



**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:

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C.E.B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”

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

AUTORA: RODRÍGUEZ ÁNGEL JENNY KATHERINE

TUTOR: MSc. YURI RUIZ RABASCO.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Septiembre-2014



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:

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C.E.B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”

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

AUTORA: RODRÍGUEZ ÁNGEL JENNY KATHERINE

TUTOR: MSc. YURI RUIZ RABASCO.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Septiembre-2014

La Libertad, 05 de Noviembre de 2014.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutora del Trabajo de **INVESTIGACIÓN “DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C. E. B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”** elaborado por la egresada Jenny Katherine Rodríguez Ángel, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

.....
MSc. Yuri Ruiz Rabasco.

TUTOR

La Libertad, 05 de Noviembre de 2014.

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Rodríguez Ángel Jenny Katherine con Cédula de Identidad N°. 092625187-7, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación **“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C. E. B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”**, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas utilizadas para el proyecto.

Atentamente,

.....
Prof. Rodríguez Ángel Jenny Katherine
C.I. 092625187-7

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.

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

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.

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

Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc.
DOCENTE DEL ÁREA

MSc. Yuri Ruiz Rabasco
DOCENTE TUTOR

MSc. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

A mis padres Sr. Milton Rodríguez Suárez y Sra. América Ángel Borbor, quienes han sido mis pilares fundamentales para seguir adelante y de esta manera cumplir mis objetivos.

A mis hermanas Glenda, Evelyn y Erika, quienes han sido la fortaleza para poder seguir adelante, especialmente a la universidad ya que con sus tutores, son los que forman profesionales capacitados y aptos para enfrentarse a la sociedad con un grado de competitividad.

A todos ellos les entrego el logro de mis objetivos en esta carrera que aún continúa y que espero siempre estén allí dándome valor y apoyo a fin de alcanzar mis metas.

.

Jenny

AGRADECIMIENTO

Con respeto y gratitud al Supremo Creador que me iluminó para no desmayar en esta tarea encomendada, a mis padres y a todas las personas que me rodean día a día.

A través del presente trabajo teórico-práctico de este Proyecto Educativo quiero destacar mis palabras de agradecimiento y gratitud a las personas que de una u otra manera me brindaron su ayuda necesaria y el respaldo que necesité durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

Agradecimiento formal a usted querido tutor MSc. Yuri Ruiz Rabasco, que con sus sabias enseñanzas pudo enriquecer mis conocimientos para poder desarrollar este proyecto.

Jenny

INDICE GENERAL

PORTADA	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUDITORIA DE TESIS	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	1
RESUMEN EJECUTIVO	9
INTRODUCCIÓN	10

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Tema	12
1.2 Planteamiento del problema	12
1.2.1 Contextualización	12
1.2.2 Análisis crítico	14
1.2.2.1 Prognosis del problema	14
1.2.3 Formulación del problema	15
1.2.4 Preguntas directrices	15
1.2.5 Delimitación del objeto de investigación	16
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo general	20
1.4.2 Objetivos específicos	20

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas	21
2.1.1 Software Interactivo Educativo (S.I.E.)	21
2.1.1.2 Software Educativo	21
2.1.1.3 Software Interactivo	22
2.1.1.4 Característica de los interactivos	23
2.1.2 Multimedia	24
2.1.2.1 El software de multimedia	24
2.1.2.2 Medios y tecnologías aplicadas a la educación	25

2.1.3 La integración de las TICs en el sistema educativo	25
2.1.3.1 Sobre los usos de las TICs en los centros educativos y en las aulas	26
2.1.3.2 El potencial de las TICs en el proceso enseñanza-aprendizaje	26
2.1.4 Herramientas tecnológicas y prácticas educativas	27
2.1.4.1 Hacia una tipología de los usos de la TICs en la educación formal	27
2.1.5 El aprendizaje	28
2.1.5.1 Estilo de aprendizaje	28
2.1.6 Nuevos y viejos desafíos para la Educación Inicial	28
2.1.7. Puntos a destacar en un buen programa interactivo educativo	29
2.1.8 Las Tic's en los Fonemas	29
2.1.8.1 Tipos de fonemas de primer grado	30
2.1.8.2 El aprendizaje y medio interactivo	31
2.2 Fundamentación Filosófica	32
2.3 Fundamentación Pedagógica	32
2.4 Fundamentación Sociológico	33
2.5 Fundamentación Legal	34
2.6 Categorías fundamentales	37
2.6.1 Software	37
2.6.1.1 Hardware	37
2.6.2 Software educativo en el P.E.A de los Fonemas	38
2.6.3 Software educativo y los factores que influyen	38
2.7 Hipótesis	39
2.8 Señalización de la variables	39

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo	40
3.1.1 Diseño de la investigación	40
3.2 Modalidad básica de la investigación	40
3.3 Nivel o tipo de investigación	41
3.3.1 De Campo	41
3.3.2 Exploratoria	41
3.3.3 Investigación Descriptiva	41
3.3.4 Investigación Bibliográfica	41
3.4 Población y Muestra	42
3.5 Operacionalización de las variables	42

3.6 Técnicas e instrumentos de las variables	45
3.6.1 Técnicas	45
3.6.2 Instrumento de la investigación	46
3.7 Plan de recolección de información	47
3.8 Plan de procesamiento de la información	49
3.9 Análisis e interpretación de resultados	50
3.9.1 Encuesta dirigida a estudiantes	50
3.9.2 Encuesta dirigida a padres de familia	60
3.9.3. Matriz de resultados-estudiantes	70
3.9.3.1 Análisis de la Matriz de Resultados-Estudiantes	71
3.9.4 Matriz de resultados padres de familia	72
3.9.4.1 Análisis de la matriz de resultados padres de familia	73
3.10 Conclusiones y recomendaciones	74
3.10.1 Conclusiones	74
3.10.2 Recomendaciones	75

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Datos informativos	76
4.2 Antecedentes de la Propuesta	77
4.3 Justificación	78
4.4 Objetivos	79
4.4.1 Objetivo General	79
4.4.2 Objetivos Especificos	79
4.4.3 Misión	80
4.4.4 Visión	80
4.4.5 Beneficio	80
4.4.6 Impacto social	80
4.5 Fundamentación	81
4.5.1 Legal	81
4.5.2 Pedagógico	81
4.5.3 Sociológico	81
4.6 Metodología, plan de acción	82
4.6.1 Cronograma de plan de acción	83
4.6.2 Taller de capacitación	84
4.7 Administración	85
4.7.1 Descripción de la propuesta	85

4.7.1.1 Descripción del software educativo interactivo	86
4.7.1.2 Manual de instalación del software educativo interactivo	86
4.7.1.3 Menú principal del software interactivo	89
4.7.1.4 Mapa de contenido	90
4.7.2 Nivel # 1	92
4.7.2.1 Uso de la Vocales	93
4.7.2.2 Evaluación	95
4.7.3 Nivel # 2	96
4.7.3.1 Uso de las Consonantes	97
4.7.3.2 Actividad	97
4.7.4 Nivel # 3	100
4.7.4.1 Presentación de los Fonemas con sus respectivas actividades	100
4.7.4.2 Uso de los Fonemas	101
4.7.5 Características	103
4.7.5.1 Características generales	103
4.7.5.2 Características específicas	104
4.7.5.3 Programación	104
4.7.6 Políticas Normativas	105
4.7.6.1 Políticas del docente	106
4.7.6.2 Políticas para los estudiantes	106
4.7.6.3 Requerimientos mínimos para su ejecución	107

CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos	108
5.1.1 Institucionales	108
5.1.2 Humanos	108
5.1.3 Materiales	109
5.2 Económico	109

MATERIALES DE REFERENCIAS

5.3 Cronograma de Actividades	111
Bibliografía	112
Anexos	115

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.- Fundamentación legal	34
Cuadro N° 2.- Código de la niñez y la adolescencia	35
Cuadro N° 3.- Ley Orgánica de Educación Institucional	35
Cuadro N° 4.- Población	42
Cuadro N° 5.- Operacionalización de variable independiente	43
Cuadro N° 6.- Operacionalización de variable dependiente	44
Cuadro N° 7.- Plan de recolección de la información	47
Cuadro N° 8.- Plan de procesamiento de la información	49
Cuadro N° 9.- Herramientas tecnológicas	50
Cuadro N° 10.- La computadora	51
Cuadro N° 11.- Señales y herramientas tecnológicas	52
Cuadro N° 12.- Sonidos	53
Cuadro N° 13.- Software Educativo interactivo	54
Cuadro N° 14.- Software Interactivo	55
Cuadro N° 15.- Fonemas	56
Cuadro N° 16.- Aprendizaje de los Fonemas	57
Cuadro N° 17.- Utilización de programa	58
Cuadro N° 18.- Enseñanza Aprendizaje	59
Cuadro N° 19.- Herramientas tecnológicas en la Institución Educativa	60
Cuadro N° 20.- Computadoras	61
Cuadro N° 21.- Conocimientos de los recursos tecnológicos	62
Cuadro N° 22.- Clases tecnológicas	63
Cuadro N° 23.- Capacitación	64
Cuadro N° 24.- Audio	65
Cuadro N° 25.- Aplicación de Tecnología en los Fonemas	66
Cuadro N° 26.- Aprendizaje de los Fonemas	67
Cuadro N° 27.- Aulas tecnológicas	68

Cuadro N° 28.- Aplicación de tecnología en el aprendizaje	69
Cuadro N° 29.- Matriz de resultados-Estudiantes	70
Cuadro N° 30.- Matriz de resultados-padre de familia	72
Cuadro N° 31.- Metodología de plan de acción	82
Cuadro N° 32.- Cronograma de plan de acción	83
Cuadro N° 33.- Taller de capacitación	84
Cuadro N° 34.- Recursos Institucionales	108
Cuadro N° 35.- Recursos Humanos	108
Cuadro N° 36.- Materiales	109
Cuadro N° 37.- Presupuesto	109
Cuadro N° 38.- Cronograma de actividades	111

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración N° 1.- Ubicación geográfica	17
Ilustración N° 2.- Software Interactivo	22
Ilustración N° 3.- Multimedia educativa	24
Ilustración N° 4.- Las Tics en los centros educativos	26
Ilustración N° 5.- Las tics en el ámbito educativo	27
Ilustración N° 6.- Las Tics estilo de aprendizaje	28
Ilustración N° 7.- Los fonemas	30
Ilustración N° 8.- Los fonemas en primer grado	31
Ilustración N° 9.- Medios interactivo	31
Ilustración N° 10.- Esquema de categorías fundamentales	37
Ilustración N° 11.- Software Educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje	38
Ilustración N° 12.- Software Educativo y los factores que influyen	39
Ilustración N° 13.- Icono de instalación	86
Ilustración N° 14.- Software Educativo Interactivo de Fonemas	87
Ilustración N° 15.- Instalación del Software Educativo Interactivo	87
Ilustración N° 16.- Contraseña para la instalación	88
Ilustración N° 17.- Introducción de contraseña para la instalación	88
Ilustración N° 18.- Instalación del programa	89
Ilustración N° 19.- Instalación del Software Educativo Interactivo de Fonemas	89
Ilustración N° 20.- Menú principal Software Educativo Interactivo de fonemas	90
Ilustración N° 21.- Mapa de contenidos de fonemas	91
Ilustración N° 22.- Nivel # 1	92
Ilustración N° 23.- Uso del nivel # 1	92
Ilustración N° 24.- Uso de la vocal “A,a” nivel # 1	93
Ilustración N° 25.- Uso de la vocal “E,e” nivel # 1	93
Ilustración N° 26.- Uso de la vocal “I,i” nivel # 1	94
Ilustración N° 27.- Uso de la vocal “O,o” nivel # 1	95

Ilustración N° 28.- Uso de la vocal “U,u” nivel # 1	95
Ilustración N° 29.- Evaluación nivel # 1	95
Ilustración N° 30.- Uso de la vocal de las consonantes Nivel #2	96
Ilustración N° 31.- Uso de la consonante “B,b” Nivel #2	96
Ilustración N° 32.- Uso de las consonantes “B,C,D,F,G” Nivel #2	97
Ilustración N° 33.- Uso de la consonante “C” Nivel #2	97
Ilustración N° 34.- Uso de la consonante “D” Nivel #2	98
Ilustración N° 35.- Uso de la consonante “F” Nivel #2	98
Ilustración N° 36.- Uso de la consonante “G” Nivel #2	99
Ilustración N° 37.- Uso de la consonante “H” Nivel #2	99
Ilustración N° 38.- Fonemas Nivel #3	100
Ilustración N° 39.- Fonemas Nivel #3	100
Ilustración N° 40.- Uso del Fonemas “M” Nivel #3	101
Ilustración N° 41.- Uso del Fonema “S” Nivel #3	101
Ilustración N° 42.- Actividad con el uso del Fonema “S” Nivel #3	102
Ilustración N° 43.- Uso del Fonemas “P” Nivel #3	102
Ilustración N° 44.- Actividad con el uso del Fonema “P” Nivel #3	103

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

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C.E.B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”

Autor: Jenny Katherine Rodríguez Ángel

Tutor: Msc. Yuri Ruiz Rabasco

RESUMEN EJECUTIVO

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se realizó el estudio y análisis en la institución educativa donde surge la necesidad de crear un programa interactivo fácil de usar, que permite visualizar los fonemas en tres niveles con diferentes actividades, aplicando una metodología acorde con el uso de las Tics dentro del aula de clases para el aprendizaje con los estudiantes del primer año de educación básica del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”, el software utilizado para el desarrollo del programa es realizado en Adobe Flash Professional PCS6, debido a que es muy sencillo, fácil y práctico de utilizar, por lo que el aspecto final del programa y su uso son similares a los de cualquier aplicación común de Windows con la que cualquier persona se encuentra seguramente familiarizada. La tesis consta de cinco capítulos o partes, una breve introducción, explicación de la teoría correspondiente al diseño del programa que se consideran, problemas de diseño de los diferentes tipos de fonemas, la descripción del programa, demostración del funcionamiento del mismo y finalmente las conclusiones. Las partes correspondientes a la teoría y al diseño del programa son bastante amplias y abarcan todos los detalles, por lo que podría usarse, incluso, como material de revisión, investigación y estudio. Aparte de la teoría, la tesis se centra en explicar la estructura que utiliza el programa para llevar a cabo el diseño del software educativo en particular, incluyéndose un manual para el usuario o la persona quien va hacer uso del sistema educativo. El buen funcionamiento del programa se testifica comparando los resultados arrojados por el mismo, realizados por diferentes autores en diversas fuentes bibliográficas que finalmente enumeran y describen sus limitaciones.

PALABRAS CLAVES:

DISEÑO

INTERACTIVO

SOFTWARE

INTRODUCCIÓN

En el Ecuador y en el mundo entero los programas interactivos educativos permiten diseñar nuevas estrategias para el aprendizaje, las instituciones educativas no pueden permanecer al margen, debido al desconocimiento que tiene el profesorado al utilizar estos métodos de enseñanza y aprendizaje, por otra parte las condiciones de los alumnos para tener acceso a estas tecnologías, son casi nulo, debido a que todos los estudiantes no tienen las mismas posibilidades de tener una computadora, en la actualidad los programas interactivos requieren una infraestructura costosa (aparatos audiovisuales, informáticos entre otros programas interactivo acorde a los requerimientos de cada institución educativa).

Tomando esta situación, para el desarrollo de herramientas tecnológicas que influyen a gran escala en las organizaciones escolares, es factible y beneficioso implementar el software educativo interactivo para que de esta manera el alumno se adapte a las nuevas herramientas tecnológicas y haga uso de cada una de ellas para el desarrollo del aprendizaje diario que se da en las aulas de clases.

La finalidad de implementar esta nueva herramienta tecnológica orientados a instituciones educativas es con el objetivo primordial de facilitar el trabajo a los docentes y favorecer el aprendizaje a los estudiantes, logrando una mayor eficiencia productiva en el desarrollo del software educativo interactivo que permita mejorar y cambiar de una forma positiva el proceso educativo, que a su vez se encuentra vigente con las tendencias a nivel informático y computacional.

El presente proyecto de investigación está constituido tal como se muestra a continuación:

CAPÍTULO I: Analiza el tema respectivo, el planteamiento y formulación del tema, contextualización, análisis crítico, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objetivo de investigación, justificación del tema, objetivo general y específico.

CAPÍTULO II: Considera investigaciones previas, fundamentación filosófica, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y señalamiento de variables.

CAPÍTULO III: Detalla la **metodología** y el enfoque investigativo, modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, Operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de la investigación, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: Presenta los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, metodología, plan de acción y administración dando a conocer con los parámetros que constan en el mismo.

CAPÍTULO V: Estructurado por el cronograma de actividades, recursos, institucionales, humanos, materiales y económicos (presupuesto)

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C.E.B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1.- Contextualización

Desde la antigüedad el hombre buscó disponer de información para concebir el soporte lógico de la programación por computador, que hoy permite almacenar y manejar grandes cantidades de información en poco tiempo, estos medios, dado el volumen de la información requerida, eran suficientes. Sin embargo las tecnologías empleadas para obtener, manejar y utilizar la información, se han sofisticado hasta llegar a los computadores actuales. La información puede definirse como el conocimiento necesario para resolver problemas y lograr objetivos, además efectuar de manera organizada, sencilla y rápida las tareas de un proceso hasta su terminación.

La sociedad debido a la gran demanda **tecnológica** y a la **globalización** de nuestro contexto ha desarrollado una capacidad sorprendente de almacenamiento, información y la posibilidad de tenerla disponible instantáneamente en diferentes formas para casi todo **el mundo**, a través de los nuevos sistemas electrónicos y de comunicación. En medio de esto, adquieren cada vez importancia los conocimientos de la informática, el uso del multimedia y el internet para los nuevos entornos de aprendizaje, la misma que es necesaria porque los niños y niñas sean competentes al enfrentar el reto que trae lo nuevo en tecnología, haciendo uso de los recursos digitales disponibles, adquiriendo conocimientos de los fonemas de una manera amena y didáctica, integrándola a las áreas transversalmente del currículo.

El aprendizaje de los fonemas en nuestra **provincia** debe ser considerado parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los estudiantes a través del software educativo interactivo asimilarán con mayor facilidad los conocimientos, ya que esta propuesta permitirá a los estudiantes mostrar interés por las clases y el docente habrá encontrado un nuevo método de impartir conocimientos a sus estudiantes de una manera distinta y amena de aprender el abecedario.

Los inconvenientes que existen entre los estudiantes y las nuevas tecnologías, no se han podido resolver en cierta forma, debido a que, en los establecimientos educativos no aplican las nuevas tecnologías que actualmente se han convertido en un medio necesario en el proceso de enseñanza.

La problemática que actualmente viven los estudiantes en la **comunidad educativa** de Primer año del nivel básico preparatoria del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”, del Cantón La Libertad, es desalentadora, pues la dificultad que tienen los estudiantes para conocer y aprender los fonemas se ha transformado en un inconveniente para los docentes debido a que no cuentan con software educativo que les ayuden en las actividades que despliegan dentro de las aulas de clase.

Creemos que los aspectos desarrollados bastan para familiarizar al estudiante con los puntos esenciales que se presentan en el software, pero creemos también que es necesario que el educador siga profundizando por su cuenta en las clases que son de mucha importancia y que sirva de ayuda a profesionales, educadores y educandos implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.2.- ANÁLISIS CRÍTICO

El uso de las nuevas tecnologías está abriendo un campo de acción útil, interactiva y multisensorial para la aplicación y desarrollo de estrategias en la comunicación y el lenguaje, lo que viene a destacar el importante avance en el desarrollo de la comunicación y el habla que influyen en los siguientes aspectos.

- Dentro de esta perspectiva, un tema prioritario ha sido identificar cuáles son los procesos implicados en la lectoescritura y reflexionar sobre qué habilidades son necesarias para aprender a leer, escribir y escuchar, lo cual a su vez permite, poner en marcha planteamientos educativos que ayuden a desarrollar en los niños estas habilidades y a identificar en que proceso tienen lugar las dificultades del aprendizaje de la lectoescritura.
- En cuanto a las condiciones en la aplicación del software educativo, el docente tiene la obligación de presentar dinámicas relacionadas al tema que se la vaya a explicar solo con palabras, con el propósito de demostrar curiosidad en los niños y de esta manera puedan identificar procesos necesarios para utilizar el software educativo.

1.2.2.1.- Prognosis del problema

Si el tema propuesto no se da en esta institución, el docente se vería seriamente afectado en el aspecto académico, ya que su nivel de rendimiento bajaría y por ende perdería su interés en la educación a consecuencia fundamental de las clases monótonas.

Por todo esto, en el caso del aprendizaje de la lectura, sería un error reducir el proceso a meros ejercicios de decodificación, sino que la idea sería generar las condiciones para que los niños puedan aprender todo lo completo de este proceso y las condiciones sociales de su uso.

Para que la enseñanza tenga significado y el aprendizaje logre su integración cultural, el énfasis educativo debe procurar la creación de contextos culturales y sociales donde los niños puedan efectivamente usar, probar y manipular el conocimiento a fin de lograr significados o de crearlos en función de sus necesidades de aprendizaje.

1.2.3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incidirá la implementación de un Software Educativo Interactivo en el Aprendizaje de los Fonemas para los Estudiantes del Primer Grado de Educación Básica del C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento”, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, Período Lectivo 2013 – 2014.”?

1.2.4.- PREGUNTAS DIRECTRICES

¿En qué situación actual se encuentra el empleo del software educativo interactivo en el aprendizaje de los fonemas?

¿Cómo se fortalecerá el aprendizaje de los fonemas a través de un software educativo?

¿Qué criterios debe considerarse al aplicar un software educativo para el aprendizaje de los fonemas?

¿Cómo implementará la capacitación y socialización del software educativo en los docentes y estudiantes?

1.2.5.- DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación realizará en el Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento” con los estudiantes del primer grado de educación básica, que cuenta con 45 estudiantes en el año 2013-2014.

- **CAMPO:** Educación Básica.
- **ÁREA:** Fonemas
- **ASPECTO:** Software Educativo Interactivo para Enseñanza – Aprendizaje de los Fonemas.
- **TEMA:** Diseño e Implementación de un Software Educativo Interactivo para el Aprendizaje de los Fonemas de los Estudiantes de Primer Grado de Educación Preparatoria del C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento” Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, período Lectivo 2013 – 2014.
- **PROBLEMA:** ¿Cómo Incidirá la implementación de un Software Educativo Interactivo para el Aprendizaje de los Fonemas de los Estudiantes de Primer Grado de Educación Preparatoria del C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento” Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Periodo Lectivo 2013 – 2014?

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La investigación se realizará en el C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento” durante el año 2013-2014.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento” del Cantón La Libertad.

DELIMITACIÓN CONTEXTUAL: El objetivo de estudio es la influencia que tiene el software Educativo Interactivo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del ámbito de los niños/as de 6 a 8 años de edad del C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento” del Cantón La Libertad.

DELIMITACIÓN POBLACIONAL:

- **Estudiantes:** Total de estudiantes de primer grado preparatoria de educación básica.

- **Docentes:** Docente del área de informática.
- **Padres de familia:** Total de padres de familia de primer grado preparatoria.
- **Director:** Lcda. Aracelly Vera Vera
- **Jornada:** Diurna.

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA:

- **Provincia:** Santa Elena.
- **Cantón:** La Libertad.
- **Parroquia:** La Libertad.
- **Barrio:** Ubicada en el barrio Kennedy, Cantón La Libertad.
- **Institución educativa:** C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento”

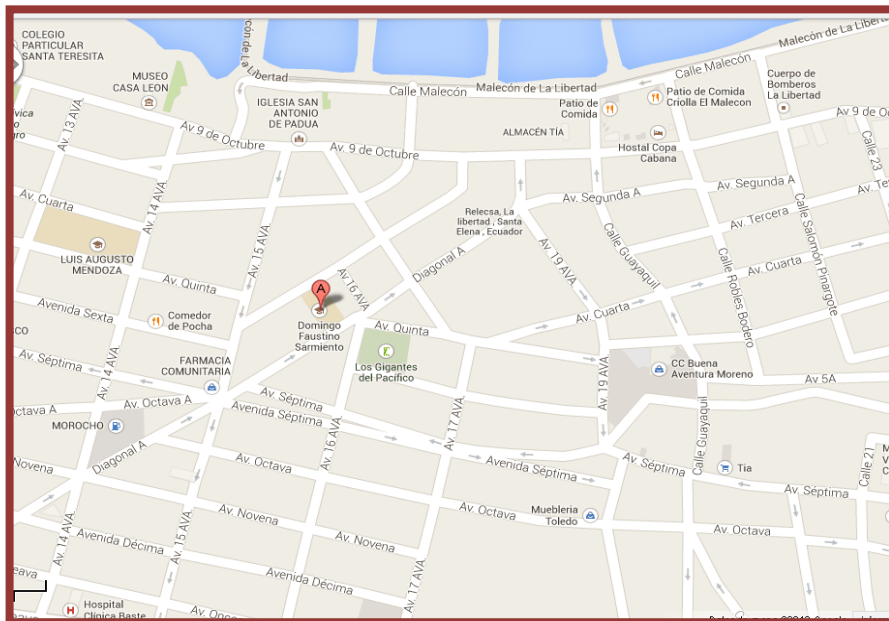


Ilustración N° 1 Ubicación geográfica- C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento”
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

1.3 JUSTIFICACIÓN

Considerando que es **importante** que los niños y niñas adquieran los conocimientos significativos de computación para que posteriormente puedan resolver a través del Software Interactivo los problemas de fonemas cuando éstos se presenten. Esta propuesta explora la manera que los estudiantes adquieran interés por aprender los fonemas en base a las nuevas tecnologías.

Tendrán apoyo en la cual van a poder asimilar e instruirse más rápido y de esta manera contar con estudiantes de excelente calidad educativa, debido a que el Software estará diseñado con figuras animadas relacionadas con los fonemas, los mismos que llamarán la atención de los estudiantes, que conocerán y aprenderán el abecedario de una manera distinta. El cursor será un vínculo importante para el estudiante en el aprendizaje de la lectoescritura, el mismo que permitirá definir lo que le interesa aprender a través del monitor.

La implementación del Software Interactivo será de mucha **utilidad** porque va a permitir desarrollar interés en los estudiantes en el aprendizaje de los fonemas, siendo la tecnología uno de los principales factores para la enseñanza que demanda la presente colectividad.

La relación constante del ámbito educativo ha hecho que despierte el interés por investigar, es por ello que existe la **factibilidad** de construir en el desarrollo tanto de la institución como el de la comunidad, para que muchos docentes en el momento de impartir sus clases sean motivadoras y entendibles para el estudiante y de esta manera llevar a cabo cualquier actividad relacionada en la aplicación del Software Interactivo y otros elementos que se encuentren dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento” ya que esta institución cuenta con los recursos y equipos tecnológicos necesarios para realizar dicha actividad.

Dentro de la amplia gama de **beneficios** tenemos los niños y niñas que serán considerados como entes plenamente motivados con las clases interactivas, se considera por medio del software educativo que los estudiantes entiendan mejor un tema, desarrollando sus habilidades de aprender a escribir, leer y escuchar fomentando el pleno desarrollo de su potencial humano y su capacidad intelectual.

En lo personal el interés por investigar ha surgido de la vida diaria ya que se ha observado en el primer año de preparatoria de la institución; por ello es necesario contribuir en el desarrollo tanto de la institución como de la comunidad y muchos docentes en el momento de impartir sus clases estas sean **novedosas** e interactivas en el estudiante, ya que son niños con diferentes habilidades y por medio del software educativo las clases les parecerán más amenas y captarán contentos el tema que se está explicando.

1.4 OBJETIVOS.

1.4.1.- General

Analizar la importancia del estudio de los fonemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Centro Educativo Básico. “Domingo Faustino Sarmiento” para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

1.4.2.- Específicos:

- Diagnosticar las nociones de intensidad de lectoescritura a través de la asimilación de una herramienta o instrumento cultural del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”.
- Determinar estrategias teóricas para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes.
- Evaluar las habilidades de los estudiantes de primer año del nivel básico preparatoria en el aprendizaje de la lectoescritura.
- Diseñar y aplicar el Software Interactivo en la enseñanza de los fonemas de una manera didáctica, mejorando la formación del estudiante del primer año del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

2.1.1.- Software Interactivo Educativo (S.I.E.) software educativo o programa didáctico.

Es una herramienta informática para la creación y ejecución de unidades didácticas multimedia e interactivas para ser utilizadas por los estudiantes como prácticas de aprendizaje en aulas dotadas tecnológicamente. Este programa permite la ejecución de múltiples tareas que facilitan el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.1.2.- Software Educativo

El software educativo puede ser caracterizado no solo como un recurso de enseñanza aprendizaje sino también de acuerdo con una determinada estrategia de enseñanza, es utilizado como instrumento de ayuda para la adquisición de determinados conocimientos para el desarrollo de los procesos cognitivos. (Santos Urbina Ramírez).

Según Gros (1997), indica que los presupuestos teóricos al software educativo afecta a los contenidos en cuanto a su selección, organización, adaptación a los usuarios; a las estrategias de enseñanza de los mismos, a la presentación, es decir, al diseño de las pantallas como el usuario puede comunicarse con el programa de la forma más eficaz.

Según Gros propone una clasificación del software educativo en base a cuatro categorías:

- Tutorial—> enseña contenidos
- Práctica y ejercitación —> ayuda a adquirir destrezas, conociendo los contenidos
- Simulación—> entornos de aprendizaje semejantes a los reales

- Hipertexto e hiperenlace —> entorno de aprendizaje no lineal

2.1.1.3.- Software Interactivo

Software interactivo es un recurso para la enseñanza y el aprendizaje, está dirigido a ayudar a los estudiantes para que aprendan conceptos, principios y habilidades, las cuales son difíciles de adquirir en las páginas de los libros (ya sea en papel o en una pantalla) (Journal of material seducation Vol. 24)

Según Peter J. Goodhew en su libro volumen 24 llamado programas interactivos (software) para la enseñanza de materiales escogido del título programa interactivos (SOFTWARE), nos indica que el software interactivo son recursos esenciales interactivos y deben hacer que el estudiante piense en lugar de solo apretar botones, ya que estos recursos están plateados para apoyar el aprendizaje y ayudar a los docentes.



Ilustración N° 2 Peter J. Goodhew - Software interactivo
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.1.4.- Característica del software interactivo educativo

Según Peter J. Goodhew en su libro volumen 24 llamado programas interactivos (software) para la enseñanza de materiales escogido del título programa interactivos (SOFTWARE) la tecnología en cuestión son programas interactivos de acuerdo a la naturaleza de interacción:

El aprendizaje: Puede ser acrecentado enormemente en la utilización de buen software interactivo que tenga una base en las necesidades curriculares, en otras palabras la calidad del aprendizaje se puede mejorar de forma más eficaz; con una interacción propiamente diseñada, es posible impulsar un aprendizaje más de fondo que de forma, aunque ningún estudio al respecto ha realizado.

Los estudiantes: Esperan recibir material vía internet, esto es un recurso particularmente poderoso en la educación de alto nivel desde que el mercado de escuelas han crecidos, dando apertura a software de alta calidad que es comercialmente viable y por lo tanto las expectativas de los estudiantes de acceder a una educación de alto nivel.

Los futuros estudiantes: Demandarán un acceso de materiales que les ayuden en su aprendizaje, y este es un poderoso argumento de la educación de alto nivel para el mercado tradicional del estudiante.

En general el software o programa educativo interactivo se encuentran en el núcleo de un debate sobre el cambio de los sistemas de educación y formación. Los métodos de enseñanza, en el siglo pasado han evolucionado hasta satisfacer las necesidades individuales de formación.

Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adaptan muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado de forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que los estudiantes pueden valorar instantáneamente el impacto de sus acciones.

2.1.2.- MULTIMEDIA

Tomando referencia del libro enciclopedia temática ilustrada, indica que multimedia es cualquier combinación articulada de texto, gráficos, sonido, animación y video por computador. De manera similar los sonidos son ondas que se pueden representar por sus características de amplitud, y las imágenes como arreglo bidimensional de puntos, cada uno con características propias de color e intensidad.



Ilustración N° 3 Enciclopedia - Multimedia educativa
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.2.1.- El software de multimedia

Los dispositivos de multimedia requieren de software educativo para su configuración, manejo y control. Además, este software interactúa con el sistema operacional y proporciona facilidades para el uso del sistema.

El software de multimedia está conformado por los módulos de soporte para multimedia del sistema operacional, el software para el desarrollo de aplicaciones y proyecto de multimedia (presentaciones, producción y edición de sonido y video, animación), en dos o tres dimensiones y el manejo de software educativo.

2.1.2.2.- Medios y tecnologías aplicadas a la educación

Tomando referencia del libro enciclopedia temática ilustrada, indica que actualmente están funcionando diferentes medios interactivos, sus objetivos tratan de resolver necesidades en diversos campos educativos, que responden a la necesidad de intercambiar información inmediata que puede tener la tecnología interactiva, las posibilidades educativas de las técnicas multimedia interactiva son finitas. La presentación de material de instrucción, en todas las áreas, no serán en papel mediante libros y manuales; sino por medio de gráficas, animación, video y sonido, todo esto combinado con la posibilidad de ejercer control sobre la evolución de los estudiantes, con la capacidad para obtener retroalimentación por partes de ellos y con opción a realizar tests y exámenes interactivos, pudiendo avanzar al ritmo de cada estudiante, realmente abren el campo para una nueva era de gran riqueza en el campo educativo.

2.1.3.- La integración de las TICs en el sistema educativo.

Quizás uno de los mayores retos que imponen las nuevas tecnologías está en la integración de las tics en el sistema educativo. El uso de medios interactivos para para la presentación de mensajes publicitarios interactivos tiene como consecuencia un cambio importante de los paradigmas.

El software educativo interactivo que puede hacer uso de medios como la televisión interactiva, las redes de computadores públicos o privadas, cambia por completo importantes avances, gracias a los medios interactivos que existen en nuestro campo educativo.

2.1.3.1.- Sobre los usos de las TICs en los centros educativos y en las aulas.

El advenimiento de nuevas tecnologías en computadores, es posible incluir en los documentos sonidos e imágenes animadas que proporcionen información adicional y faciliten su comprensión o hagan más agradables su aprendizaje, para que la relación entre las computadoras y el estudiante se transmita de manera rápida y confiable, se requiere establecer normas para el uso de los recursos y la forma de operación entre los componentes que intervienen en el proceso educativo.



Ilustración N° 4 Enciclopedia - Las Tics en los centros educativo
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.3.2.- El potencial de las TICs en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el campo educativo para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes esta tiene como potencial, incrementar las nuevas herramientas tecnologías para el entretenimiento video-juegos que constituye la aplicación más popular. Las posibilidades de realismo que se logran con las tecnologías gráficas actuales, en combinación con la creciente demanda, permiten que este terreno se desarrolle rápidamente. Los últimos avances van más allá de una persona jugando contra una máquina, y permiten que dos o más personas sean capaces de enfrentar nuevos retos de la tecnología.

2.1.4.- HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS.

Con este mecanismo práctico de la educación, se crean piezas, utilizando técnicas multimedia combinando texto, graficas, sonido y video que se distribuyen a los estudiantes para que éstos las miren e interactúen con ellas. Estas herramientas tecnológicas son los usuales para las aplicaciones más revolucionarias en el desarrollo del aprendizaje.

2.1.4.1.- Hacia una tipología de los usos de la TICs en la educación formal.

Los requerimientos y aplicaciones de los estudiantes deben ser específicos desde el sistema que se ejecuta en la estación de trabajo o en el aula de clase. Al tratar de aprovechar los avances tecnológicos, con el fin de solucionar estos problemas de conectividad y operatividad es para que de esta manera el educando y el educador tengan la facilidad de aprender a utilizar los recursos tecnológicos que se implementan en la institución educativa.



Ilustración N° 5 Las Tics en el ámbito educativo
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.5.- EL APRENDIZAJE

Es la capacidad o habilidad que le posibilita a los niños reconocer, identificar, deslindar manipular deliberadamente y obrar con los sonidos que componen las palabras. La conciencia fonológica opera con el reconocimiento y el análisis de las unidades significativas del lenguaje, lo que facilita la transparencia de la información gráfica a una información verbal, en el aprendizaje de la lectura, el desarrollo de la conciencia fonológica es como **“un puente”** entre las instrucciones del alfabetizador y el sistema cognitivo del niño.

2.1.5.1.- Estilo de aprendizaje.

Es un estilo que se basa en la definición de la estructura de la educación educativa, enfocándose como proceso y comportamiento perfeccionado a controlar el cambio que se origina cuando el sujeto interacciona con la información desde un punto de vista didáctico y enriquecer las propias expectativas existentes y la capacidad operativa que contribuye al estilo de nuevos modelo de aprendizaje.

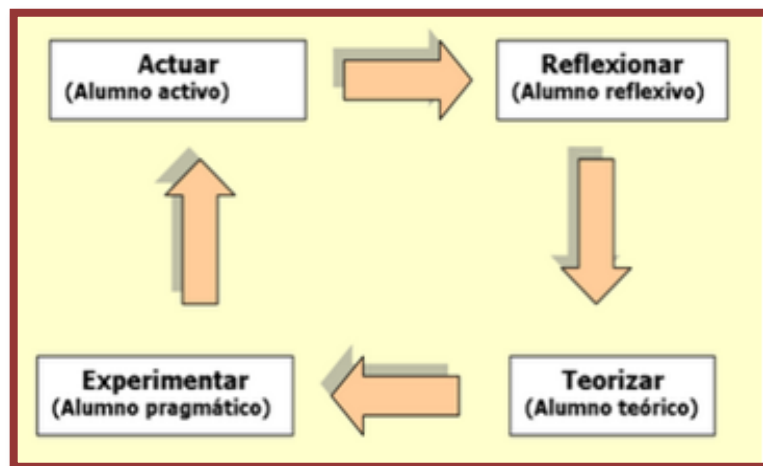


Ilustración N° 6 Enciclopedia -Las Tics estilo de aprendizaje
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.6.- NUEVOS Y VIEJOS DESAFÍOS PARA LA EDUCACIÓN INICIAL.

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas que tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su

bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en un ambiente estimulante donde va a desarrollar sus importantes habilidades técnicas, saludables y seguras. Es un proceso que se marca con fin de garantizar y respetar los derechos de los niños y niñas en el aprendizaje inicial, este se encuentra en un potencial de adquirir destrezas, habilidades y exploración innatas en su desarrollo psicomotriz.

2.1.7.- PUNTOS A DESTACAR EN UN BUEN PROGRAMA INTERACTIVO EDUCATIVO.

En el campo de la educación educativa se extiende cada vez más, sin embargo, el mayor número de aplicaciones destacadas en los siguientes campos son:

- Distribución de software
- Educación y entretenimiento
- Consultas de información digitalizada
- Video interactivos
- Proyecto de realidad virtual
- Desarrollo de tecnología

2.1.8.- LAS TIC'S EN LOS FONEMAS

Son unidades básicas para el aprendizaje y desarrollo humano, ya que estudia el nivel de letras y números y cada una de las unidades postuladas para un sistema fonológico que dé cuenta de los sonidos de una lengua.

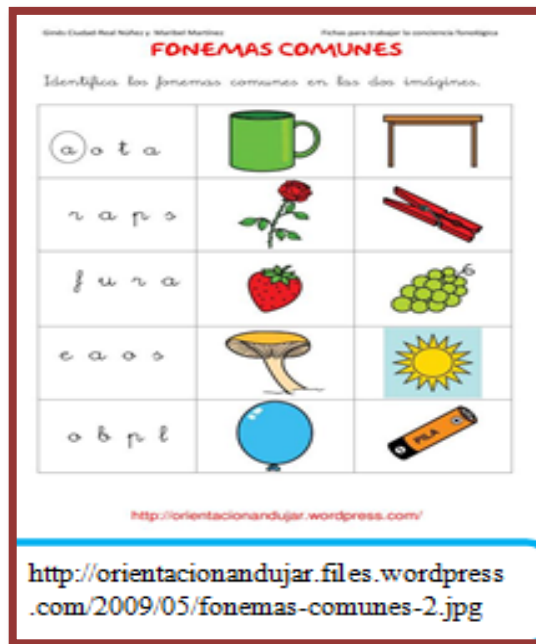


Ilustración N° 7 Enciclopedia - Los fonemas
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.8.1.- Tipos de fonemas de primer grado

Los fonemas básicos destacados para aplicación del software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se consideran en los siguientes aspectos:

- Articulación (contactos con los órganos de la garganta).
- Actividad de cuerdas vocales (son las que no vibran las cuerdas).
- Actividad de la cavidad nasal (parte del aire pasa por la cavidad nasal).



Ilustración N° 8 Enciclopedia - Los fonemas en primer grado
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.1.8.2.- El aprendizaje y medio interactivo.

El crecimiento de la población, la escasez de los recursos, el desarrollo de la sociedad y la necesidad de emplear el tiempo de manera productiva, incrementan la necesidad de disponer la información más amplia, precisa y oportuna para que desarrollen de manera eficaz la lectura y sus actitudes, y así fortalecer su comunicación oral y escrita.

La institución educativa en la época actual, con las nuevas tecnologías en computadores, hace posible incluir en los documentos sonidos e imágenes animadas que proporcionen mejor enseñanza en los estudiantes y así facilitar su comprensión.



Ilustración N° 9 Enciclopedia - Medios interactivo
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

Sabemos que por mucho tiempo la educación educativa ha evolucionado de manera interactiva, dando un mejor desempeño en el área de informática para que de esta manera los estudiantes tengan una educación de calidad y pueden desarrollar las habilidades y destrezas en un nivel más avanzado, generando cambio de actitud en el saber y la sabiduría que se constituye en forma de vida: es importante establecer que esta actitud dubitativa no es escéptica frente al conocimiento.

La sociedad científica y la ciencia permitió solucionar muchos problemas a la humanidad, ha creado, sin embargo otros que generan incertidumbre; la ciencia moderna puede abordar solamente algunos y bajo determinadas condiciones, pues está limitada a las circunstancias del observador y el método de experimentación utilizado; no es neutral y no puede tomar decisiones políticas y éticas en nombre de una comunidad humana. (Manuel José Tizón

2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.

Al hablar de pedagogía no referimos a la ciencia que tiene como estudio, el arte de enseñar los procedimientos que facilitan a los estudiantes una mejor enseñanza y aprendizaje de calidad.

Según (Pérez, 2009), el aprendizaje construye a los estudiantes y educadores, partiendo de que el educador guía el proceso; lo que se interpreta como una ayuda conjunta de conocimiento entre las partes a través del diálogo; toda vez que haya un proceso de organización, interpretación, reflexión, comprensión del conocimiento, lo que conlleva a que el individuo desarrolle su propio aprendizaje.

De esta manera, construye estructuras conceptuales y metodológicas en relación con su cultura a fin de regular sus propias relaciones, con la naturaleza y la sociedad.

2.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.

Propicia el desarrollo de las destrezas del pensamiento, la interdisciplinariedad y el trabajo cooperativo.

Según (Días & Rubio, 2012, p. 109), uno de los problemas que más aqueja a la sociedad actual, es la falta de procesos que direccionen en la enseñanza y el aprendizaje de manera incluyente para los estudiantes ya que deberán relacionarse con las nuevas herramientas tecnológicas para su desarrollo con nuevos modelos, métodos y materiales de apoyo, para formar y desarrollar habilidades críticas, discernimiento, análisis, entre otros; para que puedan desenvolverse dentro de una comunidad a fin de resolver y solucionar diferentes situaciones de manera adecuada y eficiente

Es decir va construyendo su propio conocimiento y relacionándose con las tecnológicas y acciones que de una u otra manera conllevan al cambio positivo.

2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

2.5.1.- Constitución del Ecuador

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR (Aprobado en Montecristi, 23-24 de Julio de 2008)	
Art. 347	Descripción
Numeral 1	El Estado Ecuatoriano a través del distrito de educación contribuye a las instituciones educativas a integrarse a un mundo globalizado con el fin de alcanzar una educación de calidad.
Numeral 7	La transcripción de este literal respalda los procesos educativos incorporados a las tecnologías, a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales, logrando un nuevo conocimiento digital en los estudiantes.
Numeral 8	Este apartado apoya la incorporación de las TIC's dentro del proceso educativo mediante actividades interactivas que conllevan al aprendizaje significativo y una de las más contemporáneas, entre otras; las cuales coinciden en que el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje.

CUADRO N° 1: Fundamentación Legal

2.5.2.- Código de la Niñez y la Adolescencia

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	
Art. 38	Descripción
Lit. a	Este artículo ampara el desarrollo de las cualidades naturales e individuales que poseen los niños y adolescentes en su etapa formativa, mediante actividades lúdicas, para enriquecer y fijar los conocimientos dentro y fuera de la institución educativa.

CUADRO N° 2 : Código de la Niñez y la Adolescencia

2.5.3.- Ley Orgánica de Educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (Registro Oficial N° 417 del 31 de Marzo del 2011)	
Art. 2	Descripción
Lit. h	Este principio hace referencia a una enseñanza guiada e instruida por el educador con la finalidad de mejorar y aumentar la parte intelectual y cognitiva del discente por medio de actividades y recursos como la tecnología y el saber .
Art. 6	Descripción

<p>Lit. j</p>	<p>Este apartado respalda la enseñanza a través de técnicas digitales; como las TIC's, con la finalidad de integrar nuevos métodos de educación digital y favorecer las acciones de los estudiantes comunicación.</p>
<p>Lit. m</p>	<p>Ampara las tareas de investigación científica y tecnológica, la conservación cultural y lingüísticas; componentes que día a día aumentan los preparativos empíricos e intelectuales dentro del proceso educativo.</p>

CUADRO N° 3 : Ley Orgánica de Educación Intercultural

2.6 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

A continuación se especificarán los temas referentes a la investigación software educativo interactivo.

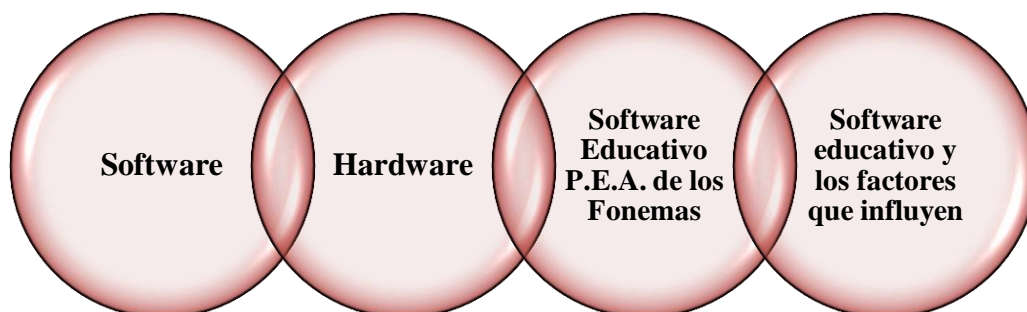


Ilustración 10: Esquema de categorías fundamentales
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.6.1.- SOFTWARE.

El software como segunda estructura operativa del computador, constituye el conjunto de programas, instrucciones y lenguaje que permiten al sistema la ejecución de múltiples tareas, que se emplean para diseñar programas interactivos educativos y de administración acordes a las necesidades del usuario.

2.6.1.1.- Hardware.

El computador es una máquina electrónica digital para el procesamiento de la información, que recibe, almacena, procesa, entrega y transmite información. Tiene componentes dedicados a cumplir cada una de estas funciones.

- a. **Sistema operativo.-** Es la pieza o clave principal del software sin el cual no es posible utilizar el computador. El almacenamiento de instrucciones o datos en el computador, la ejecución de programas o aplicaciones, el manejo del dispositivo interno y externo del computador.
- b. **Programa de aplicación.-** Un programa de computador es un grupo de instrucciones de almacenamiento y están escritas en lenguaje de máquina.; aplicada a la necesidad que requiere el usuario para el trabajo diario o personal.

- c. **Lenguaje de programación.-** Los lenguajes de programación como tales, solo son comprensibles por las personas, pero su utilidad radica en que son de fácil traducción al lenguaje de máquina, existen muchos lenguajes de programación orientados a diferentes propósitos y para cada lenguaje existen diferentes versiones.

2.6.2.- SOFTWARE EDUCATIVO EN EL P.E.A DE LOS FONEMAS.

El software educativo es un programa diseñado para estudiantes de instituciones educativas utilizando una estructura operativa del computador, constituye para el desarrollo del estudio de cada estudiante en su aprendizaje significativo empleando múltiples tareas, metodología y estrategias de tal manera que el aprendizaje sea efectivo, claro de aplicar y aprender.



Ilustración N° 11 Enciclopedia - Software educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.6.3.- SOFTWARE EDUCATIVO Y LOS FACTORES QUE INFLUYEN.

Existen muchos factores en el ámbito educativo y más cuando se refiere a software, éstos influyen en la educación de primera enseñanza, logrando el aprendizaje significativo para que los estudiantes capten y desarrollen todas aquellas actitudes, estrategias o metodologías que pueden implantar para mejorar su aprendizaje educativo.

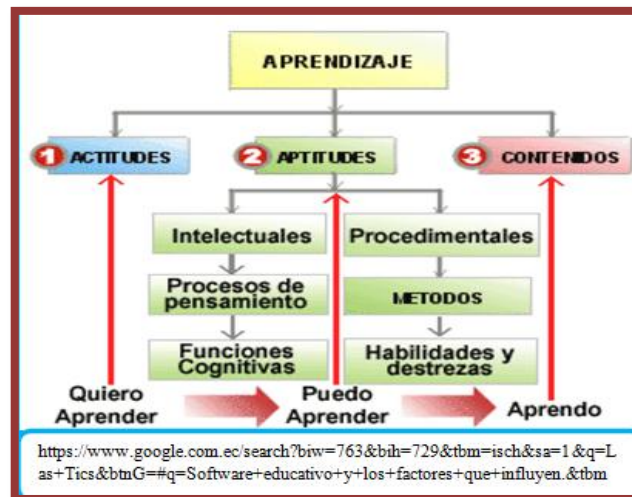


Ilustración N° 12 Enciclopedia - Software educativo y los factores que influyen
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

2.7 Hipótesis

¿El diseño e implementación de un Software Interactivo incidirá en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año del nivel básico preparatoria del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”?

2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Software Educativo Interactivo.

El software educativo son programas que se encuentran diseñados para el aprendizaje de los estudiantes y constituyen el desarrollo de múltiples tareas, métodos, habilidades y estrategias que se desarrollan en el proceso de aprendizaje aplicando las nuevas tecnologías en el campo educativo.

Variable Dependiente: Aprendizaje de los fonemas.

Son mecanismos básicos para el aprendizaje y la ejecución de software educativo desarrollado para estudiantes de primaria, quienes serán beneficiados para la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en las aulas de clases y que este programa interactivo ayude a mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

El presente capítulo se refiere a aspectos de carácter metodológico que se han empleado para el desarrollo de la investigación, incluyendo el tipo de investigación que se debe seguir, las técnicas e instrumentos de investigación, el procedimiento a ser empleado como modelo para el diseño de la propuesta y los diferentes aspectos para llevar a cabo dicha proposición, teniendo en cuenta los cuadros en las cuales van a ir reflejados los resultados de los diferentes instrumentos de investigación.

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO.

3.1.1.- Diseño de la Investigación

El proceso investigativo se fundamenta en el paradigma **cualitativo** que se busca incrementar nuevas herramientas tecnológicas para el desarrollo del aprendizaje, en los niños de primer grado de preparatoria.

Con una perspectiva contextualización al Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento” del Cantón La Libertad – Provincia de Santa Elena desde un enfoque holístico y fundamentados considerados ejemplos de éxitos en la implementación de las tics en las aulas de clases.

Además se pretende enfatizar los cambios educativos que han acompañado a la innovación tecnológica desarrolladora del aprendizaje de los fonemas en el aula de clases a través del software Educativo Interactivo.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

El proyecto de investigación se enmarca en la modalidad de un proyecto de intención - realizable que permite adoptarse; es un postulado teórico capaz de materializarse en un plazo mediano siempre y cuando los sistemas acepten implementar los medios necesarios para el desarrollo y cambio de determinadas variables, con el fin de adquirir una aplicación y desarrollo tecnológico para buscar y crear nuevas formas de generar la información que se obtiene en un

determinado proceso; mediante la aplicación de los diferentes métodos podemos obtener mucha información relevante y fidedigna.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

En este nivel se realizarán investigaciones de campo, exploratorio, descriptivo y bibliográfico por que caracterizan un fenómeno que se ha notado en el trayecto del tiempo con resultados interesantes para la investigación, obteniendo información veraz y oportuna en el medio donde se van a efectuar los procesos de recolección de la información.

3.3.1.- De Campo: Este tipo de investigación se realizará en la institución del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”, para la recolección de información que hacen posible la deducción de la problemática, es necesario reconocer el lugar donde se desarrollan los diferentes procesos de deficiencia y desmotivación en tan importante asignatura.

3.3.2.- Exploratoria: Este tipo de investigación permite observar el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, teniendo en cuenta los factores que intervienen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el contexto al que constantemente se relacionan y al que se exponen, con la finalidad de buscar y deducir circunstancias que intervengan para cualquier tipo de deficiencia en el entorno educativo.

3.3.3.- Investigación Descriptiva: Se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad.

3.3.4.- Investigación Bibliográfica: Es aquella etapa de la investigación donde se explora lo que se ha escrito sobre el tema o problema, permitiendo apoyar la investigación que se está realizando.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1.- Población

La población corresponde a la totalidad de personas involucradas en la investigación, en el Centro Educativo Básica “Domingo Faustino Sarmiento” del Cantón La libertad se involucran 93 personas entre padres de familia, estudiante, docentes y autoridades.

POBLACIÓN		
Descripción	Cantidad	%
Autoridades	1	1,07
Docentes	2	2,15
Estudiantes	45	48,38
Padres de Familia	45	48,38
TOTAL	93	100

Cuadro #4.- Población

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

La población corresponde a la totalidad de las personas involucradas en la investigación y por ser pequeña no se extraerá muestra.

3.5 Operacionalización de las variables.

La Operacionalización es definir a las variables para que sean medibles y manejables, señalando indicadores que tienen que estar relacionados con las dimensiones de las que pretenden ser; el proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variable dentro de la investigación.

Variable Independiente: Software Educativo Interactivo.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
INDEPENDIENTE Diseño e implementación de un software educativo interactivo	El software educativo son programas que se encuentran diseñado para el aprendizaje de los estudiantes y constituyen el desarrollo de múltiples tareas, métodos, habilidades y estrategias que se desarrollan en el proceso de aprendizaje aplicando las nuevas tecnologías en el campo educativo.	✓ Recursos didácticos	✓ Proceso didáctico. ✓ Aprendizaje Pedagógico. ✓ Nuevos paradigmas educativos.	✓ Estrategias Curriculares. ✓ Comunicación docentes – estudiantes	✓ Observación. ✓ Entrevista. ✓ Encuestas
		✓ TICs	✓ Herramientas. ✓ Tecnologías. ✓ Competencias tecnológicas.	✓ Aplicaciones y estrategias ✓ Entorno Software Educativo	
		✓ Software Educativo	✓ Implementación. ✓ Proceso tecnológico. ✓ Implantación de estrategias	✓ Aplicaciones software interactivo. ✓ Aprendizaje Interactivo. ✓ Innovaciones tecnológicas	

Cuadro# 5: Operacionalización de variable independiente

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Variable Dependiente: Aprendizaje de los fonemas.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
DEPENDIENTE Aprendizaje de los fonemas.	Son mecanismos básicos para el aprendizaje y la ejecución de software educativo desarrollado para estudiantes de primaria, quienes serán beneficiados para aplicación de nuevas herramientas tecnológica en las aulas de clases y que este programa interactivo ayude a mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje.	✓ Proceso de enseñanza – aprendizaje	✓ TICs en el currículo docente ✓ Docentes	✓ Actualización de los procesos educativos. ✓ Enseñanza interactiva. ✓ Capacitación.	✓ Observación. ✓ Entrevista. ✓ Encuestas
		✓ Software educativo fonemas	✓ Software educativo ✓ Computadora	✓ Manipulación. ✓ Búsqueda de información. ✓ Enseñanza aprendizaje técnico	
		✓ Automatización de la asignatura ✓ Fonemas	✓ Métodos – técnicas ✓ Planes estratégicos. ✓ Valores	✓ Tecnológico - practico. ✓ Trabajo con los estudiantes ✓ Responsabilidad y confiabilidad	

Cuadro# 6: Operacionalización de variable dependiente

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.6.1.- Técnicas

Las técnicas e instrumentos de investigación para la recolección de datos serán de manera directa utilizando rituales de entrevistas y encuestas.

3.6.1.1.- Observación

La observación se realizó en el Centro de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento”, de manera directa en los estudiantes del Primer grado para conocer las actividades aplicadas de los Fonemas.

3.6.1.2.- Encuesta

Las encuestas es una técnica en la que podemos compilar información por medio de preguntas escritas y a su vez organizadas.

Esta técnica será utilizada para determinar aspectos fundamentales, obteniendo resultados de los docentes y padres de familia que servirán para analizar las ventajas y desventajas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando objetivos claros dentro de la creación del Software Interactivo.

3.6.1.3.- Entrevista

La entrevista descubrirá aspectos pocos favorables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como estrategia de investigación posee ventajas ya que por medio de esta podemos recabar información que probablemente no están disponibles en algunas publicaciones escritas.

Serán importantes las opiniones de los directivos para la ejecución de cualquier propuesta, siendo esta una manera de conocer más la realidad de un determinado contexto y así impulsar una investigación significativa.

3.6.2 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.6.2.1.- Cuaderno de notas

Mediante este instrumento se registró información relevante sobre hechos observados durante la investigación realizada en el Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”

3.6.2.2.- Cámara digital

Este recurso tecnológico permitió captar imágenes que evidencian el proceso de aplicación e implementación del software educativo interactivo de los fonemas a en los estudiantes de primer grado preparatoria del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”

3.6.2.3.- Cuestionario

Conjunto de interrogantes con sus respectivas preguntas, fue realizado a padres de familia y estudiantes de primer grado preparatoria del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”, para obtener una constancia sobre las metodologías de enseñanza aplicada por el docente en la asignatura de informática.

3.6.2.4.- Grabadora de voz

Este instrumento se lo utilizó para grabar la entrevista al Director de la Institución Educativa Lcda. Aracelly Vera Vera y a la docente del área de Informática Licda. Jessenia Reyes González. Fue muy útil para el análisis de las respuestas por cada pregunta realizada.

3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de los fonemas y dar solución al problema.
2. ¿De qué persona u objeto?	Docentes y estudiantes.
3. ¿Sobre qué aspecto?	Proceso de enseñanza en la asignatura de los fonemas.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Jenny Rodríguez Ángel.
5. ¿A Quiénes?	Autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes.
6. ¿Cuándo?	2013-2014
7. ¿Dónde?	Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”
8. ¿Cuántas veces?	Una vez en el segundo quimestre del año lectivo 2013-2014.
9. ¿Cómo?	De forma individual.
10. ¿Qué técnicas de recolección?	<ul style="list-style-type: none"> • Observación. • Encuesta. • Entrevistas.
11. ¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios de preguntas • Escalas • Cámara fotográfica • Cuaderno de apuntes

Cuadro# 7: Plan de recolección de información

Fuente: Plan de Recolección de Información.

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Dentro de este importante proceso investigativo se podrá determinar si las actividades pedagógicas realizadas son beneficiosas y cuan factible sería la utilización de las herramientas tecnológicas dentro del aula de clases o en el contexto. Se detallará cada pregunta con un gráfico estadístico circular y su respectivo porcentaje, visualizando de una manera clara las respuestas que acertadamente contestaron los encuestados.

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
Mediante las encuestas realizadas a los docentes padres de familia y estudiantes de la Institución se determinó la falta de software educativo en la institución al momento de que los maestros dictan sus clases determinando la importancia de las mismas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.	A partir de que se conoció el problema que tenían los integrantes de la Institución se procedió a buscar información mediante artículos, revistas, páginas web, libros, etc., acerca de las causas y efectos que producía este fenómeno. Además se convivió con la comunidad educativa para verificar la situación de cada una de las partes.	Mediante la información que se obtuvo acerca de las dinámicas educativas se realizaron encuestas, entrevistas, se tomaron apuntes en el diario de campo, cuaderno de notas, los mismos que se utilizaron para analizar la propuesta que se tenía para solucionar esta problemática.	Una vez definido que la ausencia de software educativo ocasiona en el estudiante falta de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los maestros, padres de familia y estudiantes deberían involucrarse de forma activa a esta propuesta educativa ya que de esta manera se reflejará en la personalidad de sus hijos y lograr el desarrollo integral del individuo.	Mediante la aplicación de software educativo interactivo el docente tendrá un apoyo diario para desarrollar la aplicación del programa y dará facilidad para que las clases dentro y fuera del salón de clases sean placenteras. Esto permitirá que el docente se sienta motivado a aprender no para el momento sino más bien para la vida.

Cuadro # 8.- Plan de procesamiento de la información

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.9.1.- Encuesta dirigida a estudiantes de primer grado de Educación Básica

PREGUNTA#1: ¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?

Objetivos: conocer si la institución educativa cuenta con herramienta tecnológica para realizar tareas informáticas.

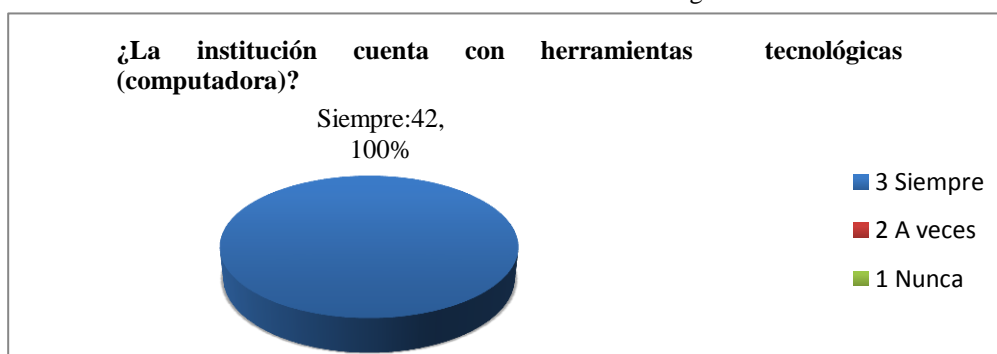
CUADRO N° 9: Herramientas tecnológicas.

¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
1	3	Siempre	42	100%
	2	A veces	0	0%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

GRÁFICO N° 1 Herramientas tecnológicas.



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 100%, que representa que en la institución si cuenta con herramientas tecnológicas para impartir sus clases.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa si tiene herramientas tecnológicas para ser utilizada con el software educativo interactivo que se implementará en la escuela por la acogida que ellos tienen a la informática.

PREGUNTA 2: ¿El docente utiliza la computadora o proyector de imágenes para impartir sus clases?

Objetivo: Conocer si el docente utiliza la computadora o proyector de imágenes en el aula para impartir las clases con los estudiantes.

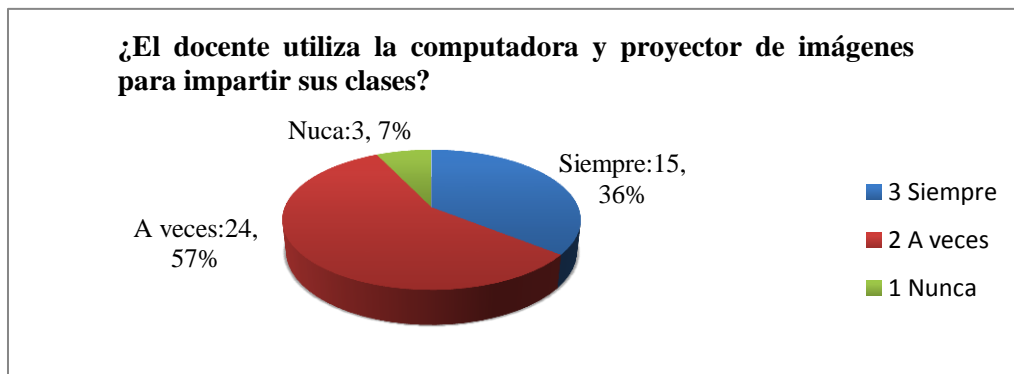
Cuadro #10: La computadora

¿El docente utiliza la computadora y proyector de imágenes para impartir sus clases?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
2	3	Siempre	15	36%
	2	A veces	24	57%
	1	Nunca	3	7%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 2 Herramientas tecnológicas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 57%, que representa que el docente a veces utiliza la computadora o proyector de imágenes en su clase diarias, un 36% identifica que el docente siempre utiliza herramientas informáticas y el 3% dice que no utilizan las tecnológicas en las clases.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que el docente a veces utiliza las herramientas informáticas en las clases que imparte con los estudiantes ya que la informática tiene gran acogida en el nivel educativo y en su entorno.

PREGUNTA 3: ¿Se debe acondicionar el aula de clases con herramientas tecnológicas e imágenes de computación actualizadas?

Objetivo: Identificar si es necesario acondicionar las aulas con herramientas tecnológicas para que los estudiantes conozcan y puedan utilizarlo de manera adecuada.

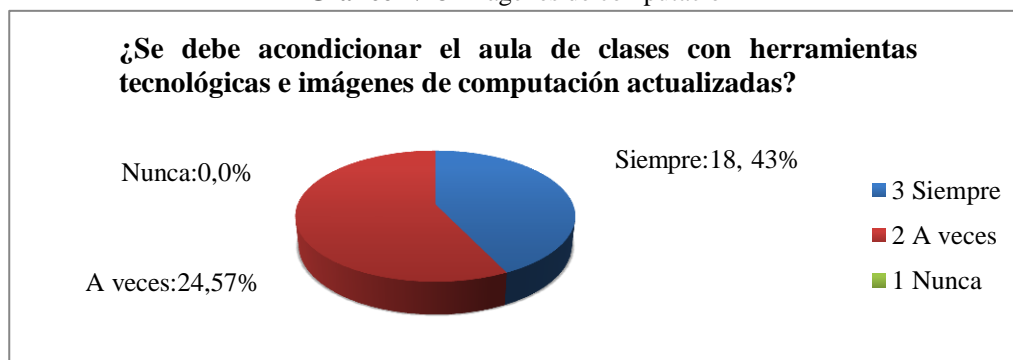
Cuadro #11: Señales y herramientas tecnológicas

¿Se debe acondicionar el aula de clases con herramientas tecnológicas e imágenes de computación actualizadas?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
3	3	Siempre	18	43%
	2	A veces	24	57%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 3 Imágenes de computación



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 57%, que manifiestan el aula de clase no cuenta con tantas imágenes de computación actualiza, un 18% dice que siempre deben adecuarse con herramientas tecnológica.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe acondicionar el aula de clase con imágenes de la tecnología actualizada.

PREGUNTA 4: ¿Han visualizados y escuchados sonido de objetos durante las clases mediante la computadora?

Objetivo: Conocer si en el proceso de enseñan-aprendizaje se ha involucrado sonidos para que los estudiantes identifiquen con diferente objeto que el docente presente.

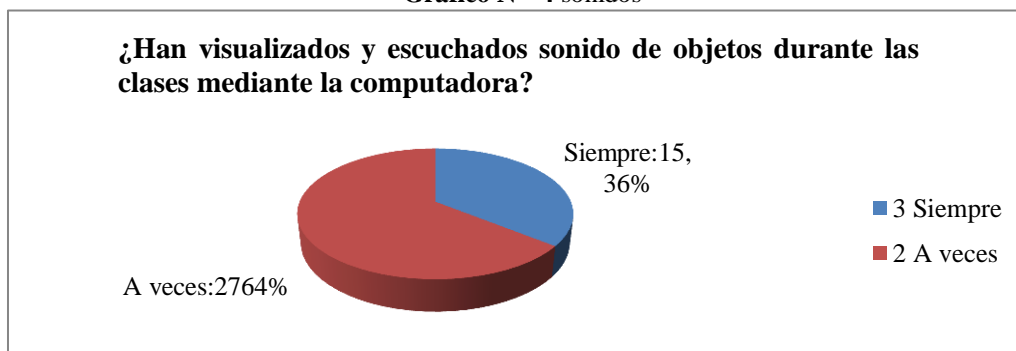
Cuadro #12: sonidos

¿Han visualizados y escuchados sonido de objetos durante las clases mediante la computadora?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
4	3	Siempre	15	36%
	2	A veces	27	64%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 4 sonidos



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 64%, representado que los estudiantes a veces visualizan y escuchan sonido de objeto durante las clases de computación, un 15% identifica que el docente si utiliza la computadora para que los estudiantes puedan escuchar sonidos de objetos e identifiquen.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que los medios informáticos están siendo utilizado poca veces para impartir las clases diarias en el aula.

PREGUNTA 5: ¿Conoce usted que es un software interactivo y como se lo utiliza?

Objetivo: Identificar cuántos estudiantes conocen que es un software educativo y como se lo utiliza para descifrar la importancia que tienen estas nuevas tecnologías.

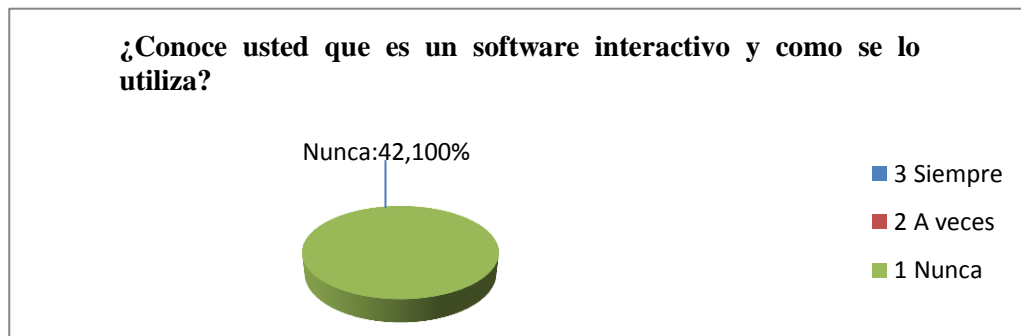
Cuadro #13: Software Educativo

¿Conoce usted que es un software interactivo y como se lo utiliza?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
5	3	Siempre	0	0%
	2	A veces	0	0%
	1	Nunca	42	100%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 5 Software Educativo



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 100%, que representa, que en la institución nunca ha utilizado software educativo para impartir las clases.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe tener un software educativo para impartir las clases de mejor manera con los estudiantes.

PREGUNTA 6: ¿Usted ha recibido alguna enseñanza con el uso de software educativo interactivo?

Objetivo: Conocer las enseñanzas del software educativo interactivo para que los estudiantes puedan captar de manera rápida y fácil.

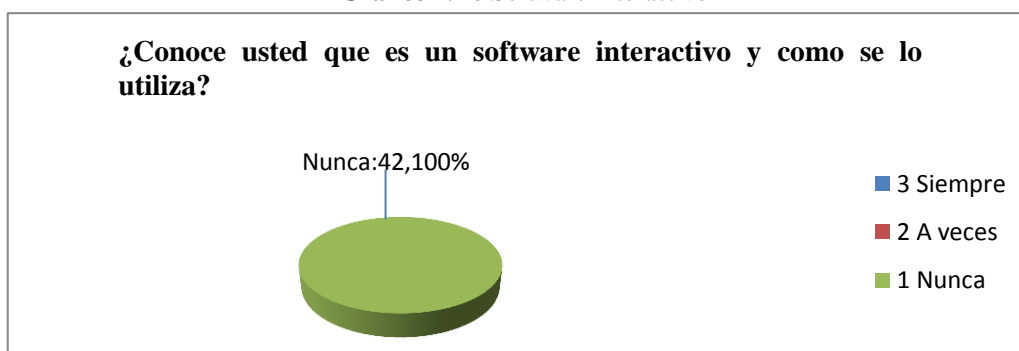
Cuadro #14: Software Interactivo

¿Usted ha recibido alguna enseñanza con el uso de software educativo interactivo?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
6	3	Siempre	0	0%
	2	A veces	0	0%
	1	Nunca	42	100%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 6 Software Interactivo



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 100% que, en salón de clase nunca se ha utilizado un software educativo como herramientas para impartir las clases.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe tener un software educativo para impartir las clases y que el docente debe saber el funcionamiento para enseñar a los estudiantes.

PREGUNTA 7: ¿A usted le gustaría conocer los fonemas de manera dinámica e interactiva?

Objetivo: Aplicar las nuevas tecnologías en las clases de los fonemas se volverían dinámicos e interactivos para el aprendizaje de los estudiantes.

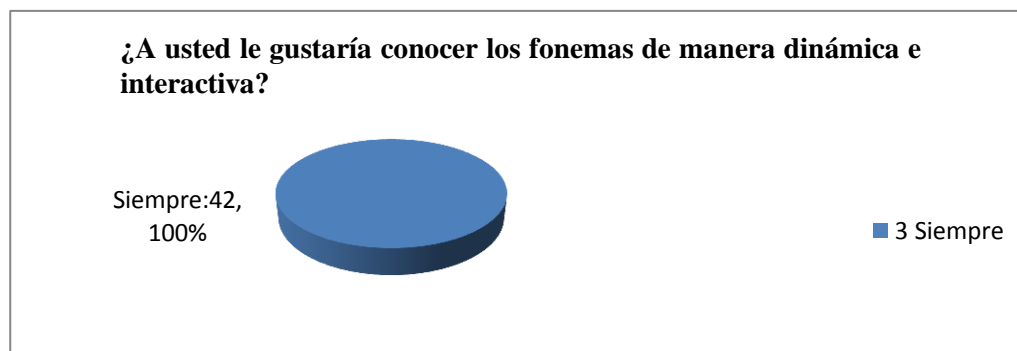
Cuadro #15: Fonemas

¿A usted le gustaría conocer los fonemas de manera dinámica e interactiva?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
7	3	Siempre	42	100%
	2	A veces	0	0%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 7 Fonemas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 100% que significa que los estudiantes si desearían tener un software educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que los estudiantes si necesitan de herramientas nuevas para el aprendizaje de los fonemas.

PREGUNTA 8: ¿Usted cree que tendría más interés de estudiar, si implementarían un programa interactivo para el aprendizaje de los fonemas?

Objetivo: Deducir si la aplicación de las nuevas tecnologías dentro de la rama de lenguaje influyen para que el proceso de enseñanza-aprendizaje mejore en su nivel estudiantil.

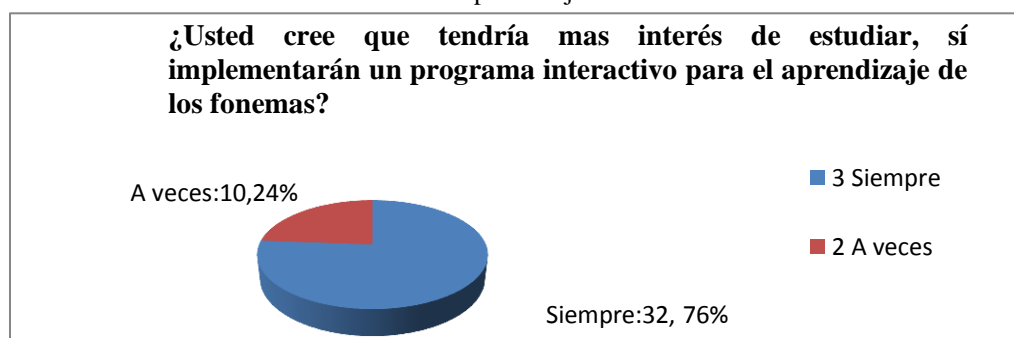
Cuadro #16: Aprendizaje de los fonemas

¿Usted cree que tendría más interés de estudiar, si implementarían un programa interactivo para el aprendizaje de los fonemas?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
8	3	Siempre	32	76%
	2	A veces	10	24%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 8 Aprendizaje de los fonemas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 76% manifestando que a los estudiantes si le gustaría conocer un software educativo para la enseñanza de sus clases, un 24% dice que tal vez si le ayudaría mucho para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que los estudiantes la institución educativa le gustaría mucho aplicar el software educativo para el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA 9: ¿Usted cree que los docentes de la institución saben cómo es el manejo de los programas interactivos educativos?

Objetivo: Conocer el uso de los recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

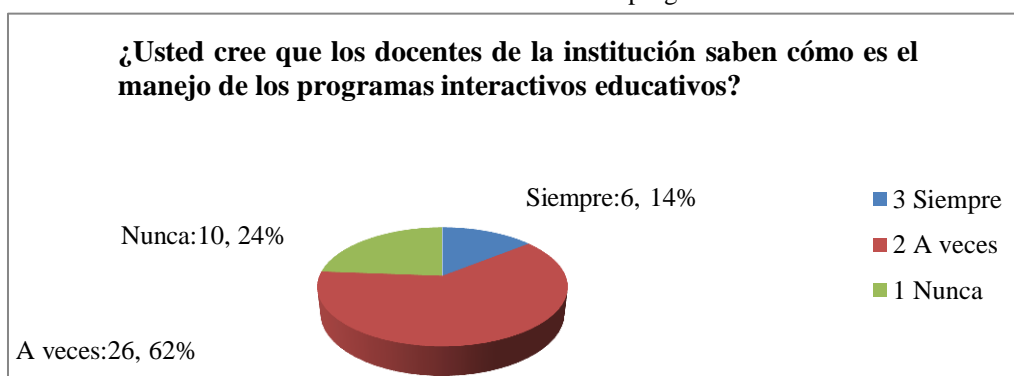
Cuadro #17: Utilización de programa

¿Usted cree que los docentes de la institución saben cómo es el manejo de los programas interactivos educativos?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
9	3	Siempre	6	14%
	2	A veces	26	62%
	1	Nunca	10	24%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 9 Utilización de programa



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 62% manifestando que a los docentes le falta por aprender el funcionamiento del software educativo, un 14% dice que son pocos los docentes que saben usar un software educativo y un 24% dice que los docente no saben manipular un software educativo.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que los docentes de la institución educativa deben usar software educativo para la enseñanza con los estudiantes.

PREGUNTA 10: ¿Usted cree que el docente debería usar un programa interactivo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Objetivo: Conocer si los estudiantes muestran interés en la utilización de un programa interactivo para impartir el desarrollo de las clases de los fonemas.

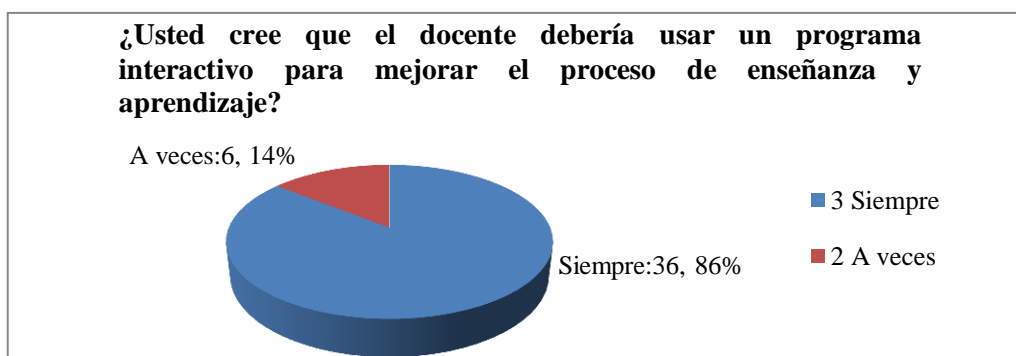
Cuadro #18: Enseñanza-Aprendizaje

¿Usted cree que el docente debería usar un programa interactivo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
10	3	Siempre	36	86%
	2	A veces	6	14%
	1	Nunca	0	0%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 10 Enseñanza-Aprendizaje



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 86%, donde resulta que el docente de la institución debería usar programas interactivos que llamen la atención a los estudiantes para que se interesen en las clases, un 14% dice que el software educativo podrá ser un instrumento para las nuevas clases.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debería constar con nuevos recursos tecnológicos que llamen la atención a los estudiantes.

3.9.2.- ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

PREGUNTA 1: ¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?

Objetivo: Conocer si la institución educativa cuenta con herramientas tecnológicas para el uso de los estudiantes en su aprendizaje diario.

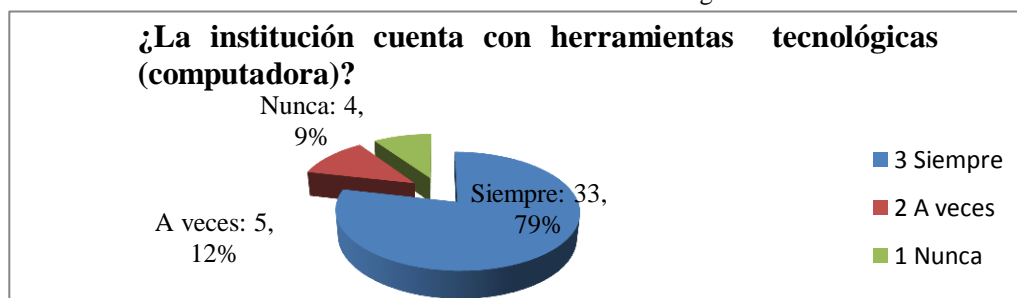
Cuadro #19: Herramientas tecnológicas en la institución educativa

¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
1	3	Siempre	33	79%
	2	A veces	5	12%
	1	Nunca	4	10%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 11 Herramientas tecnológicas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 79%, manifestando que la institución educativa si tiene herramientas tecnológicas, un 12% dice que la institución educativa tiene computadoras pero no la utilizan en las clases de computación, y 9% dice que no tiene computación por no utilizan en la clases de computación.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa si utilizan las computadoras para impartir las clases y que éstas sean sencillas e interactivas.

PREGUNTA 2: ¿Su representado utiliza la computadora para realizar tareas?

Objetivo: Conocer si el estudiante utiliza la computadora para realizar tareas y otros tipos de actividad.

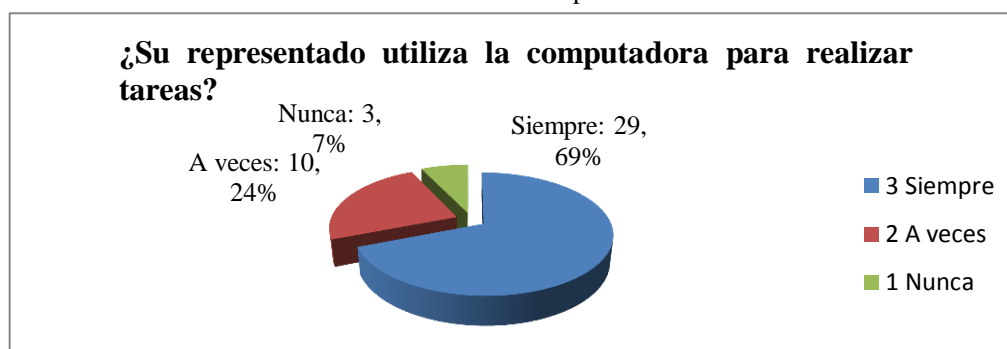
Cuadro #20: Computadoras

¿Su representado utiliza la computadora para realizar tareas?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
2	3	Siempre	29	69%
	2	A veces	10	24%
	1	Nunca	3	7%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 12 Computadoras



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 69% de los padres de familia dice que los estudiantes si utilizan la computadora para realizar las tareas, un 24% dicen que no todos los estudiantes utilizan la computadora para desarrollar las tareas, y 7% dice que no utilizan computadora para realizar las tareas

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa si utilizan las computadoras en su mayor porcentaje, y de esta manera poder impartir las clases con los estudiantes de una manera rápida y sencilla utilizando las herramientas tecnológicas que tiene la institución.

PREGUNTA 3: ¿Conoce usted si el docente hace visualizar y escuchar sonido de objetos durante las clases a su representado?

Objetivo: Identificar si el docente utiliza recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

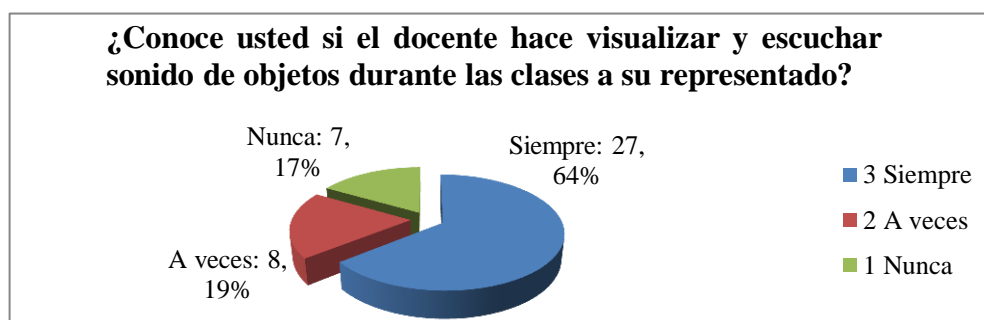
Cuadro #21: Conocimientos de los recursos tecnológicos

¿Conoce usted si el docente hace visualizar y escuchar sonido de objetos durante las clases a su representado?				
Pregunta	VALORACIÓN		F	%
3	3	Siempre	27	64%
	2	A veces	8	19%
	1	Nunca	7	17%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 13 Visualización



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 64% de los padres de familia dice que en las aulas de clases los estudiantes si escuchan sonidos y visualizan, un 19% dice que no todos los estudiantes escuchan sonidos relacionados a objetos, y 17% dice que no visualizan imágenes ni escuchan sonidos relacionados a objetos que se le presentan.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa y los docentes que forman parte de la misma dicen que es una forma de enseñar a los estudiantes para que ellos puedan diferenciar las imágenes con los sonidos a través de las herramientas tecnológicas.

PREGUNTA 4: ¿Cree usted que el estudiante aprendería de una mejor forma si las clases involucran tecnología?

Objetivo: Conocer el beneficio que tiene la tecnología dentro del campo educativo con aprendizaje de los estudiantes hacia esta asignatura básica.

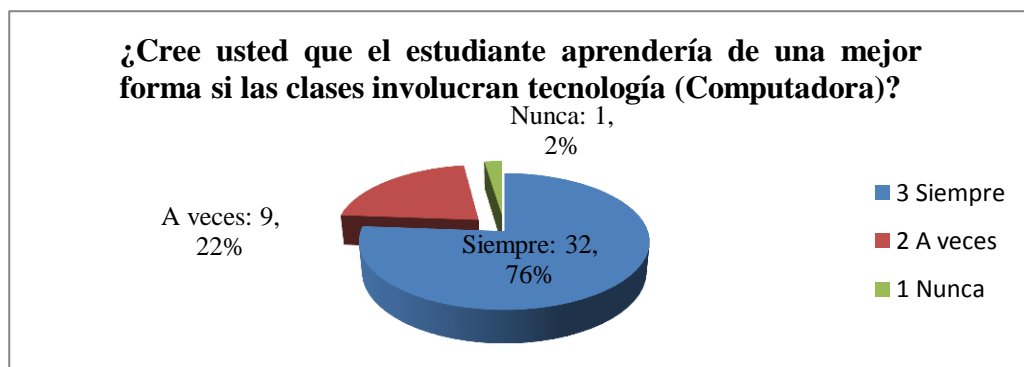
Cuadro #22: Clase tecnológicas

¿Cree usted que el estudiante aprendería de una mejor forma si las clases involucran tecnología (Computadora)?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
4	3	Siempre	32	76%
	2	A veces	9	21%
	1	Nunca	1	2%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 14 Clase tecnológicas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 76% de los padres de familia manifiestan que la institución educativa debe involucrar más tecnología para el aprendizaje de los estudiantes, un 22% dice que puede ser que involucrando más tecnología el aprendizaje de los estudiantes mejorarían, y 2% dice que no mejorarían las clases utilizando tecnología.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe aplicar más tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y de esta manera mejorar su forma de enseñanza.

PREGUNTA 5: ¿Los docentes deberían capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?

Objetivo: Identificar la necesidad de capacitar a los docente en cuanto a la utilización de las nuevas tecnología.

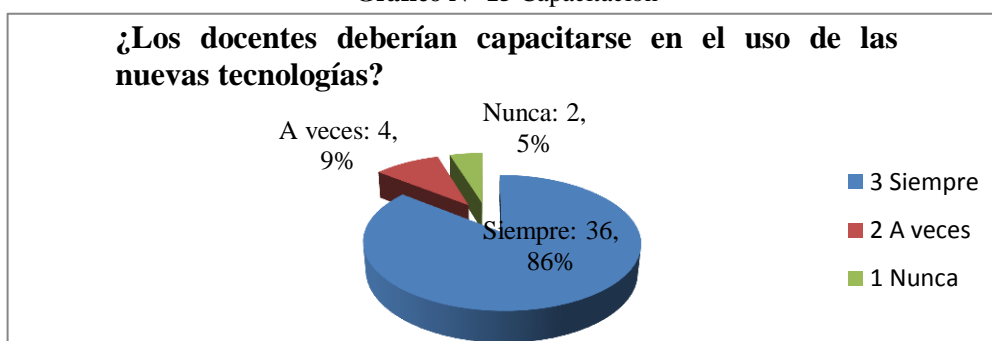
Cuadro #23: Capacitación

¿Los docentes deberían capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
5	3	Siempre	36	86%
	2	A veces	4	10%
	1	Nunca	2	5%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 15 Capacitación



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 86% de los padres de familia manifiestan que la institución educativa debe mantener docentes capacitados para el área que se está involucrando tecnología, un 9% dice que puede ser que capacitándose los docentes la enseñanza mejore y 5% dice que no deberían capacitarse los docentes con respecto a tecnología.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa como fuente primordial para el aprendizaje de los estudiantes debe capacitar a los docentes sobre todo en el área de informática.

PREGUNTA 6: ¿Su representado utiliza algún instrumento para diferenciar sonidos?

Objetivo: Conocer si los estudiantes utilizan instrumentos para diferenciar sonidos dentro de las clases.

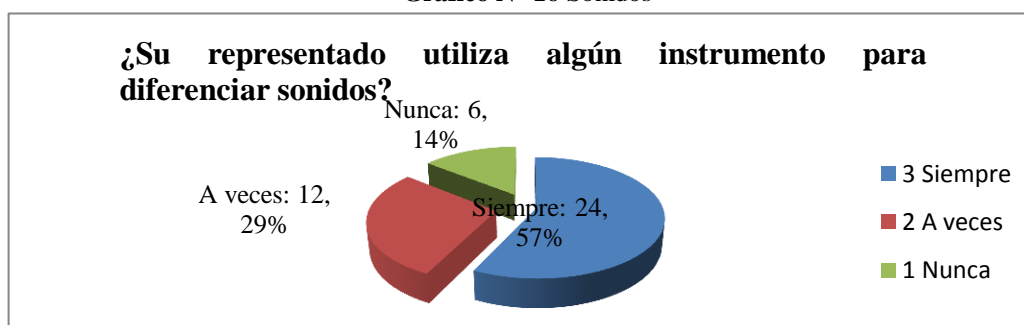
Cuadro #24: Audio

¿Su representado utiliza algún instrumento para diferenciar sonidos?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
6	3	Siempre	24	57%
	2	A veces	12	29%
	1	Nunca	6	14%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 16 Sonidos



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 57% que los docentes si hace diferenciar sonidos con objetos a los estudiantes para que puedan ellos conocer, un 12% dice que a veces escuchan sonidos y diferencias con objetos que los docentes le muestran a los estudiantes, y 2% dice que no escuchan de ningún tipo de sonido que puedan diferenciar.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe aplicar más herramientas tecnológicas para con los estudiantes durante las clases.

PREGUNTA 7: ¿Cree usted que si aplicaran tecnologías en el aprendizaje de fonemas (sonidos, habla, escucha) esta se volvería interesante e interactiva?

Objetivo: Conocer si los padres de familia creen necesario el ingreso de las nuevas tecnologías dentro del área educativa del aprendizaje de los fonemas.

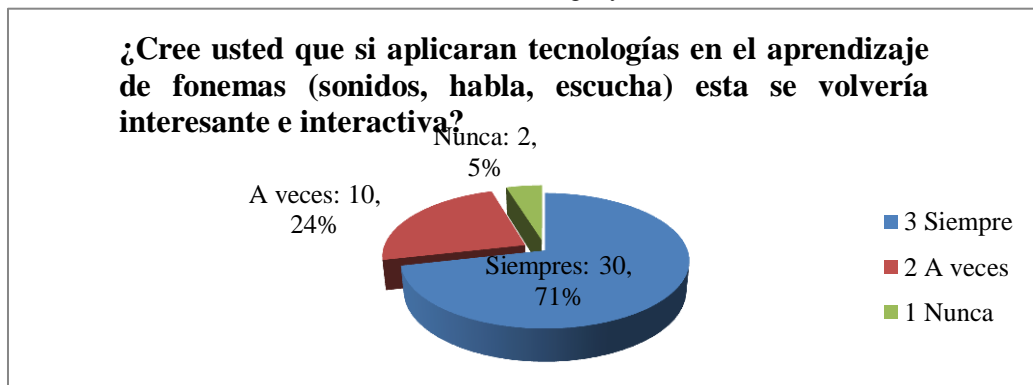
Cuadro #25: Aplicación de Tecnología en los Fonemas

¿Cree usted que si aplicaran tecnologías en el aprendizaje de fonemas (sonidos, habla, escucha) esta se volvería interesante e interactiva?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
7	3	Siempre	30	71%
	2	A veces	10	24%
	1	Nunca	2	5%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 17 Tecnología y Fonemas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 71% de los padres de familia manifiestan que si los docentes aplicaran más tecnológicas en las clases éstas se volverían más interactivas e interesantes en el aprendizaje de los estudiantes.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa aplicando más tecnológicas las clases se volverían más interactivas e interesantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA 8: ¿La aplicación de un software interactivo de los fonemas para el aprendizaje de la lectoescritura será una opción para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?

Objetivo: Deducir si la aplicación de un software educativo interactivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje beneficiará en rendimiento escolar de los estuantes.

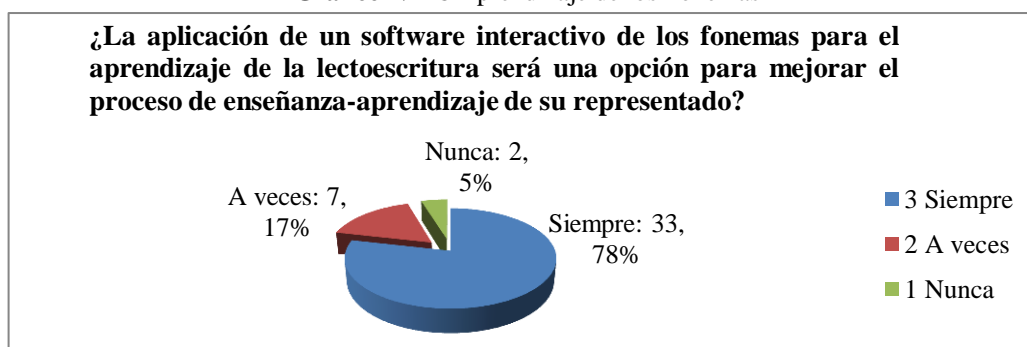
Cuadro #26: Aprendizaje de los Fonemas

¿La aplicación de un software interactivo de los fonemas para el aprendizaje de la lectoescritura será una opción para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
8	3	Siempre	33	79%
	2	A veces	7	17%
	1	Nunca	2	5%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 18 Aprendizaje de los Fonemas



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 78% que si aplicaran una herramienta nueva y novedosa para los estudiantes, un 17% dice que tal vez utilizando el software educativo las clases mejorarían, 5% dice que no está de acuerdo por desconocimiento del software educativo.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa aplicando más tecnológicas en las clases como el software educativo mejorarían el porcentaje en el aprendizaje.

PREGUNTA 9: ¿Se debe acondicionar las aulas de clases con herramientas tecnológicas?

Objetivo: Conocer si existe la necesidad en los representantes en que las aulas de clase estén adecuadas con herramientas tecnológicas para que los estudiantes visualicen de una mejor manera.

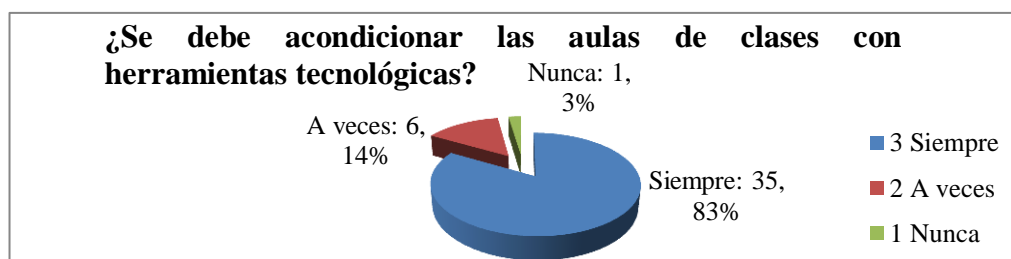
Cuadro #27: Aulas tecnológicas

¿Se debe acondicionar las aulas de clases con herramientas tecnológicas?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
9	3	Siempre	35	83%
	2	A veces	6	14%
	1	Nunca	1	2%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 19 Aulas y tecnologías



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 83% que si se debe acondicionar las aulas de clases con imágenes de computación, un 14% dice que si tal vez las aulas de clase estarían acondicionadas con imágenes de computación los estudiantes conocerían mucho de tecnología, 5% dice que no está de acuerdo por desconocimiento de muchas herramientas tecnológicas.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe acondicionar las aulas de clases para el desarrollo del aprendizaje de cada estudiante.

PREGUNTA 10: ¿Utilizando la computadora en el aprendizaje de los fonemas de la lectoescritura el rendimiento del estudiante mejoraría?

Objetivo: Deducir si la utilización de una computadora es un factor fundamental para el aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera de la institución educativa.

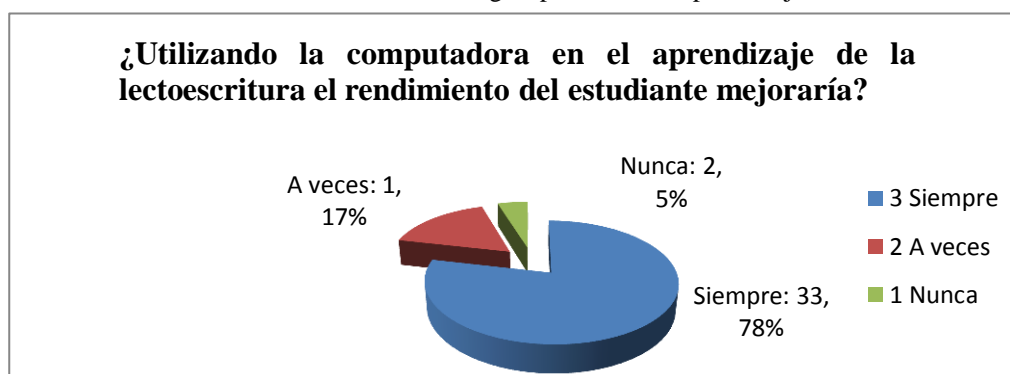
Cuadro #28: Aplicación de tecnología en el aprendizaje

¿Utilizando la computadora en el aprendizaje de la lectoescritura el rendimiento del estudiante mejoraría?				
Pregunta	VALORACIÓN		f	%
10	3	Siempre	33	79%
	2	A veces	7	17%
	1	Nunca	2	5%
	Total		42	100%

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Gráfico N° 20 Tecnología aplicada en el aprendizaje



Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

Análisis: En el gráfico estadístico se puede apreciar como mayor porcentaje el 78% de los padres de familia manifiestan que utilizando las computadoras los estudiantes mejorarían el rendimiento y el desarrollo del aprendizaje de los fonemas, un 17% dice que si tal vez utilizando las computadoras los estudiantes si mejorarían su aprendizaje, 5% dice que no está de acuerdo por desconocimiento de muchas herramientas tecnológicas.

Interpretación: Con esta encuesta se puede notar que la institución educativa debe utilizar más las computadoras para que el estudiante mejore su aprendizaje en el conocimiento de los fonemas.

3.9.3.- MATRIZ DE RESULTADOS-ESTUDIANTES

N°	PREGUNTAS	Siempre		A veces		Nunca		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%	f	%
1	¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?	42	100	0	0	0	0	42	100
2	¿El docente utiliza la computadora y proyector de imágenes para impartir sus clases?	15	36	24	57	3	7	42	100
3	¿Se debe acondicionar el aula de clases con herramientas tecnológicas e imágenes de computación actualizadas?	18	43	24	57	0	0	42	100
4	¿Han visualizados y escuchados sonido de objetos durante las clases mediante la computadora?	15	36	27	64	0	0	42	100
5	¿Conoce usted que es un software interactivo y cómo se lo utiliza?	0	0	0	0	42	100	42	100
6	¿Usted ha recibido alguna enseñanza con el uso de software educativo interactivo?	0	0	0	0	42	100	42	100
7	¿A usted le gustaría conocer los fonemas de manera dinámica e interactiva?	42	100	0	0	0	0	42	100
8	¿Usted cree que tendría ganas de estudiar sí, implementarán un programa interactivo para el aprendizaje de los fonemas?	32	76	10	24	0	0	42	100
9	¿Usted cree que los docentes de la institución saben cómo es el manejo de los programas interactivos educativos?	6	14	26	62	10	24	42	100
10	¿Usted cree que los docentes deberían usar un programa interactivo para la mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje?	36	86	6	14	0	0	42	100

Cuadro #29: Matriz de resultados-Estudiantes

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

3.9.4.- ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE RESULTADOS-ESTUDIANTES

Teniendo resultados en cuanto al uso de tecnologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, podemos deducir que el empleo de estas herramientas tecnológicas permitirá que el desarrollo de conocimientos de cada educando evolucione significativamente, el correcto uso de las TICs que el docente aplique al momento de impartir sus clases determinara el interés y motivación que los estudiantes apliquen durante la jornada escolar.

Los estudiantes muestran su interés al momento de hablar de equipos tecnológicos, y es que la actual sociedad evoluciona a un ritmo constante determinando su uso en las diferentes áreas laborales, la educación es un pilar fundamental en la formación de un ser humano, y es en esa etapa donde se acopla el interés del educando con lo que más le llama la atención.

3.9.5.- MATRIZ DE RESULTADOS –PADRES DE FAMILIA

N°	PREGUNTAS	Siempre		A veces		Nunca		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%	f	%
1.	¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?	33	79	5	12	4	10	42	100
2.	¿Su representado utiliza la computadora para realizar tareas?	29	69	10	24	3	7	42	100
3.	¿Conoce usted si el docente hace visualizar y escuchar sonido de objetos durante las clases?	27	64	8	19	7	17	42	100
4.	¿Cree usted que el estudiante aprendería de una mejor forma si las clases involucran tecnología (Computadora)?	32	76	9	21	1	2	42	100
5.	¿Los docentes deberían capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?	36	86	4	10	2	5	42	100
6.	¿Su representado utiliza algún instrumento para diferenciar sonidos?	24	57	12	29	6	14	42	100
7.	¿Cree usted que si aplicaran tecnologías en el aprendizaje de la lectoescritura (sonidos, habla, escucha) esta se volvería interesante e interactiva?	30	71	10	24	2	5	42	100
8.	¿La aplicación de un software interactivo de los fonemas para el aprendizaje de la lectoescritura será una opción para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?	33	79	7	17	2	5	42	100
9.	¿Se debe acondicionar las aulas de clases con herramientas tecnológicas?	35	83	6	14	1	2	42	100
10	¿Utilizando la computadora en el aprendizaje de la lectoescritura el rendimiento del estudiante mejoraría?	33	79	7	17	2	5	42	100

Cuadro #30: Matriz de resultados-padres de familia

Fuente: Estudiantes de Primer grado de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Elaborado por: Jenny Rodríguez Ángel

3.9.6.- ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE RESULTADOS-PADRES DE FAMILIA

La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación permiten conocer entornos informáticos aplicados a la educación, en la cual manifiestan una constante actualización de contenidos pedagógicos que van de la mano con el uso de herramientas informáticas.

La sociedad educativa coincide que la llegada de esta herramienta podrá ayudar a desarrollar el interés en los estudiantes al momento de la ejecución de las clases, el uso en la actualidad de estas herramientas permite crear un ambiente interactivo y dinámico donde el educando se siente cómodo y a gusto con el contexto educativo.

El entorno al que se exponen los estudiantes deberá estar dotado de herramientas tecnológicas que permitan con normalidad impartir una clase bien planificada, adicional a esto los docentes deberán estar capacitados en el uso de estas importantes herramientas, las cuales no solo ayudarán al desarrollo de una clase sino más bien al de su profesión.

3.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.10.1 Conclusiones

- Para alcanzar las metas propuestas es necesario implementar nuevas herramientas de trabajo, permitiendo que los estudiantes reciban las clases de manera práctica e interactiva.

- El software educativo interactivo contiene diferentes opciones para la práctica que deben realizar estudiantes permitiendo que sean de mucho provecho para el aprendizaje de cada uno de ellos.

- El uso del software educativo interactivo es muy fácil permitiendo que el docente cuente con nuevas herramientas de trabajo para el desarrollo del aprendizaje.

3.10.2 Recomendaciones.

- Será recomendable que la institución obtenga más herramientas informáticas para ser aplicadas en las diferentes asignaturas y de una u otra forma equipar para poder además implementar nuevas formas de aprendizaje.
- El software educativo deberá aplicarse de forma responsable puesto que su utilización esta direccionado a los estudiantes y al docente del área del área de computación.

El computador siendo una de las herramientas fundamentales que se utiliza para el trabajo diario, es recomendable darle mantenimiento cada cierto tiempo y con ello cuenta la opción de respaldo el software para mantener los programas instalados y no tener problemas posteriores.

CAPÍTULO IV. LA PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS.

Título de la Propuesta

Diseño de un software educativo interactivo para el desarrollar de las clases de los fonemas de los estudiantes de primer grado de preparatoria.

Institución Ejecutora

Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento” del Cantón La Libertad Av. 16 AVA y Av. quinta.

Beneficiarios

Estudiantes del grado de preparatoria, docentes del Centro Educativo “Domingo Faustino Sarmiento”

Ubicación

Provincia de Santa Elena – Cantón La Libertad – Av. 16 AVA y Av. quinta.

Equipo técnico responsable

Autora: Jenny Rodríguez Ángel

Tutor: MSc. Yuri Ruiz.

4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Durante el proceso de investigación realizada en la Institución Educativa se ha encontrado que este establecimiento no cuenta con un material didáctico e interactivo, pero mientras pasa el tiempo la ciencia se ha convertido en una pauta muy importante para la población, sin embargo con el pasar de los años la transformación tecnológica han surgido cambios constante para destacar dentro del entorno educativo cualquier acción a ejercer.

En la educación básica preparatoria en los últimos años han surgido cambios importantes que involucran tecnología para el desarrollo y varios factores educativos que intervienen dentro de una pedagogía modernista, la transformación de mecanismos pedagógicos por herramientas informáticas didácticas e interactivas buscan la necesidad de integrar cualquier tipo de información gestionada y actualizada de conocimientos, de esta manera romper barreras de comunicación dentro y fuera del salón de clase.

En la actualidad el Centro Educativo Básico “**Domingo Faustino Sarmiento**”, de la ciudad de la Libertad, ha evidenciado formar parte de una era científica donde cuenta con recursos informáticos acorde a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, estas herramientas informáticas son claves de muchas importancia para la utilización y ejecución de actividades involucradas que se reflejan en la simplificación de los procesos de enseñanza y la facilidad que tiene el software para aprender los diferentes tipos de fonemas que se enseñan durante las clases a los estudiantes de la institución. Además todos los procesos están relacionados entre sí, dentro del Software Educativo Interactivo, es decir, al llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje no afectarán a los estudiantes con la nueva forma de enseñanza, así se evita el desinterés que tienen los estudiantes en querer aprender, permitiendo llevar un control eficaz en el salón de clase.

4.3 JUSTIFICACIÓN.

Las nuevas herramientas tecnológicas permiten integrar nuevas disposiciones de calidad con una mejor visión para incorporar un nuevo sistema que gestione condiciones obteniendo de esta forma resultados positivos, en impartir las clases y satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes y otras partes interesadas, sin escaparse el más mínimo detalle ya que la calidad del trabajo debe extenderse a todo proceso dentro del salón de clases.

Todos los estudiantes tienen el derecho y el mismo deber de recibir enseñanza de calidad, se puede decir que es una estrategia utilizada para mejorar la competitividad, siendo la responsable de orientar todos los procesos organizacionales y por supuesto, la mejora continua en la Institución.

Al implementar un software educativo interactivo, se ha tomado en cuenta, la necesidad de comprender y establecer la cultura organizacional, se hizo una evaluación de cómo se llevan las técnicas y los cambios significativos, para indagar todas las opciones posibles que ofrece enmendar estrategias oportunas implementada, la misma que está alineada siempre a la visión y misión institucional.

Con la globalización y transformación de la era digital, la institución educativa está atravesando cambios sin duda algunas por la implementación de nuevo sistema para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, es muy importante la participación de la comunidad educativa ya que surgen cambios tan constantes, viéndose en la necesidad de adecuarse al contexto actual, abriéndose nuevos aprendizajes y herramientas tecnológicas en su trabajo diario, haciendo uso de los recursos tecnológicos implementados para impartir las clases.

4.4 OBJETIVOS.

4.4.1.- Objetivo General

Crear el Programa Educativo Interactivo “**S.E.I.F**” para mejorar el aprendizaje de reconocimiento de los fonemas y diferenciación de sonidos en los estudiantes de primer año de preparatoria del Centro Educativo Básico “**Domingo Faustino Sarmiento**”, en La Ciudad La Libertad periodo 2013-2014

4.4.2.- Objetivos Específico

- Articular correctamente todos los fonemas (vocales y consonantes) del lenguaje aisladamente, en sílabas directas, inversas y mixtas y en palabras con la utilización del software educativo.

- Enseñar el manejo adecuado del funcionamiento del software en la presentación de los fonemas del programa educativo interactivo “**S.E.I.F**”

- Aplicar las combinaciones de dichas consonantes con las vocales en el programa educativo interactivo “**S.E.I.F**”

- Facilitar la comprensión de esta asignatura incentivando a los docentes con capacitación acerca del uso del software educativo “**S.E.I.F**”.

- Reducir el tiempo en que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

4.4.3.- MISIÓN.

Integrar tecnología de la información y comunicación (TICS) al C.E.B “Domingo Faustino Sarmiento”, actualizando conocimientos de docentes y estudiantes para un desarrollo colectivo.

4.4.4.- VISIÓN

Mejorar el desarrollo tecnológico y pedagógico integrando tecnología que actualicen conocimiento para el desarrollo y utilización del software educativo “S.E.I.F.” diseñado para los estudiantes y docentes donde el sistema sea dirigido por profesionales capacitados.

En el presente trabajo de investigación intervienen:

Msc. Yury Ruiz Rabasco.	Tutor del proyecto
Srta. Jenny Katherine Rodríguez Ángel	Autora del proyecto

4.4.5.- Beneficiarios

45 Estudiantes fortalecerán sus habilidades y destrezas cognitivas.

45 Padres de familia apoyarán a sus hijos en el área de Ortografía.

2 Docente actualizará los métodos y técnicas de enseñanza.

1 Director satisfecho con la aplicación del Cd interactivo.

4.5.6.- Impacto Social

- Contribuir las técnicas y el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los Fonemas.
- Accesibilidad al uso de las herramientas tecnológicas que implican el sistema informático.
- Mejora la calidad educativa en los estudiantes de primer grado del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”.
- Padres de familia conformes con la implementación de un sistema dinámico enseñanza académica de los discentes y estudiantes.

4.5 FUNDAMENTACIÓN.

4.5.1.- Legal

Derechos de participación

Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir información e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que imponga la ley, el orden público, la salud o la moral pública para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

4.5.2.- Pedagógico.

Es la ciencia que ocupa parte importante en la educación siendo responsables de todo los conocimientos que se imparte en una aula de clase o en un escenario, también forma parte de la educación de los padres de familia que influyen mucho en el aprendizaje de los educandos.

4.5.3.- Sociológico.

Es la parte primordial, la que estudia el funcionamiento de las sociedades humanas permitiendo desarrollar las habilidades, las técnicas, las destrezas y la metodología que involucra la educación educativa.

4.6 METODOLOGÍA, PLAN DE ACCIÓN

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Aplicación de software educativo por parte de los estudiantes para el desarrollo de las actividades educativas en el programa desarrollado.</p>	Llegar en un 95% a la comprensión y ejecución del software educativo interactivo con sus respectivas actividades a realizarse.	Realización de días de integración	¿Hay el financiamiento de entidades gubernamentales y no gubernamentales?
<p>Propósito Socializar la guía del software educativo mediante un taller de socialización dirigido a docentes quienes van hacer uso del programa educativo.</p>	Despertar en un 95% el interés de los docentes para la utilización y aplicación de la guía del software educativo dentro y fuera del aula de clases.	Elaboración de recursos didácticos necesarios para la emisión de capacitación de los docentes.	¿Hay gestión y apoyo de autoridades, profesores y padres de familia?
<p>Área Laboratorio implementado con todo los recursos necesarios para la ejecución del programa interactivo</p>	Alcanzar en un 95% la adecuación del espacio físico	Autoridades, docentes y padres de familia	¿Las autoridades de la institución destinan los medios necesarios para colaborar en este proyecto?
<p>Actividades Realizar los diferentes ejercicios que contiene el software educativo.</p>	Concretar en un 95% las actividades seleccionadas	Buscar un espacio donde se dicte el taller de socialización de la guía del software educativo interactivo.	¿Asignan las autoridades las gestiones para la adecuación del aula?

Cuadro #31: Metodología de plan de acción

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jenny Katherine Rodríguez Ángel.

4.6.1.- CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN.

Actividades	Responsabilidad	fecha					Cumplimientos
		Junio					
		1	2	3	4		
Invitar a los docentes involucrados a la sesión de taller	Directora de la Institución		x				Integrar a los padres de familia
Dictar el taller n°1: Beneficio e importancia de utilizar el software educativo y aplicación del mismo.	Prof. Jenny Rodríguez			x			Motivarlos a asistir al segundo taller
	Prof. Jenny Rodríguez						Despertar el interés de la ejecución del software educativo y desarrollar las actividades aplicando las indicaciones específicas.

Cuadro #32: Cronograma de plan de acción

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jenny Katherine Rodríguez Ángel.

4.6.2.- TALLER DE CAPACITACIÓN.

Título del taller: Beneficio e importancia de utilizar el software educativo y aplicación del mismo.

Objetivo: Resaltar la importancia de utilizar el software educativo y aplicación del mismo

Logros	Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Recordar la importancia del software educativo. - Comprender métodos y técnicas motivadoras adecuadas para aplicar las actividades interactivas. - Reflexionar sobre la importancia y uso del software educativo en el aula de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - El software educativo en la actualidad - Métodos y técnicas aplicables para el software. - La importancia del software. - Uso adecuado del software. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámicas y juegos. ➤ Dictar la charla acerca de la importancia del software educativo por medio de diapositivas ➤ Realizar las actividades. ➤ Dialogar sobre el software educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Infocus Parlantes Cuaderno Lápices Profesor o invitados 	<p>Reflexionar acerca de la aplicación del software educativo en las aulas de clases.</p>

Cuadro #33: Taller de capacitación

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jenny Katherine Rodríguez Ángel.

4.7 ADMINISTRACIÓN.

4.7.1.- Descripción de la Propuesta

La utilización de las nuevas tecnologías es un componente principal para el desarrollo intelectual de los estudiantes del primer año de preparatoria del Centro Educativo Básico “**Domingo Faustino Sarmiento**”, En La Ciudad de La Libertad periodo 2013-2014, ayudará a construir un entorno relacionado con el aprendizaje significativo que implicará el interés de los estudiantes por querer destacarse en el aprendizaje y dominio de los fonemas, despertando el afecto por comprender y dominar los temas tratados en las clases.

El software educativo interactivo es una herramienta tecnológica que está compuesto por texto, imágenes, animaciones y sonidos, los cuales facilitan la evolución entre el individuo y la computadora. Estos recursos han fortalecido su transcendencia en los diferentes entornos: laborales y sociales; con lo cual se hace considerable su aplicación en el ámbito educativo.

Un software educativo interactivo es un recurso didáctico el cual busca integrar a la comunidad educativa, beneficiándose con conceptos justificados en la actual reforma curricular ecuatoriana, incorporando imágenes y contenidos adicionales los cuales proporcionarán un mayor esplendor a esta creación digital.

El manejo del software dependerá del adecuado uso que el docente adapte al momento de transmitir sus conocimientos hacia los estudiantes, sin embargo se tendrá que tomar en cuenta que el software educativo interactivo es una herramienta de soporte y no un material directo para las clases, ya que se perfeccionara con actividades de carácter instrumental para el aprendizaje los cuales permitirán difundir los conocimientos establecidos.

4.7.1.1.- DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO

¿QUÉ ES SEIF?

Es un programa interactivo educativo con ejercicios variados, apropiados para ayudar a alcanzar los objetivos específicos propuestos para aprender el manejo adecuado de los fonemas. Con la realización de prácticas básicas y palabras sencillas e imágenes que ayudaran a memorizar los fonemas estudiados.

Con este programa, el docente puede: gestionar fácilmente la enseñanza de los fonemas a los estudiantes de maneras sencillas, fácil de utilizar y manipular.

El software educativo interactivo se ha creado con el objetivo de facilitar a los docentes una herramienta tecnológica, la cual ayudará la comprensión de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, indagando los temas de manera visual, la cual implicará elementos didácticos que se adaptarán a la realidad que viven los estudiantes, la utilización correcta de esta herramienta transformará el aprendizaje de los fonemas en la educación.

4.7.1.2.- Manual de Instalación del Software Educativo Interactivo

Instalación.

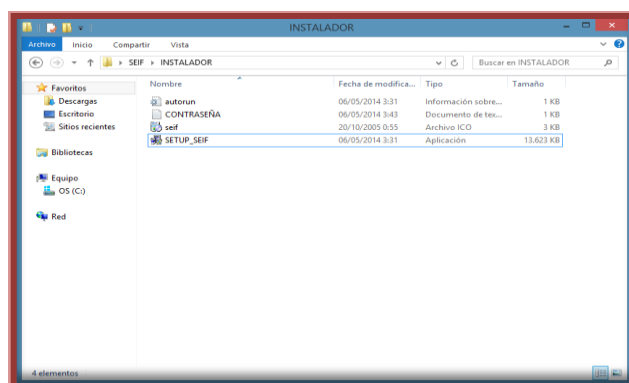


Ilustración 13: Icono de instalación.

Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Este es proceso para instalación del software educativo damos doble clic en el icono SETUP_SEIF.

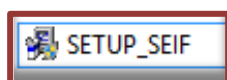




Ilustración 14: Software Educativo Interactivo de Fonemas.

En esta pantalla iniciamos el proceso de instalación dando clic en la opción siguiente.

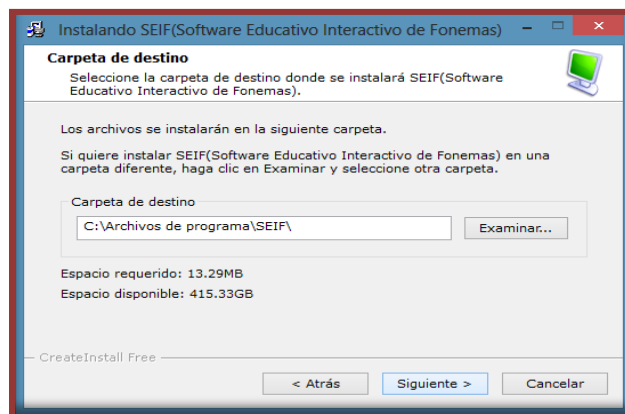
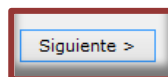
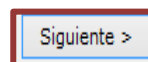
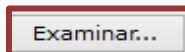


Ilustración 15: Instalación del Software Educativo Interactivo.

Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

En esta pantalla escogemos el lugar donde queremos instalar el software, para esto damos clic en examinar y escogemos el lugar para instalar el programa, luego damos clic en la opción siguiente.



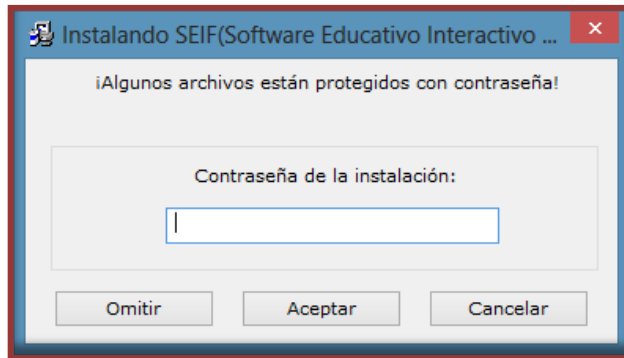


Ilustración 16: Contraseña para la instalación.
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

En este paso para seguir con la instalación nos pide clave que el usuario crea para la seguridad del programa al instalar.

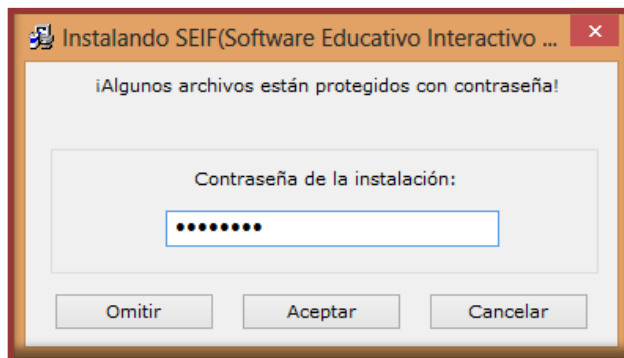
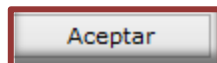


Ilustración 17: Introducción de contraseña para la instalación.
Elaborador por: Jenny Rodríguez

Luego de haber ingresado la clave damos clic en aceptar y seguimos con el proceso de instalación.



El programa educativo está instalando.

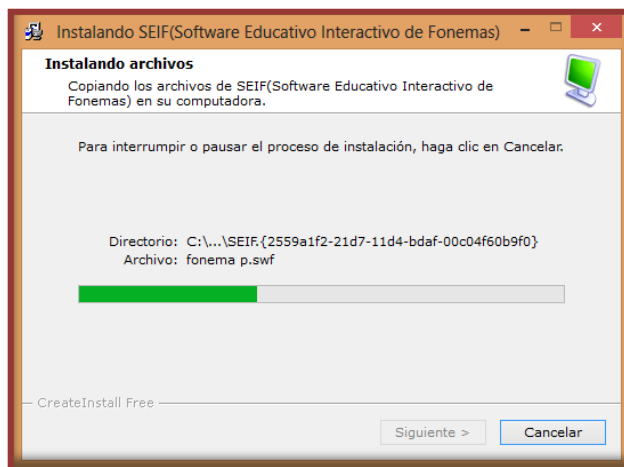


Ilustración 18: Instalación del programa.
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

El programa educativo se instaló correctamente, sin problema y está listo para ejecutar, y descubrir lo que nos enseña.



Ilustración 19 Instalación del Software Educativo Interactivo de fonemas.
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.1.3.- MENÚ PRINCIPAL DEL SOFTWARE INTERACTIVO

El software educativo interactivo tiene como inicio de presentación la siguiente portada, la cual muestra el nombre de la asignatura, las opciones de selección de contenidos y el año básico al cual va dirigido, sonidos e imágenes diseñada con nombre de la imagen.



Ilustración 20: Menú principal Software Educativo Interactivo de fonemas.
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.1.4.- MAPA DE CONTENIDO

Los contenidos han sido estructurados en base a folletos y libro de primer año de educación básica del Ministerio de Educación del Ecuador, teniendo textos y ejercicios prácticos para que los estudiantes conozcan y puedan desarrollar.

Contenido:

1. Las vocales.
2. Las consonantes.
3. Los fonemas.

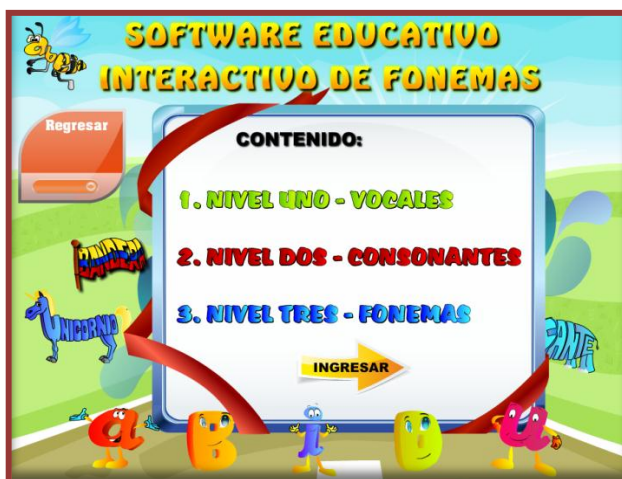


Ilustración 21: Mapa de contenidos de fonemas.
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Para visualizar los niveles que se encuentran dentro de los contenidos seleccionados se tendrá que pulsar en la opción “**Ingresar**”.



Acceso a las ventanas del Software Educativo Interactivo.

En cada una de las ventanas que compone el software educativo interactivo se dará clic en los botones de ingreso de cada nivel que permitirán enlazar información con otras pantallas, la cual mostrará la presentación de cada nivel con imágenes y sonidos relacionados.

A continuación encontrará, las pantallas principales con sus respectivas actividades que contiene el software educativo.

4.7.2 NIVEL 1



Ilustración 22: Nivel # 1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Presentación de la vocal “a”.

En este nivel encontramos la primera vocal, en donde nos muestra la presentación y el diseño de como podemos dibujar la vocal y las imágenes que están relacionadas con las palabras y el sonido que cada uno de ellos tiene para que estudiante pueda reconocer, visualizar y escuchar.



Ilustración 23: Uso del Nivel # 1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.2.1.- Uso de las vocales

Actividades

Para este primer nivel, las actividades son iguales para todas las vocales.

Actividad #1 Vocal “A, a”



Ilustración 24: Uso de la vocal “A,a” Nivel #1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #2 Vocal “E, e”



Ilustración 25: Uso de la vocal “E,e” Nivel #1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #3 Vocal “I, i”



Ilustración 26: Uso de la vocal “I,i” Nivel #1
 Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #4 Vocal “O, o”



Ilustración 27: Uso de la vocal “O,o” Nivel #1
 Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #5 Vocal “U, u”



Ilustración 28: Uso de la vocal “U,u” Nivel #1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.2.2.- Evaluación



Ilustración 29: Evaluación Nivel #1
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

La presentación se hace acorde a la enseñanza que recibe el estudiante utilizando el software educativo.

4.7.3.- NIVEL #2



Ilustración 30: Uso de la vocal de las consonantes Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Presentación de la consonante “B”.

En este nivel encontramos las consonantes, en donde muestran la presentación y el diseño de como podemos dibujar las consonantes, las imágenes que están relacionadas con las palabras y el sonido que cada uno de ellos tiene para que el estudiante pueda reconocer, visualizar y escuchar.



Ilustración 31: Uso de la consonante “B,b” Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.3.1.- Uso de las consonantes

4.7.3.2.- Actividad #1 Las consonantes “B”

Para este segundo nivel, está integrado por 5 actividades diferentes para todas las consonantes, ya que el estudiantes deberá diferenciar y aprender un poco más.



Ilustración 32: Uso de las consonantes “B,C,D,F,G” Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #2 Las consonantes “C”



Ilustración 33: Uso de la consonante “C” Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #3 Las consonantes "D"



Ilustración 34: Uso de la consonante "D" Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #4 Las consonantes "F"



Ilustración 35: Uso de la consonante "F" Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #5 Las consonantes "G"



Ilustración 36: Uso de la consonante "G" Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad #6 Las consonantes "H"



Ilustración 37: Uso de la consonante "H" Nivel #2
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.4.- NIVEL# 3

Aquí presentamos los fonemas y combinación con las vocales.



Ilustración 38: Fonemas Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.4.1.- Presentación de los fonemas con sus respectivas actividades.

Letra “M”: Decimotercera letra del abecedario español y décima de sus consonantes. Fonéticamente representa un sonido bilabial, nasal, oclusivo y sonoro con la combinación de las vocales.



Ilustración 39: Fonemas Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

4.7.4.2.- Uso de los fonemas

Actividad.

Ejercicio con la letra “M” combinacion con la vocales e imágenes representativa.

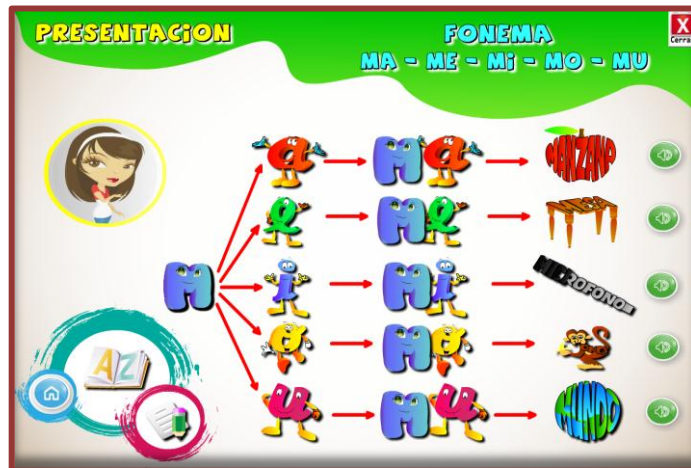


Ilustración 40: Uso del Fonemas “M” Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Letra “S”:

Es la vigésima letra y la decimosexta consonante del alfabeto español, y la decimonovena letra del alfabeto latino básico. En español se le representa un sonido consonante obstruyente, fricativo, alveolar (en las zonas donde existe el fonema "z") o dental-alveolar (en las zonas donde no existe el fonema "z") y sordo.



Ilustración 41: Uso del Fonema “S” Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad

Ejercicio con la letra “S” combinacion con la vocales e imágenes representativa.



Ilustración 42: Actividad con el uso del Fonema “S” Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Letra “P”:

Es la decimoséptima letra y la decimotercera consonante del alfabeto español, y la decimosexta letra del alfabeto latino básico. En español representa una consonante obstruyente, oclusiva, bilabial y sorda.



Ilustración 43: Uso del Fonemas “P” Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

Actividad

Ejercicio con la letra “P” combinacion con la vocales e imágenes representativa.



Ilustración 44: Actividad con el uso del Fonema “P” Nivel #3
Elaborador por: Jenny Rodríguez Ángel

El software está formado por una serie de instrucciones y datos como acabamos de ver en la presentación de cada ejercicio, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que pueda resolver gran cantidad de problemas que tiene el estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.7.5.- CARACTERÍSTICAS

4.7.5.1.- Características Generales:

- Es un software educativo interactivo.
- Esta elaborado en Adobe Flash Professional PCS6
- Utiliza gráficos diseñadas con cada letra a la que representa
- El software educativo se abre de una forma ejecutable.

Condiciones mínimas para la ejecución del Software Educativo Interactivo

Hardware:

- PC con microprocesador a 400 MHz o superior.

- Gigabyte de memoria RAM
- 1.58 KB (1.621 bites) de espacio disponible
- Monitor, teclado y mouse compatibles con Microsoft Windows XP/Vista/7

Software:

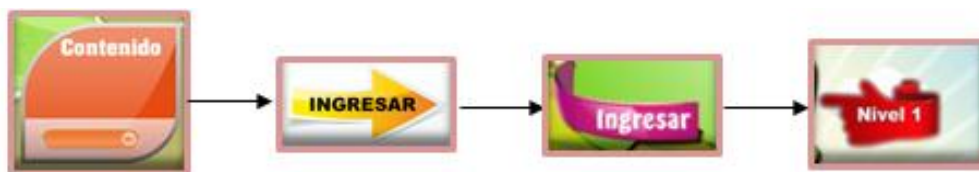
- Adobe Flash Professional PCS6
- Sistema Operativo Windows XP/Vista/7
- No compatible con S.O Linux, MAC o Solaris
- Adobe Flash Player

4.7.5.2.- Características específicas.

La siguiente denominación está realizada en el programa Adobe Flash Professional PCS6 la cual está diseñada para una presentación directamente ejecutable, configurando para el uso directo al ingreso del “S.E.I.F” integrando una imagen que representa a los fonemas con sus contenidos textuales y audiovisuales, permitiendo enlazarlo con la programación que integrará cada nivel con sus presentaciones.

4.7.5.3.- Programación

La **programación** está representadas por flechas, gráficos, con forma de manos que señala para presionar a la actividad que deseamos ingresar, permitiendo al usuario su fácil interacción con el ordenador, para la comunidad educativa se le hará más sencillo establecer contacto con el “S.E.I.F” porque realizará secuencias de acuerdo al proceso de enseñanza-aprendizaje



Este software educativo interactivo podrá ser de mucha importancia para fomentar y despertar la motivación del estudiante a adquirir más conocimientos sobre esta importante asignatura, proporcionando desarrollo de sus pensamientos de una manera visual, facilitando la interacción del conocimiento en conjunto con la ciencia.

La aplicación del software educativo interactivo por parte de los docentes y estudiantes del Centro Educativo Básico “**Domingo Faustino Sarmiento**” favoreciendo el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma significativa, adaptándose con la nuevas tecnologías dentro de la educación como ordena la actual sociedad en cuanto al uso de las TIC.

Impacto educativo

De acuerdo a la aplicación del software educativo en el ámbito educativo se logró constatar que los niños de esta etapa inicial tienen accesibilidad al uso de las nuevas tecnologías de forma eficiente y eficaz pues con ello se obtuvo una mayor concentración, retención y en especial una situación de análisis frente a la asignatura.

En lo posible el software educativo busca trabajar en forma conjunta con el estudiante en base a una actividad dinámica que permite la prevalencia de los valores éticos como la responsabilidad, el respeto que el mismo tenga de acuerdo a sus creencias y saberes en cuanto al dominio de los fonemas.

4.7.6.- POLÍTICAS NORMATIVAS

Las aplicaciones tecnológicas interactivas requieren de un manejo adecuado en su utilización, es por ello que estos sistemas poseen políticas que rigen su funcionamiento mediante absoluta responsabilidad.

4.7.6.1.- Políticas del docente

Considerando las condiciones de uso se establecen las siguientes políticas para el docente:

- Hacer buen uso de la aplicación interactiva.
- Poseer conocimientos actualizados sobre sistemas interactivos.
- Dominio en el uso del software educativo interactivo implementado en la Institución.
- Preparar los temas de estudios planteados en el software educativo interactivo para alcanzar el progreso educativo en la institución.
- Aceptar que la calidad y rendimiento académico del estudiante, depende no solo de las actividades propuestas en el software educativo interactivo, recae también en la responsabilidad del docente en cuanto a preparación de los temas de estudio.
- Se prohíbe la venta del software educativo interactivo a terceras personas, pues su uso es gratuito y exclusivamente educativo.
- Crear un entorno motivador dentro del laboratorio.

4.7.6.2.- Políticas para los estudiantes

- Respetar los lineamientos establecidos por la autoridad educativa para el ingreso al laboratorio.
- Utilizar el software educativo interactivo con fines educativos.

- Al término de la actividad escolar dejar ordenado el laboratorio.
- Manipular adecuadamente el software educativo interactivo.
- Manifestar sus inquietudes sobre los temas de estudios presentados en el software educativo interactivo.

4.7.6.3.- Requerimientos mínimos para su ejecución

- Monitor, teclado, mouse y parlantes.
- Una disquetera.
- Sistema operativo Windows XP/Vista/7
- Microprocesador de 32 bits.

CAPITULO V.
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

Para la ejecución y aplicación de esta propuesta se contó con recursos relacionados con las necesidades en el Centro Educativo.

5.1.1.- Institucionales

DESCRIPCIÓN
Centro Educativo Básico. “Domingo Faustino Sarmiento”.

CUADRO N° 34: Recursos institucionales

5.1.2.- Humanos

Entre los recursos humanos que ayudaron a la obtención de información para que este proyecto sea realizable tenemos los siguientes:

DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Director• Docentes• Padres de familias• Estudiantes• Investigadora• Tutor

CUADRO N° 35: Recursos humanos

5.1.3.- Materiales

Descripción
<ul style="list-style-type: none">• Computadora• Internet• Impresora• CD.• Cámara fotográfica• Hojas A4• Anillados y empastados.

CUADRO N° 34: Materiales

5.2 Económico

Para la realización de la investigación y ejecución de la propuesta se presupuestó un monto de \$ **1.602,00**. Estos valores son propios del investigador.

N°	Denominación	Costo unitario	Total
5	Resma	4,00	24,00
10	Anillados	1,50	15,00
5	Empastados	10,00	100,00
400	Copias	0,20	80,00
150	Internet (horas)	0,80	120,00
5	Cartuchos de impresora negros	37,00	185,00
4	Cartuchos de impresora a color	42,00	168,00
15	Cd	1,00	20,00

1	Pendrive	15,00	15,00
80	Movilización	3,50	300,00
21	Recargas teléfono	3,00	63,00
4	Especies valoradas	3,00	12,00
	Aperitivos	2.50	150,00
Subtotal			1.252,00
Imprevistos			350,00
Total aporte del investigador			1.602,00

CUADRO N° 35: Presupuesto

BIBLIOGRAFÍA.

- ACUÑA Eder, **Precisiones Educativas**, editorial Innovación de tus manos, Quito.
- AGUAYO A. M. – Pedagogía - Cultural S. A. Habana
- ADELL, J. (2010) “Tendencias de educación en la sociedad de las tecnologías de la información”. EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7
- Alonso, Gallego y Honey (2010:18) Los Estilos de Aprendizaje en niños de Primaria. Publicado en 26 de abril de 2012 de jfsotillo
- Bianchini(2010). Sánchez J. (1999). Software Educativo.
- BOSCO, J. (2011) Schooling and Learning in an Information Society.
- CARINA, **La informática como recurso pedagógico-didáctico** en la educación Argentina: El Cid Editor, p31
- DOMÍNGUEZ, C. (2010). **Análisis fonético** desde una visión clínica de las patologías del lenguaje. Estudios de Fonética Experimental.
- DONAL, H., Sanders (2010). Informática: **Presente y futuro**. Educational Consultant Ft. Worth. Texas.
- LUCAS,Marín, Antonio (2010). **Informática y sociedad**, Pearson Education. México
- MARTÍNEZ CELDRÁN, E. Y FENANDEZ Planas, A. (2012). **Manual de fonética española**. Barcelona: Ariel.
- PERDOMO, Interiano, Claudio (2013). **Filosofía de la educación**, Pearson Education Limited.
- OLOFSSON, A. (2011) “El adiestramiento de la conciencia fonémica antes de la enseñanza de la lectura: efectos sobre el aprendizaje de la escritura.” En **Lenguaje y Comunicación**.
- PERDOMO,Interiano, Claudio (2013). **Filosofía de la educación**, Pearson Education Limited.
- VILLARROEL César, (2010). Didáctica para el docente, **Orientaciones Didácticas** para el trabajo docente, quinta edición. Pichincha.
- VICENCIO,Leyton, Omar (2011). La investigación en las Ciencias Sociales. México: Trillas

ENLACES DE INFORMACIÓN

- [http://www.guiainfantil.com/educación/escuela/Universidad Internacional SeK](http://www.guiainfantil.com/educación/escuela/UniversidadInternacionalSeK)
- <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/datos-de-pruebas-ser-2010>
- <http://www7.uc.cl/letras/laboratoriodefonetica/html/investigacion.pdf>
- [http://www.educar.org/articulos/ **aprendizaje**.asp](http://www.educar.org/articulos/aprendizaje.asp)
- [http://www.educar.ec/noticias/ Ministerio de Educación. resultadopruuebasweb.pdf](http://www.educar.ec/noticias/Ministerio de Educación.resultadopruuebasweb.pdf)
- [http://www.fundacion-eluniverso.org/documentos/material de-las-tics-en.html](http://www.fundacion-eluniverso.org/documentos/materialde-las-tics-en.html)
- [Humanas que intervienen en el aprendizaje/tipos_de_aprendizaje](#)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Fonema#Definici.C3.B3n_formal_de_fonema
- <http://www.gramaticas.net/2011/05/fonemas-consonanticos-definicion>
- <http://orientacionandujar.files.wordpress.com/2009/05/fonemas-comunes-2.jpg>
- <http://www.claraortega.es/article-fonemas-y-sinfones-actividades-y-juegos-54963418.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos20/filosofia-de-educacion/filosofia-de-educacion.shtml#ixzz35JFpDebX>

VIRTUAL UPSE

- VILLALVA, L. (2013). El software multimedia y su incidencia en la aplicación de las Reglas de los fonemas en los estudiantes de la etapa inicial Educación Básica.
<http://upse.ebib.com/patron/SearchResults.aspx?q=multimedia-tecnologia>
- CLARES, J. (2011). Diseño pedagógico de un Programa Educativo Multimedia Interactivo (PEMI). Guía teórico-práctica, editorial MAD, Edición #1, Universidad Autónoma de Barcelona-Sevilla.
<http://upse.ebib.com/patron/SearchResults.aspx?q=didacticaenproceso>
- SÁNCHEZ, D. (2009). aplicación del software educativo en el ámbito educativo se logró constatar que los niños de esta etapa inicial
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=00352746>
- SASTRE LLORENTE, Santiago; PÉREZ, Martiniano Román (Contribution by). Programa multimedia de desarrollo de capacidades en alumnos del primer ciclo de educación primaria. España: Universidad Complutense de Madrid, 2008.p159.
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=00138746>
- MORENO, Franklin. Aprendizaje significativo como técnica para el desarrollo de estructuras cognitivas en los estudiantes de educación básica. Argentina: El Cid Editor | apuntes, 2009.p7.
<http://upse.ebib.com/patron/SearchResults.aspx?q=09096396>

A
N
E
X
O
S

ANEXOS

SOLICITUD DE LA EGRESADA A LA INSTITUCIÓN

	<p>UNIVERSIDAD ESTADAL PENINSULA 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</p>	
---	--	---

Oficio N°:- UPSE-006-CIE - 2.015
La libertad, 12 de Enero del 2015

Licenciada
Aracelly Vera Vera
Directora del Centro de Educación Básica "Domingo Faustino Sarmiento".
José Luis Tamayo.-

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 Ángel Jenny Katherine**, portadora de la cédula identidad No. 0926251877, egresada de la Carrera de Informática Educativa, pueda realizar su trabajo de investigación con el tema " **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIDOO LECTIVO 2013-2014**". 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. Nely Panchana Rodríguez, MSc.
DIRECTORA (E) CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA
NPR/Griselda
C.c. archivo,





**CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE
APLICO EL SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO DE FONEMAS.**



CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA

"DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO"

La Libertad - Ecuador

La Libertad, 12 de Enero del 2015

EL SUSCRITO DIRECTOR DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO", A PETICIÓN DE LA VERBAL DE LA INTERESADA.

CERTIFICO:

Que, la Srta. RODRÍGUEZ ÁNGEL JENNY KATHERINE, con cedula de identidad N° 092625187-7, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela Ciencias de la Educación, Carrera Informática Educativa ha desarrollado la investigación **"Diseño e implementación de un Software Educativo Interactivo de Fonemas"**, para el desarrollo y enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primer grado de Educación Básica, desde septiembre del 2013 hasta Julio del 2014, el mismo que está en vigencia y plena ejecución por el docente de nuestra Institución Educativa.

Se expide la presente a solicitud del interesado, para los fines que crea conveniente.


Lcdá. Aracelly Vera Vera.
DIRECTOR (a)



ESTRATEGIAS DE CAMBIO.

<p><u>ANTES DE LA PROPUESTA</u></p> <p>CLASES MONÓTONAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL</p> <p>(MATERIAL TEÓRICO)</p>	<p><u>DESPUÉS DE LA PROPUESTA</u></p> <p>UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO DE FONEMAS EN EL PROCESO DE EDUCACIÓN.</p> <p>(ACTIVIDADES PRÁCTICAS MEDIANTE LA TECNOLOGÍA)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes con conocimientos insuficientes. • Desinterés de los estudiantes hacia la lectura. • Permanencia de palabras. • Clases teóricas y sin prácticas. • Uso continuo de papelotes. • Aburrimiento. • Dependencia de los demás • Carencia de material didáctico. • Bajo rendimiento académico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de competencias y habilidades. • Procesos de reflexión y conceptualización. • Aprendizaje práctico. • Interés por aprender. • Desarrollo individual en las actividades escolares. • Ambiente motivacional. • Mejor asimilación de los conocimientos. • Interactividad entre estudiantes docentes y máquina.

PROGRAMA DE CONTROL EN SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO.



PROGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO	
Fecha:	Hora:
Jueves 05 de Septiembre del 2014	15:30
LUGAR:	
La Libertad - Escuela "Domingo Faustino Sarmiento"	
AUTORIDADES Y DOCENTES:	FIRMA
Leda. Aracelly Vera Vera - Directora	
Leda. Mariana Borbor Reyes - Docente	
Leda. Lilly Orrala Alvarado - Docente	
Ledo. Marco Lainez Quirumbay - Docente	
Ledo. Carlos Alvarado Guzmán - Docente	
ACTIVIDADES RESUELTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Socialización del proyecto con las autoridades responsable de la Institución Educativa con el fin de llevar a cabo la implementación y capacitación del Software Educativo interactivo. ▶ Fines del Software Educativo Interactivo y su implementación en la enseñanza de los fonemas. 	

Equipo técnico responsable

Jenny Rodriguez
Autora del proyecto



PROGRAMA DE CONTROL EN SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO.



PROGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO	
Fecha:	Hora:
Jueves 24 de Septiembre del 2014	15:30
LUGAR:	
LA LIBERTAD - ESCUELA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO"	
AUTORIDADES Y DOCENTES:	FIRMA
Lcda. Aracelly Vera Vera - Directora	
Lcda. Mariana Borbor Reyes - Docente	
Lcda. Lilly Orrala Alvarado - Docente	
Lcdo. Marco Láinez Quirumbay - Docente	
Lcdo. Carlos Alvarado Guzmán - Docente	
ACTIVIDADES RESUELTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Revisión y aprobación del laboratorio de computación. ▶ Implementación del Software Educativo Interactivo para el desarrollo y conocimiento de los fonemas. 	

Equipo técnico responsable

Jenny Rodriguez A.
Autora del proyecto



TALLER N° 1: DIRIGIDO AL DOCENTE.



PROGRAMA: CAPACITACION DOCENTE	
LUGAR:	
LA LIBERTAD - ESCUELA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO"	
FECHA:	HORA:
Jueves 11 de Noviembre del 2014	15:30
OBJETIVO: Instruir al docente sobre la correcta instalación del Software Educativo Interactivo de fonemas	
ACTIVIDAD: Pasos para la instalación del software educativo interactivo de fonemas	
DOCENTES:	FIRMA
Leda. Mariana Borbor Reyes Docente.	
EQUIPO DE CAPACITACION	FIRMA
Jenny Rodriguez A. Egresada en informática Educativa	



TALLER N° 2: DIRIGIDO AL DOCENTE.





PROGRAMA: CAPACITACIÓN DOCENTE	
LUGAR:	
LA LIBERTAD - ESCUELA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO"	
FECHA:	HORA:
Jueves 18 de Noviembre del 2014	15:30
OBJETIVO: Instruir al docente sobre el correcto contenidos y evaluaciones del Software Educativo Interactivo de fonemas	
ACTIVIDAD: Reconocer las funciones de los botón del menú principal. Utilización del Software educativo interactivo de fonemas por parte del docente.	
DOCENTES:	FIRMA
Leda. Mariana Borbor Reyes Docente.	
EQUIPO DE CAPACITACION	FIRMA
Jenny Rodríguez A. Egresada en informática Educativa	



TALLER N° 3: DIRIGIDO AL DOCENTE.



PROGRAMA: CAPACITACION DOCENTE	
LUGAR:	
LA LIBERTAD - ESCUELA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO"	
FECHA:	HORA:
Jueves 25 de Noviembre del 2014	15:30
OBJETIVO: Manipular correctamente los botones, contenidos y evaluaciones de cada actividad.	
ACTIVIDAD: Utilización y dominio de los botones que encuentran en cada actividad. Uso de varias letras. Nociones de los Fonemas. Elemento Básicos de los Fonemas.	
DOCENTES:	FIRMA
Lcda. Mariana Borbor Reyes Docente.	
EQUIPO DE CAPACITACION	FIRMA
Jenny Rodríguez A. Egresada en informática Educativa	



CERTIFICADO DEL DIRECTOR DE TESIS

La libertad 08-Julio-2014

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

YO MSC. YURI RUIZ RABASCO TUTOR DE LA TESIS DE LA EGRESADA
JENNY KATHERINE RODRÍGUEZ ÁNGEL.

CERTIFICA:

Que una vez revisado los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final de la tesis, estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación prevista por la universidad, lo mismo que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.



MSC. YURI RUIZ RABASCO
Director de tesis

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 Junio 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 **RODRÍGUEZ ÁNGEL JENNY KATHERINE** cuyo tema es **“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICO PREPARATORIA DEL C. E. B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”** , con la herramienta URKUND dio como resultado un 4% de similitud en el contenido.

Sin más indicar pongo a su disposición este informe.

VALOR DE SIMILITUD

4%

Atte.

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, Msc.
Tutor

CERTIFICADO GRAMATOLÓGICO

La libertad, Enero del 2015

CERTIFICADO GRAMATOLÓGICO

Certifico haber realizado la revisión gramatológica con respecto a la redacción y ortografía del trabajo de titulación previo a la obtención del título de **LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**, correspondiente al tema:

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS FONEMAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL C.E.B “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.”

Elaborado por **Jenny Katherine Rodríguez Ángel**, egresada en la carrera informática Educativa, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, la misma que cumple con los parámetros gramaticales.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la interesada a utilizar al presente certificado, como a bien tuviere.

Atentamente.



Lcdo. Jorge Augusto Tómalá Rosales
C.I. 0901245944
Registro N° 1032-14-1294134

VENTANA DE REGISTRO GRAMATOLÓGICO

Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Inicio Consulta de Institutos Educación Superior Consulta de títulos

Consulta de Títulos Registrados

Búsqueda por Apellidos
Tomala Rosales

Búsqueda por identificación (cédula/pasaporte)

Buscar





ATENCIÓN



"La SENESCYT emitirá certificados impresos únicamente cuando sean requeridos para uso en el extranjero o para fines judiciales. El título emitido por cualquier Universidad o Instituto de Educación Superior existente en el Ecuador no requerirá validación alguna, ni del CES ni del SENESCYT."


(Reglamento General de Aplicación a la Ley Orgánica de Educación Superior, Art. 19)

Nombre: TOMALA ROSALES JORGE AUGUSTO
Identificación: 0901245944
Nacionalidad: ECUATORIANA
Genero: MASCULINO

Títulos de Tercer Nivel						
Título	Institución de Educación Superior	Tipo	Reconocido Por	Número de Registro	Fecha de Registro	Observación
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN LENGUAJE Y COMUNICACION	UNIVERSIDAD TECNOLOGICA EQUINOCCIAL	NACIONAL		1032-14-1294134	17-07-2014	

Síguenos en:    

ecuador  ama la vida

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR
(Aprobado en Montecristi, 23-24 de Julio de 2008)

Sección primera
Educación

Art.347.- Sera responsabilidad del estado:

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

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

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.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. La educación Básica y media aseguraran los conocimientos, valores actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

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

CAPITULO SEGUNDO.

De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación.

Art 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Art.6.- Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio, y la diversidad cultural y lingüística;

ENTREVISTA CON LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN



Entrevista con la Sra. Directora de la Institución “Domingo Faustino Sarmiento”.

CLASES TRADICIONALES DONDE NO SE EMPLEAN SOFTWARE EDUCATIVO



APLICACIÓN DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES



Aplicación de encuestas a estudiantes del primer grado del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”.



Aplicación de encuestas a padres de familia del primer grado del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”.

EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA



Indicaciones del software educativo que se ejecuta para el aprendizaje de los estudiantes de primer grado del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento”.



Los estudiantes del Centro Educativo Básico “Domingo Faustino Sarmiento” utilizando el programa educativo.



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:

“Diseño e implementación de un software educativo interactivo para el aprendizaje de los fonemas de los estudiantes del primer grado de educación básico preparatoria del C.E. B “Domingo Faustino Sarmiento”, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 – 2014.”

ENCUESTA DIRIGIDA AUTORIDADES DE LA INSTITUCION

¿Anteriormente se había propuesto la creación de un software educativo interactivo?
¿Consideraría usted importante obtener este programa para que las clases sean más interactivas?
¿El docente de la institución cuenta con programas para impartir las clases?
¿El docente de la Institución estaría dispuesto a sufrir cambios en la aplicación del software educativo?
¿Cuenta con herramientas tecnológicas en la institución (computadora)?
¿La institución imparte una educación de calidad?
¿El docente utiliza herramientas tecnológicas actualmente?
¿Considera usted, que el diseño del software educativo ayudará a los docentes a impartir mejor las clases?
¿La institución carece de soporte tecnológico en el área de computación?
¿El aporte que dará el software educativo a la institución provocará que las clases sean interesantes e interactivas?



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:

“Diseño e implementación de un software educativo interactivo para el aprendizaje de los fonemas de los estudiantes del primer grado de educación básico preparatoria del C.E. B “Domingo Faustino Sarmiento”, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 – 2014.”

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Marque con una X la respuesta según su criterio, en el casillero que corresponda.

N°	PREGUNTAS	1	2	3
		Nunca	A Veces	Siempre
1	¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?			
2	¿El docente utiliza la computadora y proyector de imágenes para impartir sus clases?			
3	¿Se debe acondicionar el aula de clases con herramientas tecnológicas e imágenes de computación actualizadas?			
4	¿Han visualizado y escuchado sonidos de objetos durante las clases mediante la computadora?			
5	¿Conoce usted que es un software interactivo y como se lo utiliza?			
6	¿Usted ha recibido alguna enseñanza con el uso de software educativo interactivo?			
7	¿A usted le gustaría conocer los fonemas de manera dinámica e interactiva?			
8	¿Usted cree que tendría ganas de estudiar sí, implementarían un programa interactivo para el aprendizaje de los fonemas?			
9	¿Usted cree que los docentes de la institución saben cómo es el manejo de los programas interactivos educativos?			
10	¿Usted cree que el docente debería usar un programa interactivo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?			

**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:

“Diseño e implementación de un software educativo interactivo para el aprendizaje de los fonemas de los estudiantes del primer grado de educación básico preparatoria del C.E. B “Domingo Faustino Sarmiento”, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 – 2014.”

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Marque con una X la respuesta según su criterio, en el casillero que corresponda.

N°	PREGUNTAS	1	2	3
		Nunca	A Veces	Siempre
1	¿La institución cuenta con herramientas tecnológicas (computadora)?			
2	¿Su representado utiliza la computadora para realizar tareas?			
3	¿Conoce usted si el docente hace visualizar y escuchar sonido de objetos durante las clases?			
4	¿Cree usted que el estudiante aprendería de una mejor forma si las clases involucran tecnología?			
5	¿Los docentes deberían capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?			
6	¿Su representado utiliza algún instrumento para diferenciar sonidos?			
7	¿Cree usted que si aplicaran tecnologías en el aprendizaje de la lectoescritura (sonidos, habla, escucha) esta se volvería interesante e interactiva?			
8	¿La aplicación de un software interactivo de los fonemas para el aprendizaje de la lectoescritura será una opción para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?			
9	¿Se debe acondicionar las aulas de clases con herramientas tecnológicas?			
10	¿Utilizando la computadora en el aprendizaje de la lectoescritura el rendimiento del estudiante mejoraría?			