Si No
5. ¿Cree usted que un software educativo de Cuentos y Leyendas le ayudaría a fortalecer los conocimientos la enseñanza en los estudiantes?
Si No
6. ¿Utilizaría un software educativo de cuentos y leyendas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes?
Si No
7. ¿Posee capacidad, conocimientos y habilidades para el manejo de un Software Educativo de Cuentos y Leyendas?
Si No
8. ¿Considera importante un software educativo de cuentos y leyendas?
Si No
9. ¿Está de acuerdo que se cree un software educativo de cuentos y leyendas para los estudiantes del séptimo grado de básica media?
Si No
10. ¿Considera importante la utilización de los recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura?
Si No Porque se actualizan de las TIC's

Gracias por su colaboración.

ANEXO 10: Entrevista dirigida a Docentes



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
2012 -2013



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: Recolectar información para la elaboración de un software educativo que fortalezcan la enseñanza de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y seleccione con una (x) según su opinión

1. ¿La institución cuenta con recursos tecnológicos para el mejoramiento de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes?
Si No
2. ¿Conoce lo que es un software educativo?
Si No
3. ¿Le interesa contar con una capacitación para fortalecer la enseñanza en los estudiantes con un Software Educativo de Cuentos y Leyendas?
4. Si No Porque para los estudiantes es importante.
5. ¿Dispone de recursos didácticos que despierten la motivación en los estudiantes para realizar las clases de Lengua y Literatura?
Si No
6. ¿Cree usted que un software educativo de Cuentos y Leyendas le ayudaría a fortalecer los conocimientos, la enseñanza en los estudiantes?
Si No
7. ¿Utilizaría un software educativo de cuentos y leyendas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes?
Si No
8. ¿Posee capacidad, conocimientos y habilidades para el manejo de un Software Educativo de Cuentos y Leyendas?
Si No
9. ¿Considera importante un software educativo de cuentos y leyendas?
Si No
10. ¿Está de acuerdo que se cree un software educativo de cuentos y leyendas para los estudiantes del séptimo grado de básica media?
Si No
11. ¿Considera importante la utilización de los recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura?
Si No Porque los estudiantes se actualizan en la tecnología

Gracias por su colaboración.

ANEXO 11: Encuesta dirigida a los Estudiantes



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
 2012 -2013



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Recolectar información para la elaboración de un software educativo que fortalezcan la enseñanza de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y seleccione con una (x) según su opinión

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara vez	Nunca
1	¿Lees Cuentos y Leyendas?				X	
2	¿Te gustaría utilizar una computadora en la asignatura de Lengua y Literatura?	X				
3	¿Las clases de Lengua y Literatura son divertidas?			X		
4	¿Has utilizado alguna vez un Software Educativo?					X
5	¿El docente emplea motivaciones en proceso de enseñanza y aprendizaje?			X		
6	¿Tu profesor recurre a cuentos y leyendas para mejorar la lectura?			X		
7	¿El docente ha utilizado algún Software Educativo en la asignatura de Lengua y Literatura?					X
8	¿Te gustaría utilizar un software educativo de cuentos y leyendas dentro de la asignatura de Lengua y Literatura?	X				
9	¿Los sonidos imágenes o videos te ayudarían a comprender los cuentos y leyendas?	X				
10	¿Tu profesor utiliza recursos Tecnológicos como la computadora para la asignatura de Lengua y Literatura?					X

Gracias por su colaboración.

ANEXO 12: Encuesta Dirigida a los Padres de Familia



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
2012 -2013**



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Recolectar información para la elaboración de un software educativo que fortalezcan la enseñanza de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo grado de básica media de la Escuela de Educación Básica “27 de Noviembre”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y seleccione con una (x) según su opinión

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara vez	Nunca
1	¿Usted se sienta junto a su hijo a leer cuentos y leyendas?				X	
2	¿Su hijo posee el material necesario que le motive a una lectura?			X		
3	¿Cree que los cuentos y leyendas es una herramienta fundamental en el ámbito educativo?	X				
4	¿Cree que el Software Educativo de cuentos y leyendas le permita asimilar y entender los contenidos del texto?	X				
5	¿A su hijo le gustaría utilizar la computadora para conocer Leyendas y Cuentos?	X				
6	¿Cree usted que un Software Educativo de cuentos y leyendas sirva para desarrollar la inteligencia en su hijo?	X				
7	¿Su hijo ha manejado un software educativo en su hogar?					X
8	¿Cree que el Software Educativo de cuentos y leyendas despierte el interés de su hijo por la lectura?	X				
9	¿La imaginación que utiliza su hijo después de leer un cuento es inquietante?		X			
10	¿Su hijo utiliza la computadora para realizar sus deberes?			X		

Gracias por su colaboración.

ANEXO 13: Estrategia de cambio

ANTES DE LA PROPUESTA	DESPUÉS DE LA PROPUESTA
<ul style="list-style-type: none">❖ Estudiantes desmotivados hacia la lectura❖ Timidez para hablar y participar❖ Lecturas muy amplias❖ Utilización de material didáctico tradicional.❖ Falta de conocimiento de los recursos tecnológicos en los Padres de familia.	<ul style="list-style-type: none">❖ Motivación y concentración para leer❖ Utilización del software educativo de Leyendas y Cuentos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.❖ Participación en clases❖ Curiosidad e interés por el Software❖ Atracción hacia las nuevas tecnologías de la comunicación.

ANEXO 14: HISTÓRICO DEL ESTABLECIMIENTO ESCOLAR

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “27 DE NOVIEMBRE” DE LA CABECERA PROVINCIAL DE SANTA ELENA

El presente año lectivo 2013 – 2014 nuestro plantel conmemora el TRIGÉSIMO CUARTO ANIVERSARIO de creación, motivo por el cual tenemos el agrado de dar a conocer su síntesis histórica.

En el año 1979 ante una necesidad imperiosa el Comité Barrial Pro mejoras “Márquez de la Plata” de esta ciudad realiza las gestiones pertinentes para la creación de un plantel educativo en este sector de la cabecera provincial de Santa Elena.

Después de realizar algunos viajes a la ciudad de Guayaquil se consiguió la creación de este plantel en el año 1979 siendo el Presidente del Comité Barrial el Sr. Macario Avelino.

La Institución Educativa se creó con el nombre de Escuela Fiscal Mixta N° 7 “SIN NOMBRE” en este sector del barrio Márquez de la Plata de esta ciudad.

El Sr. Segundo Suárez Yagual, Fue el Primer Profesor Fiscal del Plantel y miembro activo del Comité Barrial Márquez de la Plata que consiguió la creación.

La dirección Provincial de Educación emite un informe favorable creando el nuevo plantel el 27 de noviembre de 1979, fecha que luego los Padres de Familia en conjunto con el Profesor solicitan a la Institución Educacional Provincial que el nombre del nuevo plantel creado sea la fecha en que el organismo provincial emitió su creación, es decir, “27 de Noviembre”, petición que fue aceptada y aprobada.

Conseguido el permiso de funcionamiento, se forman diversas comisiones a la ciudad de Guayaquil a fin de conseguir las diversas partidas para el plantel y fue así que estas gestiones realizadas resultaron fructíferas de la siguiente manera:

En el año lectivo 1981 – 1982, llegó Grijalvo Tomalá Tomalá, hoy Profesor Fiscal Jubilado.

En el año lectivo 1983 – 1984, llegó Manuel Torres Matute, profesor Fiscal Activo.
En el año lectivo 1984 – 1985, llegó Vicente Salinas Suárez, hoy Profesor Jubilado.
En el año lectivo 1985 – 1986, llegó Gladys Rodríguez Suárez, Hoy Profesora Fiscal Jubilado.

En el año lectivo 1987 – 1988, llegó Marianita Muñoz Reyes, Profesora Fiscal Activa con el cual el plantel se transformó en escuela completa de primaria a sexto grado de ese entonces.

Años después llegaron los siguientes compañeros:

Pedro Rodríguez Vera, Profesor Fiscal Activo; Miriam Cristóbal Orrala, Profesora Fiscal Activa; Jessica Tomalá Suárez, Profesora Fiscal Activa; Noely Reyes Álava, Profesora Bonificada Municipal y luego Profesora Fiscal contratada; Martha Rodríguez Catuto, Profesora Fiscal Activa e Ing. Jacqueline Suárez Suárez, Profesora contratada por Autogestión dictando las cátedras de Inglés y Computación.

En el periodo lectivo 2012 – 2013 ingresa a nuestra institución la profesora Glenda del Pezo Reyes en reemplazo de la compañera fallecida Miriam Cristóbal Orrala y en el presente período 2013 – 2014 ingresa la profesora Lilian Catuto Malavé por permuta de la Dirección Distrital de la profesora Noely Reyes Álava.

También prestaron sus servicios en calidad de docentes las siguientes personas: Rosa Flores, Carmen González, Willy Salinas Muñoz, Lorgio Panchana Mirabá, Nancy Cacao Reyes y Juan Pablo Pozo Bacilio, Marjorie García Tomalá, Darwin Reyes Tomalá, Ernestina Suárez Alvario, Rosa Panchana Suárez, Nicasio De La A Pozo y Pablo Suárez Quirumbay.

Es oportuno recordar que los profesores que iniciamos este proyecto de creación del nuevo plantel fueron los siguientes compañeros: Dora Quirumbay Suárez, Margarita Pillasagua Del Pozo, Gustavo Vera Rodríguez, Medardo Flores Villao, José Suárez Clemente y Segundo Suárez Yagual, siendo el último de los nombrados el que inicia la labor docente en el nuevo plantel.

Contando con el permiso de funcionamiento se inician las diversas gestiones ante diferentes organismos a fin de conseguir la estructura física, es decir las aulas necesarias no sin antes dar a conocer a Uds. Que el Profesor nombrado recientemente tuvo que laborar en una casa particular, cuyo propietario fue el padre político del Presidente del Comité Barrial Márquez de la Plata de ese entonces.

Año tras año el número de alumnas van creciendo para lo cual el Profesor – Director y nuevos compañeros del plantel acudieron al concejo Cantonal a solicitar parte del edificio del Plan que estaba desocupado, petición que fue aceptada, hoy instalaciones de Solca.

En entrevista del Personal Docente y Padres de Familia con el señor Presidente del Consejo Cantonal de ese entonces se consigue la donación de la primera parte de terreno para el plantel, lugar donde DINACE en conjunto con el Municipio construyó un Bloque de dos aulas siendo Concejal del Cantón el Lcdo. Dionicio Gonzabay Salinas.

En estas dos primeras aulas se ubicaron las dos compañeras Profesoras. Los cuatros Profesores tuvimos que laborar en cuatro aulas de caña que construyeron los Padres de Familia.

Años más tarde, por gestiones realizadas se consigue que el Consejo Provincial del Guayas construya cuatro aulas de cemento armado siendo Prefecto el Sr. Guido Chiriboga Parra, quien nos honró con su presencia en la entrega de estos pabellones.

A más de las aulas el Consejo Provincial nos entregó la Cancha de Uso Múltiple con la participación activa de la Sra. Elisa Laínez Cabezas, Concejal Principal del cantón en aquella época.

Luego siendo Presidente del concejo de Santa Elena el Ing. Jimmy Candell Soto nos entregó un aula más, hoy Sala de Computación.

Continuando con las diversas gestiones, FISE nos dona un aula más, otra cancha de uso múltiple, varios servicios higiénicos, mobiliario, escritorios, anaqueles, etc.

Hace algunos años el DINSE, gracias a conversaciones con el Lcdo. Manuel Torres Matute, profesor Titular del Plantel, Director Municipal de Educación de ese entonces, se consiguió el Cerramiento perimetral del patio del plantel y reconstrucción de cuatro aulas, bajo auspicio del Alcalde del Cantón Santa Elena.

En el año de 1995 – 1996, Gracias a la buena voluntad de la Lcda. Laurice de Salem, Consejera Provincial del Guayas mediante gestiones del Director del Plantel obtuvimos el alumbrado eléctrico interno.

En la administración el Ing. Jimmy Candell Soto, instala la tubería y hace posible la llegada del agua potable al plantel.

Por decreto del Ministerio de Educación que todos los planteles tengan el Primer Año de Educación Básica, se designa primero como contratada y luego como fiscal a la Profesora Jessica Tomalá Suárez, que había sido nombrada para laborar en el plantel.

En vista que se otorgue conocimientos de computación a todo el alumnado el Municipio de Santa Elena nombra al señor Pablo Suárez Quirumbay como Profesor Bonificado para dictar esta cátedra.

En el Año Lectivo 2007 – 2008 por gestiones del Director se consiguió en PACIPETROL la donación de Juegos Infantiles así como también la adquisición de quince bancas bipersonales por parte del CEMNFASE.

La Sra. Gissela Álava Presidenta del Comité Central al realizar varias actividades con los Padres de Familia compró la primera computadora para la escuela.

El departamento de Bodega Municipal donó una repisa de madera la misma que se encuentra en el aula de Primer Año Básico.

En años anteriores, la Municipalidad del Cantón construyó el Patio Cívico, caseta para Guardián, Equipamiento y Mobiliario para el plantel.

La subsecretaría de Educación del Litoral obsequió tres VC.CD, asimismo el Alcalde del Cantón de ese entonces Lcdo. Dionicio Gonzabay Salinas, entrega tres Computadoras, una regleta y un regulador de voltaje para la enseñanza – aprendizaje del alumnado que se educa en nuestro plantel.

Como es de conocimiento público el Director del Plantel empeñado en velar por el adelanto de la escuela al comienzo del año 2010, en pleno invierno se entrevistó con el Lcdo. Jimmy Pinargote Parra encargado de la Obras para la Península por parte del Gobierno Nacional consiguiendo la Construcción del Puente que sirve para el tráfico peatonal y vehicular de estos sectores barriales.

En el año lectivo 2011 – 2012, se consiguió la donación de dos reflectores de alumbrado para el plantel de parte del Gobierno Municipal de Santa Elena.

En el año 2012 2013 se consiguió la aprobación de la construcción de un pabellón de tres aulas por parte de la Ilustre Municipalidad del Cantón Santa Elena – Alcalde Ing. Otto Vera Palacios, que hasta la presente fecha sigue en construcción.

ANEXO 15: Nomina de los estudiantes del séptimo

1	ALARCON GUADALUPE LESLY JORYELY
2	ARAY MEZA LUISA MONSERRATE
3	ARBOLEDA ANTON CECILIA ALEXANDRA
4	BAQUE RODRIGUEZ BRAYAN ALEJANDRO
5	BERMELLO GOMEZ KEVIN DANILO
6	BRAVO CEDEÑO CARLOS OLIVER
7	BRAVO TORRES LIVINGTONJORDAN
8	CAICEDO PRADO OLGA LEAKEDIA
9	CAICHE PEÑAFIEL ESPERANZA MIREYA
10	CAICHE PEÑAFIEL GILSON RODOLFO.
11	CAICHE RAMIREZ KERLY BRIGITTE
12	CASTILLO TUAREZ REMBER JOBAO
13	CASTRO MACAY JANDRY PATRICIO
14	CASTRO ROSALES NAIDELYN LISBETH.
15	CEDEÑO MORAN JIMPOL ARIEL.
16	CHOEZ PLUA ARELIS NATALIA
17	COLL LOOR FERNANDO ANTONIO
18	DAZA REYES JOSE ANTONIO.
19	DOMINGUEZ BONE MARGARITA GABRIELA
20	ESPINOZA TOMALA BRYAN PEDRO.
21	GOMEZ CATAGUA LEONARDO PEDRO.
22	GUERRERO APOLINARIO GEORGE MANUEL
23	GUERRERO MARINE BRYAN JOAO.
24	GUERRERO MARINE ERIKA LISBETH
25	LA ROSA CONTRERAS ERICK ELIAS.
26	LAINEZ YEPEZ JEREMY JOSE
27	LARA VILLEGAS HECTOR ISAIAS
28	LARA VILLEGAS RUTH KATHERINE
29	LOOR ZAMBRANO NAYELI NICOLE.
30	MACAY ORTEGA SHIRLEY YAMILEX.
31	MARCILLO CABEZAS LUCAS DANIEL
32	MATEO DEL PEZO ANGEL JESUS
33	MATEO DEL PEZO FERNANDO ADRIAN
34	MATEO TIGRERO PAOLA EDITH.
35	MEDINA VALENCIA DENNIS ARIEL.
36	MENDOZA INTRIAGO MAYERLI LUCIA
37	MERA MOREIRA MARJORIE ALEJANDRA.
38	MESIAS ZAMBRANO JORDAN GREGORIO.
39	MESIAS ZAMBRANO JOSE CARLOS
40	MITE BOHORQUEZ LIVINGSTON GILBERT
41	MUÑOZ TOMALA JESSICA JANETH.

42	MUÑOZ TOMALA YADIRA JANETH.
43	MURGA TOMALA IRENE JAMILEX
44	NAVARRET VILLAPRADO CESAR ALEXANDER.
45	PALMA ZAMBRANO PAUL PATRICIO
46	PANCHANA MEREJILDO JORDA KENNETH.
47	PANCHANA ORRALA ALISTON ARON.
48	PEREIRA SOLORZANO MARCOS STEVEN.
49	PEREIRA SOLORZANO YERIKA SHIRLEY.
50	PEREZ AVILA DAVE LEONEL.
51	PEREZ VERA AARON CESAR.
52	PEREZ VERA DANIELA DALILA
53	RAMIREZ ROMERO BRIANA PAMELA.
54	RODRIGUEZ CASTILLO JOSE ALEXANDER.
55	RODRIGUEZ PILAY JARETSY NAYELI.
56	RODRIGUEZ PITA KERLY NAYELI.
57	RODRÍGUEZ RICARDO MANUEL ANDRES.
58	VELEZ ORRALA ANGEL LEOVALDO.
59	VERA SORIANO JEAMPOOL ISACC.
60	ZAMBRANO BARRETO CESAR AUGUSTO.
61	ZAMBRANO ROSALES RONALD DANIEL.
62	ZAMBRANO SALGUERO DEVIS JEANPIERRE.
63	ZAMBRANO SUAREZ JULI JAHAIRA.
64	ZAMBRANO VELEZ DENISSE JULITZA.

ANEXO 16: Permiso emitido por la Universidad

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA
UPSE – MATRIZ
MODALIDAD PRESENCIAL



Oficio N°:- UPSE-039-CIE - 2.014
La Libertad, 25 de agosto del 2014

Profesor
Pedro Rodríguez Vera
Director de la Escuela De Educación Básica
" 27 de Noviembre"
En su despacho.-

De mi consideración:

Mediante la presente reciba un cordial saludo , a la vez solicito a usted de manera muy gentil su autorización para que la señorita **RODRIGUEZ PANCHANA ARIANA PATRICIA**, portadora de la cédula identidad No. 0926468844; egresado de la Carrera de Informática Educativa, pueda realizar su trabajo de investigación cuyo tema del trabajo de titulación, es " ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2014-2015", cabe recalcar que este es un requisito indispensable para la obtención del título profesional de Licenciada en Informática Educativa.

Esperando contar con su valioso apoyo, reitero mis sentimientos de gratitud.

Atentamente,


Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc
DIRECTORA (E) CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA

NPR/Griselda
C.c. archivo



Recibido
25/08/2014

Dirección: Ciudadela Universitaria: Vía La Libertad – Santa Elena
Teléfono Conmutador 2784504 ext. 103
E – mail: www.upse.edu.ec

ANEXO 17: Permiso emitido por la Institución



REPÚBLICA DEL ECUADOR
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"27 DE NOVIEMBRE"
SANTA ELENA – ECUADOR



OFICIO N° 95

Santa Elena, Agosto del 2014

Dra.
Nelly Panchana Rodríguez, MSc.
DIRECTORA (E) DE LA CARRERA DE
INFORMÁTICA EDUCATIVA - UPSE
Ciudad

De nuestras consideraciones:

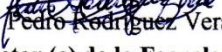
La Dirección de la Escuela de Educación Básica "27 de Noviembre" de esta localidad, expresa un cordial saludo y a la vez auguro muchos éxitos en la carrera que usted muy acertadamente dirige.

Mediante la presente comunicación dejo por aceptada la petición realizada mediante oficio N°:- UPSE-039-CIE - 2.014 del 25 de Agosto para que la Srta. **RODRIGUEZ PANCHANA ARIANA PATRICIA**, desarrolle su trabajo de investigación cuyo tema del trabajo de titulación es, "ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2014-2015"

Esperando contribuir satisfactoriamente con este aporte al futuro profesional a la Institución

Atentamente,




Prof. Pedro Rodríguez Vera
Director (e) de la Escuela de Educación
Básica "27 de Noviembre"



Santa Elena – Barrio Los Girasoles – Calle 10 de Agosto
Correo: escuela27denoviembre@hotmail.com

ANEXO 18: Certificado de Entrega del Proyecto



REPÚBLICA DEL ECUADOR
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"27 DE NOVIEMBRE"
SANTA ELENA - ECUADOR



Santa Elena, Noviembre del 2014

PROF. PEDRO RODRÍGUEZ VERA, DIRECTOR DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "27 DE NOVIEMBRE". A
PETICIÓN VERBAL DEL INTERESADO:

CERTIFICA:

Que la Srta. Ariana Patricia Rodríguez Panchana, portadora de la cédula de identidad N° 0926468844, ha hecho efectiva la entrega y ejecución del Software Educativo, finalizando con esto el proyecto de investigación que se realizó en la institución con el tema: "ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015."

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, pudiendo la persona interesada hacer uso del presente documento.

Atentamente

Prof. Pedro Rodríguez Vera

Director (e)

Santa Elena – Barrio Los Girasoles – Calle 10 de Agosto
Correo: escuela27denoviembre@hotmail.com

ANEXO 19: Certificado de Urkund



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

La Libertad, 30 de Septiembre de 2014

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
Decana Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas

Saludos.-

A continuación pongo en su conocimiento, luego de ser revisado el trabajo de titulación de la egresada ARIANA PATRICIA RODRÍGUEZ PANCHANA cuyo tema es "ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO DE LEYENDAS Y CUENTOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE NOVIEMBRE, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015", con la herramienta URKUND dio como resultado un 1% de similitud en el contenido.

Sin más indicar pongo a su disposición este informe.

Atte.



Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, Msc.

Tutor

VALOR DE SIMILITUD

1%

ANEXO 21: Certificado de Gramatólogo

CERTIFICACIÓN

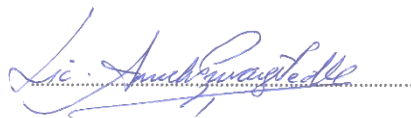
Sres.

- DIRECTOR DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.-
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

- MSC. YURI RUIZ RABASCO
TUTOR DE TESIS

Presente.-

Por medio de la presente me permito informar, que luego de haber analizado y corregido: Léxico, sintaxis y semántica del contenido de la Tesis: ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, DE LEYENDAS Y CUENTOS, PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "27 DE NOVIEMBRE" DEL CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015, perteneciente a la estudiante: Srta. ARIANA PATRICIA ROGRÍGUEZ PANCHANA, certifico que está habilitado el presente documento, para dar cumplimiento legal al proceso de calificación.



LIC. AMELIA PINOARGOTE DE ALVAREZ

C.I.: 0902004654

Anexo copia del certificado del SENECYT

ANEXO 22: Título de Gramatólogo



1006-04-550652

**CERTIFICADO DE REGISTRO
DE TÍTULO O
GRADO ACADÉMICO**

EMITIDO: Quito, Jueves, 27 de Mayo de 2010

EL CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR

CERTIFICA:

En Quito, a los 9 días del mes de Diciembre del año 2004, en el Consejo Nacional de Educación Superior - CONESUP, se registró el título de LICENCIADA EN FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION correspondiente al TERCER NIVEL, perteneciente a PINOARGOTE QUINTEROS AMELIA HORTENCIA portador(a) del documento de identificación Nro. 0902004654 , otorgado por UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.





• **EMILIO BUSTOS GUILLEN - CERTIFICACION-LEGALIZACION**

La institución o persona ante quien se presente este certificado, podrá verificar su autenticidad en la página Web: www.conesup.net