



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

“CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS, EN EL ÁREA DE ENTORNO SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2014 - 2015”

TRABAJO DE TITULACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA: SALVADOR GONZÁLEZ LILIANA JAZMÍN

TUTOR: LCDO. MSc. YURI RUIZ RABASCO.

LA LIBERTAD - ECUADOR

2015.

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

“CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS, EN EL ÁREA DE ENTORNO SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2014 - 2015”

TRABAJO DE TITULACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA: SALVADOR GONZÁLEZ LILIANA JAZMÍN

TUTOR: LCDO. MSc. YURI RUIZ RABASCO.

LA LIBERTAD - ECUADOR

2015.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación “CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS, EN EL ÁREA DE ENTORNO SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2014 – 2015”, elaborado por la Srta. SALVADOR GONZÁLEZ LILIANA JAZMÍN, egresada de la UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA, FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA, 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.

La Libertad, 30 de Julio del 2015.

Atentamente

Lcdo. MSc. Yuri Ruiz Rabasco.

TUTOR

AUTORÍA DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Yo, Salvador González Liliana Jazmín, con Cédula de Identidad N°.092220855-8 egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación “Creación de un cd interactivo, para el desarrollo de las habilidades cognitivas, en el área de entorno social en los estudiantes de tercer grado de educación básica de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, cantón Playas, provincia del Guayas, año lectivo 2014 - 2015”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

Atentamente,

.....
Salvador González Liliana Jazmín

C.I. 092220855-8

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

**Dra. Nelly Panchana Rodríguez MSc.
DECANA DE LA FACULTAD CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**Lcda. Laura Villao Laydel MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

**Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc.
DOCENTE DEL ÁREA**

**MSc. Yuri Ruiz Rabasco
DOCENTE - TUTOR**

**Abg. Joe Espinoza Ayala MSc.
SECRETARIO GENERAL PROCURADOR**

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación, se lo dedico a querida madre y mi hija, pues son los pilares fundamentales en mi vida, por todo el esfuerzo y apoyo brindado cuando he tenido algún tropiezo, las mismas que me guían en todo momento, y me incentivan, a que yo sea una persona de bien, para que crezca profesionalmente, y en un momento no muy lejano tener el éxito que tanto anhelo, por el bien mío y de mi familia.

Liliana Jazmín Salvador González

AGRADECIMIENTO

Agradezco a través de estas frases A Dios. Creador del Universo, por darme la oportunidad de vivir.

A mi tutor el Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, por sus sabios conocimientos impartidos.

A la Universidad Estatal “Península de Santa Elena” Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas en especial a la Carrera de Educación Básica, por acogerme en sus aulas; a los directivos de Escuela de Educación Básica “Isabel Icaza de Estrada” por permitir la realización de este trabajo investigativo.

A cada una de las personas que han contribuido de manera directa e indirecta, para culminar exitosamente mí trabajo investigativo.

Liliana Jazmín Salvador González

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad, el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

SALVADOR GONZALEZ LILIANA JAZMIN
092220855-8

ÍNDICE

CONTENIDO	Pág.
CONTRAPORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DECLARATORIA.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	4
EL PROBLEMA	4
1.1 Tema.....	4
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.2.1 Contextualización.....	7
1.2.2 Análisis Crítico	10
1.2.3 Prognosis	11
1.2.4 Formulación del problema	12
1.2.5 Preguntas directrices	13
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	13
1.3 Justificación.....	15
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo General	17
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17
CAPÍTULO II	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1 Investigaciones previas	19

2.2 La tecnología en la educación	21
2.3. La Interactividad	23
2.3.1. Principios de la interactividad.....	25
2.3.2. Clases Interactivas.....	26
2.4 CD.	27
2.5 Habilidades cognitivas	28
a.- Dirección de la atención.-	29
b.- Percepción.-	29
c.- Procesos del pensamiento.-	30
2.6 Modelo Constructivista.	30
2.7 Pedagogía crítica	31
2.7.1 Enfoque Cognitivo.	36
2.7.2 El aprendizaje como adquisición de conocimiento.	37
2.7.3 Enfoque constructivista.	39
2.8 Fundamentación filosófica	43
2.9 Fundamentación psicológica	44
2.10 Fundamentación sociológica.....	45
2.11 Fundamentación Legal	47
2. 12 Hipótesis.....	51
2.13 Señalamiento de variables.....	52
2.13.1 Variable Independiente: Software CD interactivo	52
2.13.2 Variable dependiente: Desarrollo de la Habilidades cognitivas	52
CAPÍTULO III.....	53
METODOLOGÍA	53
3.1 Enfoque investigativo.....	53
3.2 Modalidad básica de la investigación.	54
3.3 Tipo de investigación.	57
3.4 Población.....	58
3.4.1 Muestra.....	58
3.5 Operacionalización de las variables.	59
3.6. Técnicas e instrumentos	61
3.6.1. Técnicas.....	61
3.6.2. Recursos.	62
3.8 Plan de procesamiento de la Información	65

3.9 Análisis e interpretación de resultados.....	66
3.9.1 Resultados de la encuesta a dirigida a estudiantes	66
3.9.2 Resultados de las encuestas dirigidas a padres de familia.	68
3.9.3 Resultados de la entrevista dirigida a docentes.....	88
3.9.6 Conclusiones y Recomendaciones.	92
3.9.6.1 Conclusiones:	92
3.9.6.2 Recomendaciones.....	93
CAPÍTULO IV	95
LA PROPUESTA	95
4.1 Datos informativos	95
4.1.1 Título de la propuesta.....	95
4.1.2 Institución ejecutora.....	95
4.1.3 Beneficiarios	95
4.1.4 Equipo técnico responsable.....	95
4.2 Antecedentes de la Propuesta.....	96
4.3 Justificación.....	97
4.4 Objetivos	98
4.4.1 General	98
4.4.2 Específico.....	98
4.5 Fundamentación	99
4.5.1 Legal.....	99
4.5.2 Pedagógica	99
4.5.3 Visión	100
4.5.4 Misión	100
4.5.5 Beneficiarios	100
4.6 Metodología, plan de acción.-	102
4.6.1 Cronograma del plan de acción.....	103
4.6.2 Taller de capacitación	104
Descripción de la propuesta	106
4.8 Utilización del software para los docentes del Tercer Año Básica.....	106
4.8.1 Utilización del cd interactivo para los estudiantes del Tercer Año Básico.	107
4.9 Descripción del CD Interactivo.....	108
4.9.1 Presentación.	108

4.9.2 Contenidos	111
4.9.3 Características generales	114
4.9.4 Estrategias de cambio.....	114
CAPÍTULO V.....	115
MARCO ADMINISTRATIVO.....	115
5.1 RECURSOS	115
5.1.1 Institucionales	115
5.1.2 Humanos	115
5.1.3 Tecnológicos	116
5.1.4 Materiales	116
5.1.5 Financieros	117
MATERIALES DE REFERENCIA	118
5.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	118
BIBLIOGRAFÍA	119

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: POBLACIÓN	58
CUADRO 2: Operacionalización de variable independiente.....	59
CUADRO 3: Operacionalización de variable dependiente.....	60
CUADRO 4: Plan de recolección de la información	64
CUADRO 5: Plan de procesamiento de la información	65
CUADRO 6: Matriz FODA.	67
CUADRO 7: Texto de entorno social	68
CUADRO 8: Diálogos referente recursos interactivos	69
CUADRO 9: Uso de las tic's	70
CUADRO 10: Uso del texto	71
CUADRO 11: Interpretación de imágenes	72
CUADRO 12: Forma entretenida de aprender.....	73
CUADRO 13: Herramientas tecnológicas	74
CUADRO 14: Programa interactivo	75
CUADRO 15: Desarrollo de habilidades cognitivas	76
CUADRO 16: Cd interactivo	77
CUADRO 17: Entorno social.....	78
CUADRO 18: Programa interactivo	79
CUADRO 19: Habilidades cognitivas	80
CUADRO 20: Recursos en casa	81
CUADRO 21: Uso de la tecnología	82
CUADRO 22: Empleo de herramientas tecnológicas	83
CUADRO 23: Implementación de programa educativo	84
CUADRO 24: Uso de cd interactivo.....	85
CUADRO 25: Mejorar el proceso de enseñanza	86
CUADRO 26: Desarrollo de habilidades cognitivas	87
CUADRO 27: Matriz de resultados estudiantes	90
CUADRO 28: Matriz de resultados padres de familia.....	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Libros de entorno social	68
GRÁFICO 2: Diálogos referente recursos interactivos	69
GRÁFICO 3: Uso de las tic's.....	70
GRÁFICO 4: Uso del texto.....	71
GRÁFICO 5: Interpretación de imágenes.....	72
GRÁFICO 6: Forma entretenida de aprender	73
GRÁFICO 7: Herramientas tecnológicas.....	74
GRÁFICO 8: Programa interactivo	75
GRÁFICO 9: Desarrollo de habilidades cognitivas.....	76
GRÁFICO 10: Cd interactivo	77
GRÁFICO 11: Entorno social.....	78
GRÁFICO 12: Programa interactivo	79
GRÁFICO 13: Habilidades cognitivas.....	80
GRÁFICO 14: Recursos en casa.....	81
GRÁFICO 15: Uso de la tecnología	82
GRÁFICO 16: Empleo de herramientas tecnológicas	83
GRÁFICO 17: Implementación de programa educativo	84
GRÁFICO 18: Uso de cd interactivo	85
GRÁFICO 19: Mejorar el proceso de enseñanza.....	86
GRÁFICO 20: Desarrollo de habilidades cognitivas.....	87
GRÁFICO 21: programa interactivo.....	109
GRÁFICO 22: botones principales	110
GRÁFICO 25: temas.....	112
GRÁFICO 29: felicidades.....	113



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS, EN EL ÁREA DE ENTORNO SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2014 - 2015.

Autora: Liliana Jazmín Salvador González

Tutor: MSc. Yuri Rabasco.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo investigativo se fundamenta en la creación de un CD interactivo a través de multimedia, que permite mezclar diferentes Tics, impactando varios sentidos a la vez, para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje. Esta forma de establecer la información y fomentar el conocimiento es muy amplia, por eso este proyecto se ha focalizado en la asignatura de Entorno Social; para estudiantes del Tercer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”. Para la obtención de la información necesaria para la estructuración del presente trabajo investigativo, se utilizaron instrumentos estadísticos como encuestas y entrevistas a los diferentes miembros de la comunidad educativa. Las herramientas tecnológicas, permiten crear CD interactivos, concatenar contenidos digitales e interdisciplinarios, que son de gran utilidad que tienen características de transmisión de conocimientos en forma activa, desarrollando destrezas y habilidades en los estudiantes. La aplicación de un software interactivo favorece a la educación, incrementando las habilidades del pensamiento crítico. Además inculcarán una actitud de predisposición al trabajo en el aula, tendrán una participación activa desarrollando así su capacidad de expresión, aportando con sus conocimientos e interpretando la información del medio o de un texto, respondiendo las preguntas respectivas; esto permite desarrollar los valores del respeto y velar por la conservación de los recursos naturales, creando una ciudadanía responsable que permita la perpetuidad de las especies y recursos.

PALABRAS CLAVES: Cd, Habilidades Cognitivas, Entorno Social

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existe un mundo tecnológico que ayuda a aprender de una manera muy entretenida y de fácil comprensión, que muchas veces resulta muy práctica para la enseñanza, generando buenos resultados, permitiendo desarrollar la habilidad de interactividad que es el puente de un aprendizaje significativo.

El trabajo investigativo se centra en el diseño de un CD interactivo, para el área de entorno social, con el propósito de fomentar el análisis crítico y comprensión de la naturaleza y el entorno social, que permita a los estudiantes del tercer año de educación básica elemental de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del cantón Playas, asimilar las ideas del contexto y a su vez le facilite un aprendizaje significativo. El CD interactivo es de fácil manejo y aplicación, donde los estudiantes interactuarán con aplicaciones prácticas para el desarrollo de la comprensión y análisis crítico.

El uso de las herramientas tecnológicas en las prácticas pedagógicas, es un recurso indispensable para aplicar el desarrollo de las destrezas de los estudiantes a las dinámicas del mundo contemporáneo. La Revolución Educativa que propone el Gobierno Central de mejorar la educación en todos los niveles, parte de políticas que fomentan los aprendizajes mediante el uso de los medios tecnológicos.

Hoy en día maestras y maestros son los ejes de este proceso, para el tránsito de la enseñanza al aprendizaje con la participación los medios tecnológicos y por otra parte en los estudiantes se genera una actitud reflexiva, expresan la importancia de comunicar de una manera muy entendible, sus criterios y opiniones. El uso de las TICS en el aula, se encamina a que los maestros y estudiantes puedan diseñar

ambientes de aprendizaje mediante la incorporación de las herramientas tecnológicas.

En la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, mediante la observación se logró identificar un problema en el proceso de aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social en el tercer año básico, al revisar las estadísticas de cinco años atrás, que arrojan como resultado un 35% de notas que fluctúan entre el regular y bueno, a pesar que se ha visto beneficiada con tecnología por parte de los organismos centrales encargados y la buena administración de los directivos en cuanto a gestión. A continuación se detalla los capítulos acerca de cómo está constituido este proyecto de investigación:

El primer capítulo comprende el planteamiento del problema, en la parte central del mismo encontramos la contextualización, análisis crítico, prognosis, la respectiva formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación, y los objetivos.

El segundo capítulo es la revisión de investigaciones previas, la fundamentación filosófica, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y las respectivas variables.

El tercer capítulo contiene el enfoque, modalidad, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operatividad de variables, las técnicas e instrumentos, plan de recolección y procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados y las respectivas conclusiones y recomendaciones.

El cuarto capítulo contiene la propuesta y cada una de las características del software, justificación, objetivos, plan de acción, el diseño y creación.

El quinto capítulo detallaremos el marco administrativo y los recursos utilizados en esta investigación como: cronogramas de actividades, bibliografías y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS, EN EL ÁREA DE ENTORNO SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2014 – 2015

1.2. Planteamiento del problema

La última década ha sido una época llena de cambios a nivel mundial, los avances tecnológicos son evidentes desde diferentes ámbitos, se ha pasado, en un abrir y cerrar de ojos, de las grandes computadoras de escritorio con escasa capacidad de almacenamiento a diminutos aparatos electrónicos que pueden almacenar gran cantidad de información.

Estos avances tecnológicos, en países del primer mundo, representan un avance significativo en el ámbito educativo, ya que se vuelven una herramienta de uso casi obligatorio para el desarrollo de las actividades pedagógicas, sin embargo, en países tercermundistas, la implementación de recursos tecnológicos en las aulas

de clases presentan muchos limitantes: la falta de preparación del docente, la falta del recurso tecnológico en la institución educativa o la inexistencia de material didáctico relacionado con el área y tema que se pretende trabajar en la clase.

Si bien es cierto que a nivel nacional, existen varios colegios de élite que manejan tecnología frecuentemente y con gran facilidad de recursos y de aplicabilidad, las instituciones educativas del sistema nacional se ven limitadas e imposibilitadas de realizar este tipo de aplicación.

En la Escuela Fiscal “Isabel Icaza de Estrada”, se logra evidenciar que una de las problemáticas más grandes que se presentan dentro del aula, es la poca aplicación de la tecnología en el desarrollo de las jornadas pedagógicas, lo que provoca que en muchos casos, las clases se vuelvan monótonas y tradicionalistas, generando un gran desinterés por parte de los estudiantes, repercutiendo en el desempeño académico.

El acelerado avance de la tecnología, precisa realizar cambios en el ámbito educativo, donde el conocimiento que se imparte en escuela, y colegios, debe ser impartido con la tecnología de los tiempos actuales, esto conlleva que en los salones de clase, se debe hacer uso de las herramientas de multimedia; por lo tanto se requieren que los docentes manejen y desarrollen estas habilidades a fin de generar ambientes interactivos que posibiliten un aprendizaje significativo. Los estudiantes actuales, lejos de sentir temor ante las novedades tecnológicas, sienten mayores deseos de aprender cuando de ellas se trata, se puede observar de esta forma niños de 4 años manejando celulares con una habilidad extraordinaria sin haber recibido siquiera una indicación, desde esta perspectiva se puede evidenciar

que el aprendizaje en el momento actual va ligado de gran manera con los avances tecnológicos, siendo estos una herramienta fundamental para el desarrollo de las diferentes habilidades que se desea desarrollar en el educando, a través de las herramientas multimedia, como en el presente caso un Cd interactivo, el estudiante pone en acción la visión, el oído, y la coordinación ojo-mano para desarrollar las diferentes actividades de manera adecuada, **Lieber, Joseph**, en su libro el uso de la tecnología, en la educación expresa:

“Las sociedades contemporáneas exigen el desenvolvimiento de nuevas competencias. Todo cambia rápidamente. Los cambios en las condiciones de trabajo y tecnologías nos obligan a adaptarnos y aprender a estudiar. [...] los perfiles de trabajos cambian: una sociedad tecnológica moderna necesita muchas personas más, para trabajar en empleos que requieren altas capacidades de pensamiento (Lieber, 2011, pág. 97)”

Es ante este avance vertiginoso de la tecnología que se requiere realizar cambios en el ámbito educativo. Donde el conocimiento que se imparte en escuela, y colegios, sea dado de la mano con la tecnología aplicada en los salones de clase, por lo tanto se requieren de docentes que manejen y desarrollen las habilidades en el uso de las herramientas informáticas a fin de generar ambientes interactivos que faciliten y dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, pertenece al Cantón Playas, Provincia del Guayas, se encuentra alejada de la cabecera cantonal; es menester proporcionar una enseñanza acorde a la época en que se vive, y dado a

que el estado ha otorgado computadores, proyectores y un laboratorio; se debe garantizar la práctica y uso de las computadoras en la labor educativa.

Cabe indicar que parte de la inversión del estado, también son las capacitaciones y las portátiles que ha otorgado el Ministerio de Educación, para que los docentes conozcan el uso de la tecnología y den la utilidad práctica en los salones de clases.

1.2.1 Contextualización

El Cantón Playas, es una ciudad balneario, situada a 96 Km. de la ciudad de Guayaquil, cuenta con 40 instituciones educativas, de las cuales 10 son instituciones fiscales de educación básica.

La escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, se encuentra ubicada en el Km 2 ½ de la vía Playas - Posorja, en el sector conocido como “Bellavista”, cuenta con una población estudiantil de 250 estudiantes y 185 representantes legales en la institución, todos proveniente de este sector rural. En el presente periodo lectivo en el tercer año básico se encuentran matriculados legalmente 75 estudiantes en dos paralelos.

Durante las visitas previas al inicio del presente trabajo de investigación, se pudo apreciar que el uso de los recursos tecnológicos dentro del aulas son escasos y en algunos casos, nulos, lo que genera que la estructura de las clases sean

tradicionalistas, aplicando principalmente el modelo conductista para la generación de aprendizaje, esto limita de gran manera el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, ya que llevan un modelo de aprendizaje basado en la repetición de contenidos.

Desde la perspectiva educativa actual, el proceso formativo debe estar centrado en el desarrollo de habilidades cognitivas del estudiante, dándole el protagonismo y las herramientas necesarias para que, no solo adquiera conocimiento de teoría y conceptos, sino para que, principalmente, desarrolle habilidades útiles para la vida real.

Cuenta con un cuerpo docente que posee títulos académicos, que acreditan sus conocimientos; y en un bajo porcentaje de docentes que se encuentran en proceso de alcanzar su título y que laboran bajo la modalidad de contratados por el distrito.

En la etapa previa a la investigación, se realizó la observación preliminar en el contexto donde se generara el trabajo investigativo verificándose que:

1. En la institución algunos profesores utilizan el método tradicional para impartir las cátedras.
2. Pocos docentes tienen capacidad, conocimientos y habilidades para el manejo de estos recursos tecnológicos.
3. No todos los profesores pueden acceder al laboratorio para dar una clase por el temor que tiene el directivo a que se dañen alguna máquina.

Estos factores limitan el deseo de avanzar y desarrollar más sus destrezas en el manejo de software, permitiendo formar ambientes interactivos que posibiliten el aprendizaje significativo y funcional.

Haciendo un recorrido en las aulas del plantel educativo, se constató que se utiliza el método tradicional para impartir las clases; y docentes que, aún tengan capacidad, conocimientos y habilidades para el manejo de estos recursos tecnológicos; muchas veces no pueden acceder al laboratorio para dar una clase por el temor que tiene el directivo a que se dañe alguna máquina, este factor limita el deseo de avanzar y desarrollar más sus habilidades en el manejo de software y generar ambientes interactivos que posibiliten el aprendizaje significativo y funcional.

El uso adecuado de la tecnología dentro de un aula clase, mejora la capacidad de atención que pueden brindar los estudiantes al docente, sirve de gran manera para presentar el tema a tratar de una manera llamativa y dinámica, alejándose de las clases tradicionalistas y magistrales, esto a su vez tiene gran repercusión en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, ya que estudiantes motivados, son estudiantes que aprenden de una mejor manera.

Al desarrollar de manera adecuada los recursos visuales y tecnológicos, los estudiantes logran mejorar sus habilidades, aplicándolas en la resolución de las actividades que se ofrecen por este medio.

El estudiante logra relacionar imágenes con expresiones verbales, y sobretodo autoevaluarse para lograr hacer un análisis personal acerca de sus propios alcances y de aquello que debe mejorar.

La principal finalidad de este trabajo investigativo es generar una alternativa adecuada para que los docentes se vuelvan motivadores de los estudiantes y que el aprendizaje y desarrollo de habilidades sea una algo divertido que hacen por el placer de aprender y no por la mera obligación de aprobar un curso.

1.2.2 Análisis Crítico

Todos los docentes son conscientes de que los tiempos han cambiado, por lo tanto se tiene estudiantes más activos, indagadores y que requieren de mucha atención, para dar una contestación acorde a la realidad.

Debido a esta dinámica en el aprendizaje, se requiere plasmar ideas, textos informativos de manera interactiva, que vaya de acuerdo a sus necesidades y satisfacer las inquietudes de los educandos.

Los factores que inicialmente se ha detectado que inciden en los estudiantes que no practiquen la lectura en casa son:

- Falta de incentivo en los hogares.
- Los padres trabajan a tiempo completo.

- No se presta la debida atención.
- Se utiliza el método tradicionalista.
- No se utilizan las Tics.

La educación debe ir en relación directa a la línea de tiempo; más cuando la tecnología permite la difusión de los conocimientos a través de las TICS. De este modo los saberes son más divertidos, se optimiza el tiempo y se logra aprendizajes de calidad. Cabe indicar que la educación en el Ecuador se encuentra en un proceso de cambio y la inversión del Estado, en las capacitaciones docentes y las portátiles que ha otorgado el Ministerio de Educación, son precisamente para que los docentes hagan uso de la tecnología y se dé utilidad práctica en los salones de clases.

1.2.3 Prognosis

En la sociedad actual, dejar de lado el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las diferentes actividades, es prácticamente desperdiciar uno de los recursos más valiosos que existen, pero principalmente, es desperdiciar una herramienta que es agradable para los educandos en absolutamente todas las edades de escolaridad.

Los docentes deben de ser capaces de entender la relación que tiene el uso adecuado de las herramientas multimedia con el desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas del ser humano, lógicamente cuando son orientadas de manera eficiente.

En una clase donde el único recurso es el marcador, el pizarrón y la voz del docente, lo más probable es que el ambiente se vuelva monótono y en cierto punto aburrido, y prima entonces la memorización de conceptos y repetición de teorías y procedimientos como método único de aprendizaje.

En la sociedad actual, este modelo de enseñanza queda descartado, pues la prioridad del proceso educativo es generar y promover la adquisición de habilidades por parte de los educandos, habilidades que le permitan abrirse paso en un mundo cambiante y competitivo para ser un gestor de mejoras a nivel nacional.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera incidirá el diseño y ejecución de un cd interactivo, en el desarrollo de las habilidades cognitivas que conllevan el aprendizaje de Entorno Natural y social en los estudiantes del tercer grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, cantón Playas, provincia del Guayas, período lectivo 2014 – 2015?

1.2.5 Preguntas directrices

¿En la Escuela Fiscal N°6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, se utilizan de manera adecuada recursos tecnológicos audiovisuales?

¿El uso de un CD interactivo promoverá el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de la Escuela Fiscal N°6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”?

¿Cuáles son los conceptos teóricos que ayudarán a sustentar la aplicación del diseño y ejecución de un CD en la Escuela Fiscal N°6 “Isabel Icaza de Estrada”?

¿Cómo contribuye el diseño de un CD interactivo con temas concernientes al área de entorno social en los docentes de tercer grado de la Escuela Fiscal N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”?

¿Qué beneficios dará a los estudiantes la aplicación de contenido en el CD interactivo de entorno social en relación al aprendizaje del contexto?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

El estudio se realizó en la Escuela Fiscal N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA” con el tercer grado de Básica Elemental que cuenta con 75 educandos en dos paralelos los cuales estarán inmersos en la investigación.

CAMPO: Educativo.

ÁREA: Entorno natural y social

ASPECTO: Psicopedagógico

DELIMITACIÓN TEMPORAL: 90 días

DELIMITACIÓN POBLACIONAL: Docentes, estudiantes y padres de familia del Tercer grado de básica elemental de la ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: ESCUELA FISCAL N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”.

DELIMITACIÓN CONTEXTUAL: El objeto de estudio es la ccreación de un cd interactivo, para el desarrollo de las habilidades cognitivas, en el área de entorno social, en los estudiantes de tercer grado de educación básica de la escuela fiscal N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA”, Cantón Playas, provincia del Guayas, año lectivo 2014 – 2015.

1.3 Justificación

Hoy en día el avance tecnológico se incrementa con mayor rapidez, los cuales permiten que los docentes apliquen nuevos métodos y estrategias, este software formará una interacción que facilitará en los estudiantes el aprendizaje significativo, lo cual permitirá a los educandos desarrollar su capacidad retentiva, analítica y de síntesis.

Los efectos de la aplicación de estrategias pedagógicas que comprenden el uso de herramientas tecnológicas se comprueban en los logros:

- Un mejor entendimiento y lógicas de pensamiento.
- Una mayor capacidad de abstracción de la realidad.
- Una atención más dedicada por parte de los estudiantes.
- El desarrollo de destrezas y habilidades acordes con el mundo contemporáneo.

Las herramientas tecnológicas están contribuyendo a generar unas estructuras de pensamiento más abstractas, por lo que se hace necesaria e importante la elaboración de un CD interactivo, para que el niño pueda acercarse a esos lenguajes y entenderlos de una forma fácil y práctica.

La elaboración de un CD interactivo como herramientas informática educacional se justifica por cuanto se desea demostrar también a los docentes que existen otras

maneras de poder impartir sus clases y así lograr en los estudiantes un aprendizaje eficaz y eficiente.

Mediante la aplicación del software, el docente puede interactuar con los estudiantes y a su vez demostrar que existen medios tecnológicos, que usados adecuadamente van a permitir mejorar su calidad de aprendizaje.

Es factible porque ayudará a los estudiantes de la Escuela Fiscal N° 6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA” a que mejoren el nivel académico en cuanto al Entorno Social, incrementando así el proceso de aprendizaje y al docente los motivará a seguir enfrentándose al día a día a involucrarse con a las herramientas tecnológicas que en la actualidad avanza con mayor rapidez. “La utilidad del CD, es motivar a los estudiantes a que aprendan a desarrollar el pensamiento reflexivo de manera interactiva...

Generar aprendizajes en los estudiantes del tercer grado de educación básica de la Escuela “Isabel Icaza de Estrada”, exige a los maestros que relacionen los conocimientos y las destrezas con el entorno cotidiano de los estudiantes; esto se puede lograr a través de experiencias de aula, que incorporen la tecnología a la misma, o con trabajos extracurriculares que le permitan al estudiante relacionar el contenido de las competencias, expresado en los estándares, y su realidad, para entender mejor el mundo; eso es darle un sentido a la educación.

Los docentes no deben quedarse en el pasado tradicionalista, enseñando como aprendieron, debe considerarse el enorme salto tecnológico que ha existido desde el momento en que aprendieron hasta el día en que están enseñando.

Ampliar los horizontes y brindar las herramientas que necesita el docente son: Herramientas tecnológicas, Moodle, Aulas virtuales Metafóricas e iconográficas, Redes Sociales, Mundos Virtuales.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes del tercer grado de educación básica de la Escuela Fiscal N°6 “ISABEL ICAZA DE ESTRADA” en el año lectivo 2014-2015, por medio de la elaboración y aplicación de un CD interactivo para mejorar el desempeño académico.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las habilidades cognitivas, en el área de Entorno Social, en los estudiantes de tercer grado de educación básica.

- Determinar el nivel de incidencia que tiene la poca aplicación de recursos interactivos en la adquisición de habilidades cognitivas.
- Reconocer la importancia y necesidad de implementar recursos interactivos para el mejor desarrollo de las jornadas de enseñanza-aprendizaje.
- Estructurar un CD interactivo para el área de Estudios Sociales para los estudiantes del Tercer grado de educación básica de la Escuela “Isabel Icaza de Estrada”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

Para efectuar el proyecto de investigación, sin que el tema sea repetitivo, se realizó una revisión en el repositorio de la universidad, así como en otros sitios como el internet, lográndose establecer, que existen temas sobre herramientas tecnológicas aplicadas en la educación, conferencias, foros sobre el uso de las tics, realizadas por varias entidades universitarias, sin embargo se pudo constatar que no hay una investigación sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas en el área de Entorno Social, desde la creación de un CD interactivo, por cuanto en su gran mayoría los proyectos interactivos, son en las áreas de matemática y lenguaje.

El diseño y el esquema corresponden a la necesidad de mejorar las habilidades cognitivas, en el área de Entorno Natural y Social, de los estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, Cantón Playas, Provincia del Guayas, Año Lectivo 2014 – 2015.

Este proyecto servirá de guía a los docentes en cuanto a la elaboración del CD interactivo y una herramienta en tanto a la aplicación como recurso didáctico que

procura innovar la forma de transmitir los conocimientos y es una oportunidad de ampliar también los conocimientos sobre investigación y tecnología.

Si bien unos han tratado el tema desde el punto de vista comunicacional, otros en el campo de la tecnología y los medios, también es necesario investigar desde su particularidad y capacidad de desarrollar conocimiento. En este sentido, en los procesos de formación se tiene en cuenta no sólo el manejo básico de las metodologías; también se debe reforzar y seleccionar los recursos más apropiado de acuerdo con los procesos de aprendizaje, individuales y orientar sus prácticas mediante el uso de la tecnología, con el fin de potenciar el desarrollo de las destrezas en los niños y niñas.

Dentro de las investigaciones previas relacionadas con el tema del presente trabajo investigativo se puede citar a Rosa Muñoz, quien en su tesis: “La metodología de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas en discriminación sensorial en los niños/as de 4 años del jardín Escuela Mixta Particular N°4 “San Pedro” ubicado en la comuna San Pedro, provincia de Santa Elena, en el año 2011-2012”, menciona:

“Se debe conocer la manera en que cada niño aprende, convirtiéndose en la clave de una adecuada interacción didáctica y del proceso de aprendizaje -enseñanza; es decir, saber cuáles son los métodos de aprendizaje que conlleva a tener un mejor desempeño por parte del niño, puesto que al utilizar el docente la metodología adecuada, éste podrá transformarse en una persona eficaz para resolver problemas, sobre todo porque los métodos entrañan un proceso que parte desde el origen de las cosas así como el hallar posibles soluciones. (p. 1)”

En los momentos actuales, se reconoce que la forma de aprendizaje más eficiente de los estudiantes es por medio de la tecnología. Los niños, niñas y adolescentes aprenden a usar los recursos tecnológicos sin necesidad de explicación, siendo este el mecanismo más eficiente para que ellos aprendan de una manera más fluida.

No se puede condenar a los estudiantes a aprender de una manera arcaica cuando ellos vivencian el aprendizaje de una manera divertida cuando se utilizan recursos audiovisuales apropiados.

2.2 La tecnología en la educación

La evolución de la tecnología en la última década ha ido a pasos agigantados y la influencia que ejerce en la nueva generación, es muy significativa, tomando en consideración que los seres humanos aprendemos con facilidad y tomamos patrones de conductas de otros, en la actualidad es común ver como los niños y niñas sin tener conocimiento específico, manejan con mucha facilidad los aparatos como celulares, cámaras de video y computadores.

Es alarmante como en la última década la tecnología ha abarrotado el mercado, convirtiéndose en el producto de más consumo en el mundo, por tal motivo los proceso de enseñanza – aprendizaje no deben de estar al margen de estos avances,

al contrario deben de estar a la par en virtud que nuestros niños y niñas, en su gran mayoría manejan tecnologías de última generación.

(CABERO, Las necesidades de las tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades, 2011, pág. 16) “Una de las características que distinguen a las nuevas tecnologías es que giran en torno a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones”.

En ese sentido, para los fines de esta investigación, los medios desarrollados al surgimiento de la ciencias de la Informática permiten la comunicación e interacción con fines educativos, de forma individual o colectiva; interacción que se da entre los sujetos del acto educativo.

Esto amerita que los docentes aprendan el manejo de las tics, para hacer uso de la tecnología en las clases y hacer que los estudiantes aprovechen al máximo provocando un conocimiento significativo. Esta generación de tecnología y cambio, deben ir de la mano con el conocimiento, padres de familia/representantes legales y estudiantes; para que ellos guíen el proceso de enseñanza-aprendizaje desde sus hogares. La gran capacidad y flexibilidad de las nuevas tecnologías para la comunicación y la interacción destacan su función formativa.

De acuerdo a lo manifestado por Cabero. (2011) en su texto, las necesidades de las tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. “La Tics

apoyan la presentación de determinados contenidos, lo que puede ayudar a guiar, facilitar y organizar la acción didáctica, así como condicionan el tipo de aprendizaje a obtener, ya que pueden promover diferentes acciones mentales en los alumnos” (Pág. 56)

2.3. La Interactividad

La interactividad es una característica de la acción del usuario de la red, sin embargo, el simple acceso a Internet no necesariamente crea una interactividad, requiere de un proceso que se crea al emitir información y conseguir una respuesta a ella, a través de un medio tecnológico y utilizando varias formas de comunicación oral, escrita, con imágenes, entre otras, Silva (2010), menciona:

“El nuevo contexto, comunicación y cultural, requiere nuevas estrategias de formación-funcionamiento del aula y de la educación y por otro, redefinir los papeles de los profesores y los alumnos como agentes del proceso de comunicación y aprendizaje”. Pág. 16

Aquel intercambio de información como una consecuencia de ver, escuchar o escribir en la web (desde blogs, páginas personales, foros, otros) comienza el proceso interactivo y se podría decir que abre la comunicación, que conlleva a la reflexión crítica.

Los ambientes de aprendizaje, continúan centrados en los elementos de transmisión de datos, carecen de la interactividad, no tienen en cuenta el

aprendizaje construido a través de la conectividad e interactividad, Silva (2010), en relación a este tema escribe:

“Mucho se ha cuestionado la práctica pedagógica basada en la memorización y la repetición, pero se hizo poco para modificarla. Además de toda la tradición de la pedagogía crítica que han realizado autores clásicos de la educación, nos enfrentamos a las exigencias comunicativas y cognitivas de las generaciones emergentes con la ciber-cultura” (Pág. 28)

Autores como Silva, Tapscott, Santaella & Lemos, Aparici, afirman que el modelo pedagógico industrial está tan arraigado en las practicas escolares cotidianas que un cambio real va a demorar mucho tiempo, hasta tal punto que los ordenadores e Internet siguen utilizándose en función del sistema educativo basado en profesores que transmiten contenidos.

El término interactividad adquiere notoriedad a partir de la década de 1980 con la divulgación y expansión de las tecnologías de información y de la comunicación.

El concepto de interactividad implica:

- a) Intervención por parte del usuario sobre el contenido.
- b) Transformación del espectador en actor.
- c) Diálogo individualizado con los servicios conectados.

- d) Acciones recíprocas en modo dialógico con los usuarios, o en tiempo real con los aparatos (cada uno de los comunicadores responde al otro o a los otros).

El concepto de interactividad se asocia con el concepto de comunicación, los dos términos pueden ser sinónimos, Santaella (2009) menciona que: “la expresión comunicación interactiva sería una redundancia, dado que comunicar no es transmitir, y comunicar no es manipular” (Pág.25)

Santaella (2009), menciona:

“La interactividad en la red permite acceder a informaciones a distancia de manera no lineal, enviar mensajes que quedan disponibles sin valores jerárquicos, realizar acciones colaborativas, actuar en lugares remotos, visualizar espacios lejanos, coexistir en contextos reales y virtuales, pertenecer e interactuar en ambientes virtuales a través de diferentes procesos de inmersión”. Pág. 26

En conclusión la comunicación interactiva, es considerada como una acción que permite compartir ideas, conocimiento mediante la utilización del Internet como herramientas de comunicación bidireccional desarrollando un rol fundamental a través del cual se puede conseguir y compartir cualquier tipo de información.

2.3.1. Principios de la interactividad

Según los autores Aparici y Silva (2012):

Los principios de la interactividad son básicamente tres:

- a) La participación-intervención: participar no es solo responder «sí» o «no» o elegir una opción determinada, supone interferir, intervenir en el contenido de la información o modificar un mensaje.
- b) Bi direccionalidad-hibridación: la comunicación es la producción conjunta de la emisión y la recepción, es la co-creación, los dos polos de codificar y decodificar se conjugan en uno solo.
- c) Permutabilidad-potencialidad: la comunicación supone múltiples redes articulatorias de conexiones y la libertad de realizar cambios, asociaciones y producir múltiples significados. Pág. 43

Estos fundamentos pueden infundir una disolución de la lógica del traspaso de información y abrir un espacio para el ejercicio de una participación genuina, verdadera, es decir, participación sensomotora y semántica, no solo mecánica.

2.3.2. Clases Interactivas.

El desarrollo tecnológico obliga a las instituciones educativas a modificar la metodología educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, requiriendo la

configuración de nuevos espacios y ambientes de aprendizaje, así como nuevas funciones y roles profesionales en el profesorado.

La tecnología puede ser un factor de distracción para los estudiantes, pero también pueden convertirse en una herramienta más de aprendizaje; el docente del siglo XXI debe tener dominio de redes sociales, de blogs para usarlos en la comunicación con los estudiantes, la creación de mapas cognitivos a través del programa Freemind, el uso de CD interactivos en las diferentes asignaturas con programas de flash player, y también el uso de los lápices ópticos, para las pizarras inteligentes, entre otras herramientas que la tecnología de multimedia pone a disposición.

Sin embargo, aunque se acepta que las nuevas tecnologías poseen un alto potencial en la enseñanza, es necesario analizar las funciones cognitivas en las que impactan dichas tecnologías.

2.4 CD.

Un Cd Interactivo, exhibe un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros, destinado a ser visto especialmente en las PC, sus características principales son:

- Posee un autorun, que hace que una vez insertado en la lectora de cd, se empiece a reproducir automáticamente, generalmente a pantalla completa.
- El contenido generalmente esta realizado con software especiales siendo el de mayor aplicación el software de Adobe Flash CS6, que es la tendencia en la elaboración de sitios web, y se usa para aplicaciones interactivas.
- Tienen capacidad de realizar lo que llamamos un proyector que hace que tras el diseño, se pueda ver correctamente en las computadoras, sin necesidad de instalar ningún software.

Un Cd Interactivo se usa para mostrar lo que deseemos, puede ser el contenido muy sencillo y llamativo, o complejo y con gran cantidad de información.

2.5 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas “son operaciones del pensamiento mediante el cual, el sujeto se apropia de los contenidos y del proceso”.

En la página web de Santillana, se define a las habilidades cognitivas de la siguiente manera: “Las habilidades cognitivas, son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es integrar la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él”

La clasificación de las habilidades cognitivas difiere según los autores; por ejemplo, algunos proponen la siguiente secuencia: Observación, comparación, relación, clasificación, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación.

Se puede, en conclusión agruparlas en tres grandes ejes:

a.- Dirección de la atención.-

A través de la atención y de una práctica constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación.

b.- Percepción.-

La percepción, es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Por tal motivo, es conveniente que los y las estudiantes integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo, para que aprendan a manejar y organizar la información.

c.- Procesos del pensamiento.-

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información.

2.6 Modelo Constructivista.

Para conseguir un aprendizaje, utilizamos métodos, técnicas e instrumentos de acuerdo a la teoría de aprendizaje. Como los estudiantes del nuevo milenio dominan y usan la tecnología se debe manejar una metodología participativa activa enmarcada en la teoría constructivista.

Hernández (2009), menciona:

“La teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje” Pág. 78

Queda establecido que el modelo constructivista, es un compendio de los aportes de la filosofía, la psicología, sociología y educación; por lo tanto es aplicado en el proceso de aprendizaje porque parte de la construcción del conocimiento. En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo, los estudiantes aprenden porque ellos construyen el conocimiento por sí mismos de acuerdo a su ritmo individual.

2.7 Pedagogía crítica

En la página web docencia critica, se define a la pedagogía crítica como:

“Una propuesta de enseñanza, que incita a los estudiantes a cuestionar y desafiar las creencias y prácticas, promoviendo una conciencia crítica., es decir que va desde la exposición de ideas bajo la razón y la lógica.”

Paulo Freire en el 2015, expresa en su pensamiento sobre la pedagogía crítica:

“La educación en cada país debe de convertirse en un proceso político, cada sujeto hace política desde cualquier espacio donde se encuentre y el aula de clase no puede ser indiferente frente a este proceso; para este crítico de la educación, se debe construir el conocimiento, desde las diferentes realidades que afectan a los dos sujetos políticos en acción, aprendiz y maestro”.

Con la utilización de la pedagogía crítica las clases serán más interactivas, además que se promueve la cultura de trabajo en equipo, equidad de género, solidaridad y da la oportunidad de generar y defender sus ideas.

El software educativo hoy en día tiene por objetivo que los estudiantes despierten el interés por aprender permitiéndoles mejorar el proceso educativo. La interactividad va a facilitar una participación activa en clases, y obtendrán un mayor grado de conocimiento en cuanto a los contenidos que va a tener el software, pudiendo desarrollar la habilidad y destreza en el manejo y utilización de recursos tecnológico haciendo al estudiante, más participativos y críticos.

Márquez P. (2009) en su libro “Software educativo” define al software educativo como:

“Programas educativos y programas didácticos como: sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico facilitando los procesos de enseñanza y de aprendizaje”. Pág. 65

El aprendizaje personalizado si es posible, como también es posible lograr a una interacción equilibrada y armónica entre lo natural y social, lo interno y lo externo.

Sánchez (2003):

“Hablar de aprendizajes es hablar de la escuela como principal punto de referencia para adquirirlos, tomar la escuela como espacio donde la cultura, las tradiciones y los actuales avances del mundo se reflejan; es partir de que los niños/as tengan experiencias significativas y vivenciales” (Pág. 86)

El aprendizaje como adquisición de respuesta está ligado sobre todo, a la teoría conductista, que domina hasta los años cincuenta. De acuerdo a esta teoría todo el aprendizaje que se lleva a cabo en los primeros años de vida está centrado exclusivamente en el almacenamiento de información.

Bajo este supuesto, el papel destacado dentro del proceso de aprendizaje lo desempeñan los procedimientos, instrucciones y enseñanzas, que afectan directamente a la ejecución del estudiante a quien se le reserva el papel o rol de receptor o recipiente en el que se almacenan los conocimientos previamente programados por una cuidadosa y uniformada planificación.

En este sentido, lo más importante, y quizás lo único importante es presentar a todos los estudiantes los mismos materiales y en condiciones adecuadas de recepción, ignorando de esta manera el carácter interactivo del proceso enseñanza-aprendizaje y la naturaleza del estudiante como procesador de información.

Si la instrucción elemental sobre el aprendizaje, y se traduce directamente en aprendizaje, el control de este importante proceso está, por una parte, en el

docente que es el que programa los materiales de cada sesión y, por otra, en el estímulo o entrada informativa que provoca directamente la respuesta, con lo que se reafirma una vez más, el dominio del estímulo sobre la respuesta del sujeto.

Las consecuencias de esta posición psicológica saltan a la vista, por una parte, el contenido del aprendizaje, es decir, lo que se aprende es siempre un conjunto de repuestas, sea cual sea la naturaleza del conocimiento que se tiene que aprender, y sin relación alguna con los conocimientos ya aprendidos.

Por otra parte, y como una consecuencia lógica, si lo que aprende son repuestas y la ejecución de esas repuestas depende directamente de la instrucción, el sujeto adoptará una actitud puramente pasiva y se dedicará a la tarea mecánica de acumular materiales informativos en forma de respuesta, para lo cual no precisa la intervención de los procesos mentales superiores del sujeto.

En estas condiciones, en las que no cuenta ni la naturaleza del conocimiento ni la iniciativa del sujeto del aprendizaje, tampoco hay lugar para la motivación, por lo menos entendida como deseo de saber, capaz de crear expectativas y movilizar los recursos del estudiante. El aprendizaje está completamente en manos del profesor y de su cuidadoso programa de refuerzos, hasta el punto de que el olvido se interpretaría como una simple extinción de respuesta como consecuencia de la aplicación de programas ineficaces de refuerzo.

Aunque ávidamente se trata de una simplificación, podríamos representar esta concepción del aprendizaje por un diagrama en el que habría solamente dos grandes instancias: la presentación del material (entradas) y la ejecución (salida), olvidando el conjunto de procesos mentales intercalados que son, para muchos especialistas, los que constituyen el verdadero núcleo del aprendizaje. Para los conductistas, entre entrada y salida no hay nada, o no interesa conocerlo, en el caso de que lo haya.

En resumen, en esta interpretación, el estudiante es un ser pasivo cuyas respuestas correctas se ven automáticamente reforzadas y cuyas respuestas incorrectas se ven automáticamente debilitadas, un ser cuya misión es recibir y aceptar.

Por otra parte, el docente es, ante todo, un suministrador de retroalimentación cuyo papel esencial es crear y moldear la conducta del estudiante distribuyendo conocimiento y aplicando la política del buen vivir.

De acuerdo con estos supuestos, la instrucción (enseñanza) se limita a crear situaciones en las cuales el estudiante debe responder obteniendo refuerzos adecuados por cada respuesta. El método de práctica y repetición, ejemplifica el foco de instrucción del modelo de aprendizaje, como adquisición de respuestas y los resultados de la instrucción se evalúan en términos de la cantidad de cambio de conducta, por ejemplo, el número de respuestas correctas obtenidas en un test o prueba final.

Este tipo de aprendizaje, evidentemente, no deja mucho lugar para mejorar la efectividad del proceso académico del estudiante, ya que, según esta posición, los mecanismos del aprendizaje son innatos y no están sujetos al control consciente del propio sujeto.

Tampoco tiene mucho sentido enseñar a los estudiantes a ser educandos más efectivos ni tampoco hablar de estrategias de aprendizaje. Muchos docentes siguen actuando en sus clases de acuerdo con la metáfora de adquisición de respuestas.

2.7.1 Enfoque Cognitivo.

Por lo que se refiere al aprendizaje escolar, la orientación conductista resulta evidentemente insatisfactoria porque, además de no dar cuenta de lo que ocurre en la cabeza del estudiante mientras aprende, no permite intervenir educativamente en el proceso de aprendizaje, como no sea en la programación de materiales y refuerzos.

Por esta razón y hace unos años, se ha ido imponiendo otra alternativa. La orientación cognitiva, que trata de llenar el vacío existente entre la entrada y la salida: y lo que es más importante, pretende identificar, representar y justificar la cadena de procesos o sucesos mentales que arrancan de la motivación y

percepción de la entrada informativa y terminan con la recuperación del material y la retroalimentación correspondiente a cada uno de los estudiantes del tercer grado.

La orientación cognitiva tiene sus raíces lejanas en la posición platónica que destaca la creatividad de la mente humana, señalando que los conocimientos, más que aprendidos, son descubiertos, y solo se descubre lo que está ya almacenando en la mente, es decir que se mejora el conocimiento ya adquirido antes usando como un conocimiento previo.

Dentro de la orientación cognitiva, se pueden distinguir dos metáforas distintas que han ido apareciendo al hilo de la investigación realizada de acuerdo con los principios de la revolución cognitiva y la mejora del conocimiento adquirido con anterioridad.

2.7.2 El aprendizaje como adquisición de conocimiento.

El estudiante es más cognitivo, adquiere conocimiento, información, y el docente llega a ser un transmisor de conocimientos. El foco de la instrucción es la información. El docente lo que se pregunta es ¿qué puede hacer para que la información específica en el currículo esté en la memoria de este estudiante? A esta posición se le ha puesto la etiqueta de centrada en el currículo, ya que el

núcleo temático se divide en temas, cada tema en lecciones y cada lección en hechos, principios y fórmulas específicas, el estudiante debe avanzar paso a paso para dominar cada una de las partes por separado hasta cubrir el total del contenido currículo. El papel del docente es enseñar y transmitir la información del currículo.

La evaluación se centra en valorar la cantidad de conocimientos y de información adquirida. Se trata de un enfoque cognitivo todavía cuantitativo, por otra parte, si bien el estudiante llega a ser más activo, todavía no tiene control sobre el proceso del aprendizaje.

La superación del conductismo permite al estudiante comprometerse en procesos cognitivos durante el curso del aprendizaje, pero no aparece todavía el control consciente de esos procesos. En realidad, a medida que pasa el tiempo, la visión del estudiante cambia de pasiva a activa, pero la revolución cognitiva es demasiado lenta para atacar en tan poco tiempo los problemas del aprendizaje cognitivo.

En este proceso se distingue un listado de principios cognoscitivos factibles de usar en la sala de clase:

- Organizar niveles de información para adecuar conocimientos previos.
- Proporcionar situaciones significativas.

- Ordenar unidades e ideas en forma consistente.
- Usar metáforas familiares.
- Permitir la integración con conocimientos existentes.
- Proporcionar actividades que lleven a la reflexión.
- Organizar el conocimiento en contextos realistas.
- Proporcionar retroalimentación.

2.7.3 Enfoque constructivista.

Por los años setenta y ochenta, se produce otro cambio. Los investigadores que se mueven desde el laboratorio a situaciones más realistas de aprendizaje escolar encuentran un estudiante mucho más activo e inventivo, un estudiante que busca construir significado de los contenidos informativos.

El papel del estudiante corresponde al de un ser autónomo, autorregulado, que conoce sus propios procesos cognitivos y tiene en sus manos el control del aprendizaje.

En esta interpretación el aprendizaje resulta eminentemente activo e implica una asimilación orgánica desde dentro. El estudiante no se limita a adquirir conocimientos, sino lo construye usando la experiencia previa para comprender y moldear el nuevo aprendizaje. Por consiguiente, el docente, en lugar de

suministrar conocimientos, participa en el proceso de construir conocimiento junto con el estudiante. Se trata de un conocimiento construido y compartido.

Como menciona Dewey, este tipo de instrucción toma en consideración al estudiante como punto de partida, centro y final, es decir, se convierte en el eje fundamental y protagonista principal de las clases. En la enseñanza centrada en el niño, la evaluación del aprendizaje es cualitativa y en lugar de preguntar cuántas respuestas o conocimiento se han adquirido, hay que preguntar sobre la estructura y la calidad del conocimiento y sobre los procesos que el estudiante utiliza para dar respuestas.

Aunque el estudiante como constructor de significado parece una interpretación nueva, ha estado en realidad asomándose de forma vacilante durante las últimas décadas. Es más, el proceso de cambio no ha terminado todavía, si bien las líneas generales de la teoría cognitiva están bastante bien trazadas. La clave de esta última metáfora es, desde el punto de vista del estudiante, aprender a aprender.

Desde esta posición, se entiende claramente que los procesos centrales del aprendizaje son los procesos de organización, interpretación o comprensión del material informativo, ya que el aprendizaje no es una copia o registro mecánico del material, sino el resultado de la interpretación o transformación de los materiales del conocimiento.

Esto quiere decir que, frente a las concepciones anteriores, el estudiante tiene aquí un papel esencialmente activo, convirtiéndose en el verdadero protagonista del aprendizaje, hasta el punto de poder afirmar que los estudiantes tienen igual capacidad intelectual que los motiven.

Informativas iguales y estandarizadas siguen los mismos procedimientos de enseñanza, no realizarán exactamente el mismo aprendizaje porque cada estudiante tiene una comprensión personal diferente de lo que se enseña. Esto significa que la instrucción no se traduce directamente en la ejecución, sino indirectamente, a través de procesos que se activan, pues los conocimientos no se graban mecánicamente en la memoria, sino que los sujetos los construyen activa y significativamente. De esta forma, en lugar de dar importancia a los elementos extremos de la cadena del aprendizaje, la instrucción y la ejecución (entrada-salida) cobran importancia las instancias centrales de esa cadena, es decir, cobra importancia el estudiante mismo que es el que le da sentido a los materiales que procesa y el que decide lo que tiene que aprender así como la manera de hacerlo significativamente e fin de lograr las expectativas suscitadas.

Desde este punto de vista, difícilmente puede haber leyes generales del aprendizaje, ya que el significado de una misma frase puede cambiar sustancialmente para un mismo sujeto cuando cambia el contexto dentro del cual está incluida, y para sujetos distintos, cuando se integra en estructuras organizadas

diferentes. El estudiante procesa los contenidos informativos y, como resultado de este proceso, da sentido a lo que procesa, construye significados.

En este enfoque se presenta un listado de principios constructivista factible de considerar al momento de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje sustentado en el constructivismo:

- Proporcionar experiencias del proceso de construcción del conocimiento.
- Proporcionar experiencias para la valoración de las perspectivas múltiples.
- Incorporar el aprendizaje de experiencias sociales en contextos realistas y relevantes.
- Fomentar la participación en el proceso de aprendizaje.
- Incorporar el aprendizaje de experiencias sociales.
- Fomentar el uso de múltiples formas de representación.
- Fomentar la autoconciencia del proceso de la construcción del conocimiento.

Por tal razón es ineludible que las habilidades cognitivas y demás tópicos se desarrollen de manera indispensable en los estudiantes, logrando de esta forma se involucren en la resolución de conflictos de acuerdo a su edad cronológica y psicológica de cada uno de los estudiantes y de acuerdo a su nivel de complejidad.

2.8 Fundamentación filosófica

La filosofía es el arte que ayuda a entender los diferentes fenómenos que se presentan en la naturaleza, trata de dar una explicación a los procesos y a las problemáticas que se presentan diariamente en la vida cotidiana.

Pero quien filosofa encuentra respuestas e investiga aquello que le resulta atractivo, aquello que logra captar la atención de sus sentidos. Si el docente desea que el estudiantes quiera aprender, quiera investigar acerca del tema que se está proponiendo, debe volverlo interesante, debe lograr que el estudiantes se sienta atraído por la materia que se está impartiendo, y esto se consigue solo ofreciéndole recursos y estrategias adecuadas.

Morán (2010), cuando se refiere al gran filósofo y físico Galileo Galilei menciona:

“...trata de indicar a los hombres el método de estudiarla naturaleza directamente, pues es necesario desterrar la costumbre de hacer investigaciones en papeles que fueron escritos con otros propósitos, la experiencia es nuestra mejor compañera científica y nos ayuda a encontrar la verdad, la naturaleza es el gran laboratorio de las ciencias.” (pág. 176)

Desde este punto de vista, es primordial “abandonar” en cierto grado los conocimientos teóricos y escritos y centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en otro tipo de actividades, las cuales le permitan al estudiante un desarrollo cognitivo diferente.

2.9 Fundamentación psicológica

La psicología trata el análisis más específico e interno del ser humano, analizar cómo piensa, como logra establecer canales de conexión entre las diferentes percepciones que tiene del medio exterior.

Desde el punto de vista psicológico, gran parte de aquello que logra construir y ser una persona, depende primordialmente de aquello que recibe del medio externo, siendo entonces resultado de todo el contexto social en el que se ve inmerso a lo largo de su vida.

Bustos (2010), menciona:

“El pensamiento, como producto de la mente, surge de actividades y abstracciones producidas desde el intelecto. El pensamiento implica una infinidad de operaciones racionales como la comparación, la jerarquización, el análisis, la síntesis, la generalización, etc.” (pág. 13)

Todos estos procesos mentales del ser humano, estas habilidades cognitivas, de análisis, síntesis, generalización, depende entonces de las diversas actividades que haya realizado el ser humano en el proceso de aprendizaje y mejoramiento de las mismas.

No se puede pretender entonces que el estudiante aprenda aquello que no se le ha enseñado, o en el peor de los casos, aquello que le han explicado, pero que no le interesa, que no le resulta llamativo.

En el campo psicológico se trabaja el tema de “memoria selectiva”, indicando que el ser humano puede guardar en su interior aquello que considera útil, aquello que piensa le servirá a la larga.

Si los docentes se empeñan en manejar estrategias aburridas que no generen interés en los educandos, no existirá un aprendizaje significativo, de allí la importancia de implementar recursos varios y dinámicos como el CD interactivo para tornar las jornadas pedagógicas más atractivas a los estudiantes.

2.10 Fundamentación sociológica

En el área de estudios sociales, es importante desarrollar no sólo la capacidad de memorizar fechas, lugares y contenidos de manera ágil y eficaz, actualmente la principal finalidad de dicha asignatura es generar ciudadanos que dignifiquen al Ecuador, respetándose, respetando a los demás y volviéndose productivos para la sociedad ecuatoriana.

Esto es de vital importancia desde el punto de vista sociológico, ya que se debe formar a los estudiantes con la capacidad de incluirse en una sociedad competitiva de manera productiva.

Vela (2009), menciona:

“El ser humano es el resultado del cúmulo de experiencias que vive a través de su vida, si estas experiencias han sido productivas y agradables, se obtendrá un individuo con iguales características, pero si, por el contrario, dichas experiencias han sido de carácter negativo, el resultado que se obtiene es un individuo cargado de actitudes contraproducentes para la sociedad.” (pág. 127)

Entonces, si el docente pretende que el estudiante salga a la sociedad como un ente competitivo y productivo, debe facilitarle esas experiencias productivas dentro del aula, debe promover la vivencia de situaciones significativas en cada jornada de clase, ya que si no, lo único que se conseguirá serán entes aletargados, empeñados en memorizar contenidos y sin capacidad poner en prácticas sus habilidades cognitivas.

Dentro del aula, el docente debe brindar las estrategias y actividades que sirvan como experiencia productiva al estudiante, experiencia de la cual deben hacerse fuerte para que, al salir a la sociedad real, sea una persona hábil y capaz de resolver conflictos y solucionar problemas y no solo de memorizar y repetir procesos.

La sociedad actual envía entonces un serio compromiso a los docentes, de generar entes de cambio, personas productivas y con visión y no solo empleados cabizbajos que generen actividades que se repiten constantemente y que se contenten con la monotonía de la repetición sino que, poniendo en prácticas sus habilidades cognitivas, sean gestores de cambio y promotores de innovaciones permanentes.

2.11 Fundamentación Legal

En la Constitución Política del Ecuador aprobada en Montecristi el 23 y 24 de julio del 2008, estableciendo lo siguiente:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR	
(Aprobada en Montecristi, 23 y 24 de julio del 2008)	
TÍTULO VII	
RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR	
Sección primera Educación	
<p>Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Pág. 156. Constitución 2008)</p>	<p>Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:</p> <p>8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.</p> <p>11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. (Pág. 157, Constitución 2008)</p>

Desde esta perspectiva legal, es prioridad del sistema educativo nacional, el desarrollo de capacidades teniendo como centro al sujeto que aprende, esto significa que las actividades pedagógicas y curriculares deben brindar la posibilidad de que el estudiante aprenda sintiendo aprecio por aquello que aprenden.

Este aspecto legal indica que los docentes deben, no solo centrarse en los contenidos programáticos que deben cumplir, sino que deben centrarse en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Sin embargo existen muchos docentes que, regidos aún por la corriente conductista, se centran en el aprendizaje memorístico y teórico, haciendo caso omiso a este requerimiento legal establecido en la Carta Magna del Ecuador.

Este requerimiento legal, sirve de sustento para la realización del presente trabajo investigativo, pues está orientado al desarrollo de las habilidades por medio de recursos interactivos que centran el trabajo directamente en el estudiante como eje del proceso de aprendizaje.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
(Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011)

Capítulo segundo

De las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes fines:

b.- Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. (Pág. 9, LOEI, 2011)

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. (Pág. 9, LOEI, 2011)

g. Aprendizaje permanente.- La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida; (Pág. 9, LOEI, 2011)

m. Educación para la democracia.- Los establecimientos educativos son espacios democráticos de ejercicio de los derechos humanos y promotores de la cultura de paz, transformadores de la realidad, transmisores y creadores de conocimiento, promotores de la interculturalidad, la equidad, la inclusión, la democracia, la ciudadanía, la convivencia social, la participación, la integración social, nacional, andina, latinoamericana y mundial; (Pág. 9, LOEI, 2011)

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación. (Pág. 10, LOEI, 2011)

w. Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes

Tomando en consideración esta perspectiva legal, es vital que los docentes entiendan el nivel de importancia del trabajo que se realiza dentro de las instituciones educativas.

Si se entiende que una de las finalidades de la educación es la transformación de la sociedad, los docentes no se pueden dar el lujo de enseñar sin transformarse ellos mismos. Para que se pueda educar para transformar, se debe tener la capacidad de transformación personal.

Tomando como referente los artículos antes mencionados entonces, los docentes deben reestructurar sus paradigmas educativos, insertando nuevas metodologías, estrategias y recursos con la finalidad de generar un verdadero cambio educativo.

El literal u, manifiesta que se debe trabajar en la investigación, construcción y desarrollo permanente del conocimiento, esto implica que se deben ir actualizando los procesos educativos frecuentemente.

Deben entonces los docentes incrementar su bagaje de recursos con la finalidad de “predicar con el ejemplo”, de volverse investigadores e innovadores para poder generar este tipo de aprendizaje en los educandos.

2. 12 Hipótesis

¿La Creación de un cd interactivo para los estudiantes del Tercer Grado de Básica Elemental permitirá desarrollar las habilidades cognitivas en el área de Entorno Social, en la Escuela de Educación Básica N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del Cantón General Villamil Playas?

En la práctica docente diaria, se puede evidenciar que los estudiantes centran su atención de una manera, hasta cierto punto exagerado, en los medios tecnológicos, siendo estos el eje central de un estilo de vida sedentario y pasivo.

Los docentes, enmarcados dentro del conductismo tradicional, centran su atención en la prohibición tajante y constante del uso de estos medios en jornadas pedagógicas y sugiriendo sus destierro de la vida diaria del educando.

Sin embargo, una de las mejores alternativas que tienen los docentes y padres de familia, es mezclar de manera adecuada el uso de la tecnología con el estudio, lo que redundará en un entusiasmo real por parte de los estudiantes.

Generar un CD interactivo para el aprendizaje del área de entorno natural y social la alternativa que cumple con este requerimiento, y que, brindando la “magia” de la tecnología enlaza al estudiante en el proceso de aprendizaje con la finalidad de desarrollar de manera adecuada sus habilidades cognitivas.

2.13 Señalamiento de variables

2.13.1 Variable Independiente: Software CD interactivo

El uso y empleo del uso software interactivo en el área de Entorno Social, permitirá afianzar las destrezas con criterio de desempeño, permitiendo que los niños y niñas alcancen aprendizajes significativos y funcionales, los mismos que puedan ser empleados en la solución de problemas del diario convivir.

2.13.2 Variable dependiente: Desarrollo de la Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas elementales en los niños y niñas del Tercer Grado de Educación General Básica, se afianzaran de tal forma que contribuyan al proceso de inter-aprendizaje en las demás áreas del conocimiento.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo

Este proyecto de investigación, está basado en los siguientes aspectos:

Cualitativo.- Se fundamenta en la búsqueda de señalar las causas, encontrar los efectos y dar posibles soluciones para establecer una propuesta científica de resolución del problema planteado a través de la observación que acogen la forma de entrevistas, transcripciones, grabaciones y fotografías. Produce datos descriptivos donde el investigador utiliza sus propias palabras de forma de verbal o escrita.

El método cualitativo permitirá establecer las relaciones de docentes y estudiantes, de acuerdo al proceso en que se rige:

- La definición del problema acercarse a la problemática en que se encuentran docentes y estudiantes. Proyectando la atención del niño y niña sobre objetos, hechos o fenómenos, tal como se presentan en la realidad.

- Se define el diseño del programa, elaboración y presupuesto de la guía interactiva de recuperación pedagógica en el área de matemática.

- Recogida de datos se selecciona los aspectos importantes para ser extendidos, estudiando los elementos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.
- Análisis de datos tras de haber recodificado la información se hará interpretaciones y conclusiones.
- Y finalmente el informe y validación de la aplicación de la recuperación pedagógica de matemática dirigida a los estudiantes de octavo a décimo grado que junto con el docente se facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje.

Además se utilizará varias técnicas incluidas como la observación, entrevistas, cuestionarios y el grupo de discusión.

3.2 Modalidad básica de la investigación.

El estudio se encuentra enmarcado en un diseño de campo con apoyo documental, nivel descriptivo y modalidad de un proyecto factible, lo que permite recopilar la mayor información posible sobre la problemática del acontecimiento de la guía de recuperación pedagógica aplicada por el docente en el desarrollo de las clases de entorno social.

Investigación de Campo.- Es el estudio de los hechos en el lugar en el que se ocasiona el problema. Permite obtener nuevos conocimientos y diagnosticar necesidades en el campo de la realidad social.

En la investigación de campo se aplicará el método de descriptivo identificando la problemática y dando la solución a la misma, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de la aplicación de un CD para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de entorno social a los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del Cantón General Villamil Playas

La investigación de campo se apoyará en el método de campo que consta de los siguientes pasos:

1. Plan o diseño de investigación
2. Selección de muestra
3. Recolección y análisis de datos
4. Codificación y edición de la información
5. Presentación de resultados
6. Utiliza las técnicas de observación y encuestas

Investigación Documental y Bibliográfica.- El énfasis de esta investigación está en el análisis teórico y conceptual hasta el paso final de la elaboración de la propuesta de la guía de recuperación pedagógica para el fortalecimiento del

proceso enseñanza aprendizaje en el área de entorno social, ya sea de textos, revistas, investigaciones anteriores, documentos legales, entre otras fuentes de donde se pueda conocer, confrontar, desarrollar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de varios autores sobre la fundamentación filosófica, psicológica, pedagógica y sociológica.

Esta investigación se identifica por emplear documentos; recolecta, selecciona, analiza y presenta resultados coherentes. Además utiliza procedimientos lógicos y mentales de toda investigación; análisis, síntesis, deducción, inducción, etc. Y podemos decir que realiza un proceso de abstracción científica, generalizando sobre la base de lo fundamental, con una recopilación adecuada de datos que permiten redescubrir hechos, sugerir problemas, orientar hacia otras fuentes de investigación, orientar formas para elaborar instrumentos de investigación, elaborar hipótesis, que puede considerarse como parte fundamental de un proceso de investigación científica, mucho más amplio y acabado.

Es una investigación que se realiza en forma ordenada y con objetivos precisos, con la finalidad de ser base a la construcción de conocimientos. Se basa en la utilización de diferentes técnicas de: Localización y fijación de datos, análisis de documentos y de contenidos.

3.3 Tipo de investigación.

Según el nivel el trabajo investigativo se caracteriza por ser:

De campo: Por cuanto el proceso investigativo se efectuará en el conjunto de involucrados en forma directa, es decir con la población que percibe el problema para obtener datos fidedignos y reales, para evitar problemas en la hora de sintetizar la información.

Bibliográfico: Es de tipo bibliográfico por cuanto se acude a un fondo bibliográfico que sustente la parte teórica bajo un contenido científico y técnico el problema planteamiento que es sujeto de investigación.

Al Correlacionar, este tipo de investigación se puede establecer que los estudiantes despierten el interés por la protección y cuidado del medio o entorno natural y su importancia en el contexto social mediante la creación del software.

La Aplicación de este proyecto, tiene como propósito dotar de un instrumento para la adquisición de conocimientos a los estudiantes del Tercer Grado de Básica general en la asignatura de Entorno social mediante el uso adecuado un Cd interactivo usando las Tics.

3.4 Población

La población inmersa en la investigación se detalla en el siguiente cuadro.

CUADRO 1: POBLACIÓN

POBLACIÓN			
N °	Descripción	Cantidad	Porcentaje (%)
1	Autoridades	1	0.69
2	Docentes	2	1.38
3	Estudiantes	75	52.08
4	Padres de Familia	66	45.83
Total de Población		144	100%

La población con la que se trabaja es pequeña, tomando en consideración el número de docentes, autoridades, padres de familia y estudiantes suman un total de 144, por lo tanto se trabajará con todos, sin aplicar ninguna fórmula estadística.

3.4.1 Muestra.

No se realizará la respectiva segmentación poblacional debido a que el grupo de involucrados es relativamente pequeño.

3.5 Operacionalización de las variables.

Variable independiente: CD interactivo.

CUADRO 2: Operacionalización de variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	UNIDADES DE OBSERVACIÓN
Los CD interactivos son una de las herramientas publicitarias más innovadoras e impactantes que actualmente se destaca en el mercado multimedia. El docente podrá exponer a sus educandos de una manera original y de alta calidad, permitiéndole que naveguen a través de un ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación, efectos visuales, gráficos y fotos. De esta manera brindará una educación de calidad y de prestigio a su Institución	Interactividad Tics en la educación Herramienta tecnológica	Interacción docente-estudiante Acceso a la tecnologías Recursos audiovisuales Cd interactivo	¿La interactividad permitirá al docente una mayor oportunidad de motivar al estudiante? ¿La aplicación de las tics permitirá a los educandos un aprendizaje más activo en clases de entorno natural y social? ¿Las herramientas tecnológicas facilitan y atraen el aprendizaje en los educandos?	Entrevista Encuesta	Cámara fotográfica Videocámara	Docentes Autoridades Estudiantes

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Variable dependiente: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Entorno Social.

CUADRO 3: Operacionalización de variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	UNIDADES DE OBSERVACIÓN
Actividad en la cual el educando comprende y desarrolla habilidades que requieren los contenidos de la reforma curricular vigente, mediante una participación activa.	Habilidades digitales	Trabajo colaborativo	¿Cree usted que el investigar es querer saber? ¿Saber investigar implica observar e analizar e interpretar el contexto?	Observación	Cuestionario de preguntas	Docentes
	Participación activa		¿Cree usted que el CD interactivo ayudará a mejorar el aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social?	Entrevista Encuesta	Cámara fotográfica Videocámara	Autoridades Estudiantes

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

3.6. Técnicas e instrumentos

3.6.1. Técnicas

Las técnicas aplicadas en el trabajo investigativo son la observación y la entrevista:

La Entrevista.- Es proceso de dialogo dirigido y concreto que nos permite auscultar el criterio de los involucrados y personas especialistas en el tema, tomando como referencia el diálogo sostenido con el director de esta institución con el fin de buscar la opinión verbal sobre el problema.

Las entrevistas se realizaran en base a un instrumento guía, elaborado con preguntas abiertas que permiten al entrevistado expandirse en su respuesta según su criterio y de acuerdo al contexto donde se desenvuelve el proceso de aprendizaje.

La Encuesta.- Es una técnica que permite lograr obtener información mediante un banco de preguntas, las mismas que se aplicarán a los estudiantes, padres de familia y docentes del Tercer Grado Básica de la Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del Cantón Playas, Provincia del Guayas. Las encuestas dirigidas a los

estudiantes están diseñadas bajo el esquema de Licker, con el siguiente cuestionario:

3.6.2. Recursos.

Para la investigación se utilizaron instrumentos como:

Cámara fotográfica.

Se la utilizó para tomar fotografías de los momentos relevantes y lugares, que servirán como recursos y evidencias y constancia del trabajo investigativo realizado.

Cuaderno de notas.

Se lo utilizó en el proceso de observación, para escribir lo más relevante acerca del problema planteado y que es de utilidad en la elaboración de la investigación y sus posibles soluciones.

Videocámara.

De gran utilidad por cuanto se puede revisar continuamente las actividades grabadas en un video, además será soporte para la demostración del manejo y utilización del CD interactivo.

Instrumentos

Cuestionario.

Formado por un banco de preguntas que se lo utilizó, para auscultar el criterio de los involucrados en las entrevistas y encuestas.

3.7 Plan de Recolección de Información.

Para la recolección de los datos e información se aplicarán encuestas y entrevistas tanto estudiantes, profesores, directivos y padres de familia, los mismos que serán analizados para su respectivos proceso de verificación y comprobación de la hipótesis planteada.

La colaboración de los directivos juega un papel importante en la elaboración de esta investigación, por cuanto serán las personas encargadas de citar a padres de familias, escoger estudiantes, y delegar responsabilidades a docentes en el proceso de acompañamiento en la realización de la observación, encuestas y entrevistas a realizar.

La recolección de la información se basa en una serie de preguntas que llevarán a obtener una respuesta más concisa y precisa sobre el problema planteado en la investigación, mediante un proceso continuo.

CUADRO 4: Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para fomentar el amor, respeto a la naturaleza y al medio social en los estudiantes.
2.- ¿A quién?	Estudiantes del tercer año de educación Básica.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Utilización de un CD interactivo.
4.- ¿Quién?	Investigadora.
5.- ¿A quiénes se consultará?	Directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.
6.- ¿Cuándo?	Periodo 2015 – 2016
7.- ¿Dónde?	En la Escuela N°6 “Isabel Icaza de Estrada”
8.- ¿Cómo?	De forma individual
9.- ¿Qué técnicas de recolección se utilizarán?	Entrevista Encuesta
10.- ¿Con qué?	Cuestionarios y varios instrumentos tecnológicos

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

3.8 Plan de procesamiento de la Información
CUADRO 5: Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de la información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>Con las encuestas realizadas a los estudiantes y padres de familia se identificó la desmotivación de los niños y niñas, por desarrollar las destrezas de la asignatura de Entorno Natural y Social, debido a que los docentes no utilizan las herramientas tecnológicas para la motivación de sus clases.</p>	<p>Una vez que se determinó el problema el siguiente paso fue realizar las respectivas investigaciones con herramientas útiles como el internet para leer artículos, libros, etc. Para determinar las causa efectos que se producen este problema de índole pedagógico.</p>	<p>Con la información obtenida sobre el desinterés por desarrollar las destrezas básica en el área de Entorno Natural y Social, por parte de los estudiantes se realizaron encuestas, entrevistas y se recogido información en el cuaderno de notas para dar solución a la problemática.</p>	<p>Ya determinado que el desinterés por desarrollar las destrezas en el Área de entorno Natural y Social se debe a que los docente no utilizan las herramientas necesarias y esto a su vez incide en que ellos no se motiven ni practiquen la lectura, en especial en los contenidos de Entorno Social.</p>	<p>Mediante la creación de un software los docentes realizaran las clases interactivas y participativas debido a que utilizaran una herramienta tecnológica. Y de esta manera los estudiantes despierten el interés por desarrollar las destrezas básicas.</p>

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

3.9 Análisis e interpretación de resultados

3.9.1 Resultados de la Entrevista a directivos

Se efectuó la entrevista a la Directora MSc. Olga Cruz Crespín, de la Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del Cantón Playas, Provincia del Guayas., quién nos atendió cordialmente y supo expresar sus criterios con respecto a la creación de un CD interactivo usando estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de entorno social de los estudiantes de tercer año básico. De las cuales se extrae lo siguiente:

- Las Instituciones Fiscales carecen de recursos tecnológico software interactivo que ayuden a la labor de los docentes e incentiven a los discentes por el gusto al área de entorno social.
- Dificultades para en los docentes para conseguir material interactivo.
- Dificultades para aprender elementos del entorno social.
- Dificultades para contrastar elementos del entorno social.
- Dificultades para comprender los contextos situacionales del entorno social.
- Dificultad para aplicar conocimientos adquiridos en contexto.

Para demostrar un análisis global del entorno en el que se desenvuelve una determinada actividad, sus perspectivas y oportunidades, se presenta un análisis FODA, que a continuación se detalla en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 6.

Matriz FODA.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Experiencia de directivo en Manejo de Personal docente.• Manejo del concepto de calidad y calidez en Educación.• Predisposición de docentes para mejorar el aprendizaje de conocimientos pertenecientes al área de entorno social.	<ul style="list-style-type: none">• Personal con conocimientos de manejo y uso ayudas tecnológicas para mejorar la enseñanza de entorno social presto a ayudar en la ejecución del proyecto.• Buena acogida por los representantes legales.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• Escaso uso de materiales interactivos con programas para el aprendizaje del entorno social.• Desconocimiento de diseño de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje del entorno social en la enseñanza de la escuela.• No se cultiva el hábito del respeto por el medio que rodea a los estudiantes.• Poca importancia en aprender elementos del entorno social.	<ul style="list-style-type: none">• Uso indiscriminado de la televisión y juegos electrónicos en casa.• Proliferación de material escrito sin sustento científico.• Poca importancia de autoridades de la localidad para impulsar proyectos de desarrollo de conocimiento dl entorno social.

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

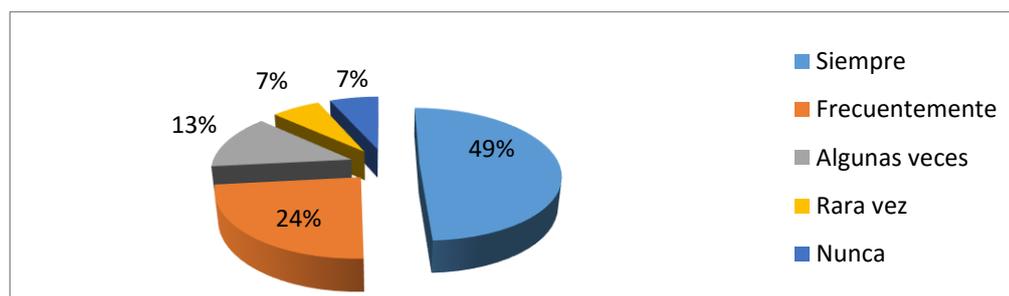
3.9.2 Resultados de las encuestas dirigidas a estudiantes.

PREGUNTA 1: ¿El docente del área de entorno social utiliza de manera dinámica el texto, para el desarrollo de habilidades cognitivas?

CUADRO 7: Texto de entorno social

Preguntas	Valoración	f	%
1	5 Siempre	37	49
	4 Frecuentemente	18	24
	3 Algunas veces	10	13
	2 Rara vez	5	7
	1 Nunca	5	7
	Total	75	100

GRÁFICO 1: Texto de entorno social



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

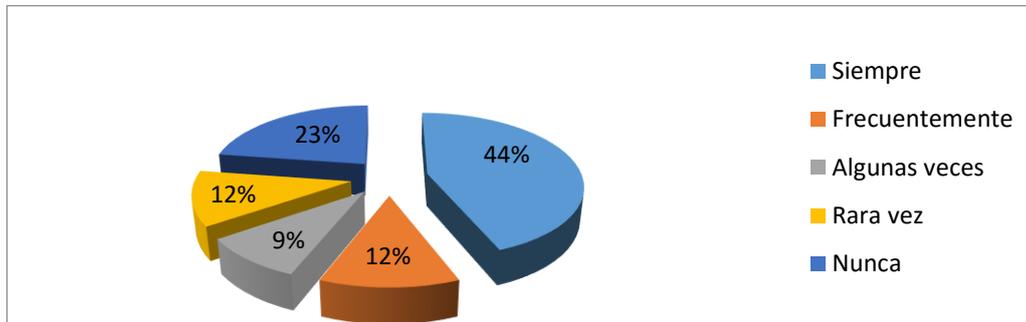
Del total de encuestados el 49% de los estudiantes opina que el docente siempre utiliza de manera dinámica el texto de entorno social, el 24% manifiesta que frecuentemente, el 13% que algunas veces, el 7% que rara vez, y el 7% que nunca. Esto demuestra que más de la mitad de curso considera que la utilización del texto de entorno social no aporta dinamismo a las jornadas pedagógicas.

PREGUNTA 2: ¿Has escuchado que es un cd interactivo en el área de entorno natural y social?

CUADRO 8: Diálogos referente recursos interactivos

Pregunta	Valoración	f	%
2	5 Siempre	33	44
	4 Frecuentemente	9	12
	3 Algunas veces	7	9
	2 Rara vez	9	12
	1 Nunca	17	23
	Total	75	100

GRÁFICO 2: Diálogos referente recursos interactivos



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

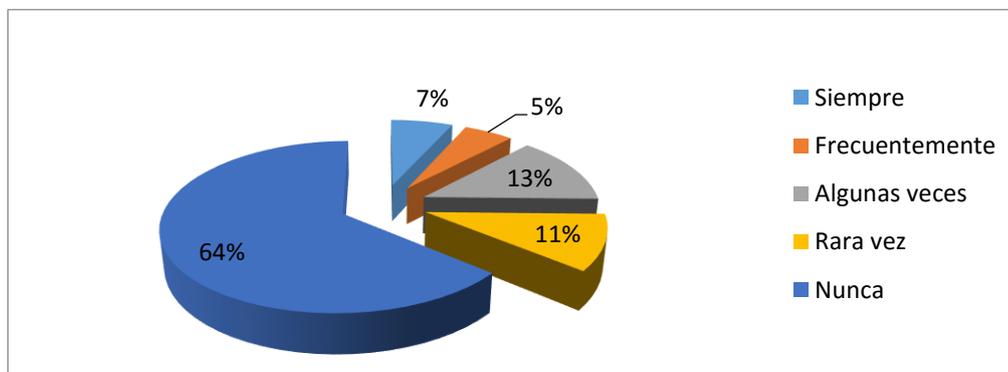
El 44% de los estudiantes asegura que siempre han escuchado hablar de los recursos interactivos, 12% que frecuentemente, el 9% que algunas veces, el 12% que rara vez y el 23% que nunca. Desde este análisis se puede evidenciar un serio porcentaje de estudiantes que desconocen que son los recursos interactivos, muestra de que dichos recursos no son utilizados con frecuencia en el aula.

PREGUNTA 3: ¿Consideras importante que tú profesor (a) utilice un cd interactivo para realizar sus clases y lograr así desarrollar habilidades cognitivas en el área de entorno natural y social?

CUADRO 9: Uso de las tic's

Pregunta	Valoración	F	%
3	5 Siempre	5	7
	4 Frecuentemente	4	5
	3 Algunas veces	10	13
	2 Rara vez	8	11
	1 Nunca	48	64
	Total	75	100

GRÁFICO 3: Uso de las tic's



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

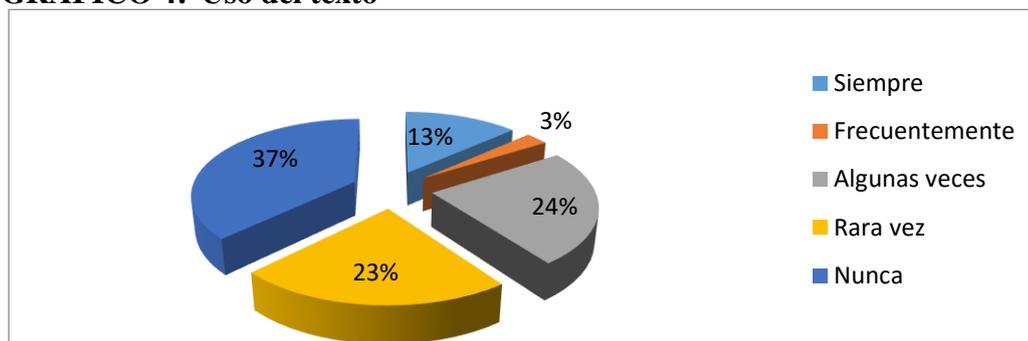
Del total de encuestados el 64% de los docentes no utilizan un cd interactivo para impartir sus clases, un 13% algunas veces, un 11% rara vez un 7% siempre y frecuentemente un 5%. El resultado evidencia según el gráfico que existe un gran déficit en el manejo de herramientas tecnológicas para el desarrollo de su clase, lo que permite que el proyecto sea aplicado en forma urgente.

PREGUNTA 4: ¿Te resultan comprensibles las clases, de entorno natural y social que se centran solo en el texto, olvidándose del desarrollo de habilidades?

CUADRO 10: Uso del texto

Pregunta	Valoración	f	%
4	5 Siempre	10	13
	4 Frecuentemente	2	3
	3 Algunas veces	18	24
	2 Rara vez	17	23
	1 Nunca	28	37
	Total	75	100

GRÁFICO 4: Uso del texto



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

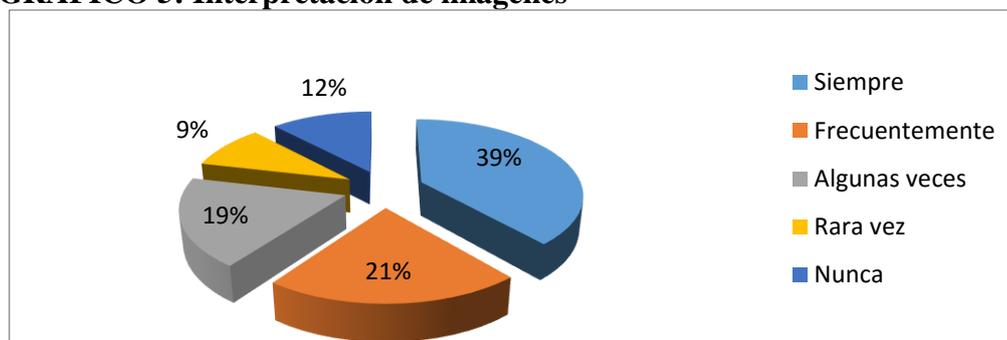
Del total de encuestados el 37% de los estudiantes contestaron que no comprenden bien cuando leen un texto, el 24% algunas veces entiende, un 23% rara vez, un 13% siempre entiende y frecuentemente un 3%. El resultado a través del gráfico identifica a un gran porcentaje de estudiantes que tienen cierto problema de aprendizaje con los textos, lo que nos permite implementar la utilización de las tics como alternativa de solución.

PREGUNTA 5: ¿Tu profesor te enseña a comprender e interpretar imágenes empleando un cd interactivo en el área de entorno natural y social, para el desarrollo de habilidades?

CUADRO 31: Interpretación de imágenes

Pregunta	Valoración	f	%
5	5 Siempre	29	39
	4 Frecuentemente	16	21
	3 Algunas veces	14	19
	2 Rara vez	7	9
	1 Nunca	9	12
	Total	75	100

GRÁFICO 5: Interpretación de imágenes



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

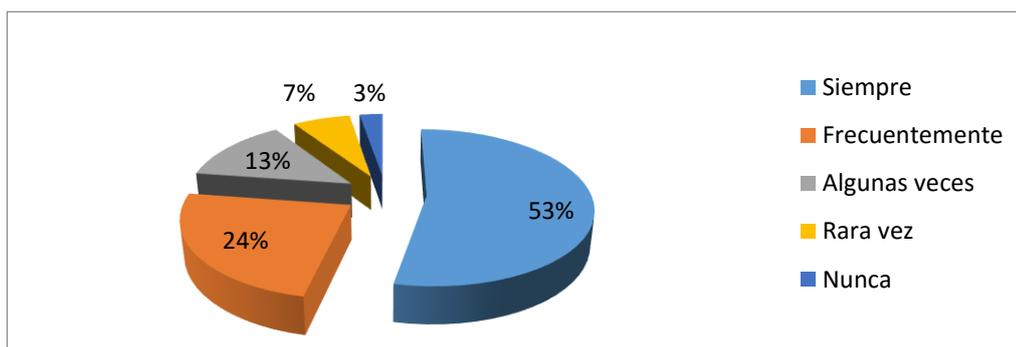
Los resultados obtenidos de las encuestas nos indican que el 39% opinan que el docente sí le enseña a comprender las lecturas, un 21% frecuentemente, un 19% algunas veces, un 12% nunca y un 9% rara vez. El gráfico nos muestra que el docente imparte las clases necesarias para el análisis de una lectura por otra parte también se aprecia que puede existir un cierto desinterés por parte del estudiante en aprender ya que no cuentan con un medio didáctico-tecnológico y dinámico.

PREGUNTA 6: ¿Te gustaría emplear un cd interactivo para aprender de manera entretenida las clases de entorno natural y social y desarrollar habilidades?

CUADRO 42: Forma entretenida de aprender

Pregunta	Valoración	f	%
6	5 Siempre	40	53
	4 Frecuentemente	18	24
	3 Algunas veces	10	13
	2 Rara vez	5	7
	1 Nunca	2	3
	Total	75	100

GRÁFICO 6: Forma entretenida de aprender



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

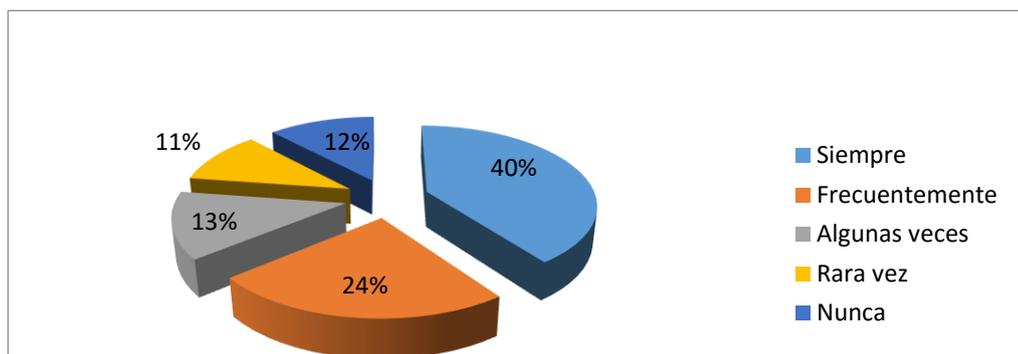
El resultado de la encuesta refleja en el gráfico un 53% de los estudiantes le gustaría utilizar una computadora para que las clases sean motivadoras, un 24% frecuentemente, un 13% algunas veces, un 7% rara vez y nunca un 3%. Un gran porcentaje de los estudiantes muestran un gran interés en el uso de una computadora para aprender con mayor facilidad a interpretar los contenidos de texto.

PREGUNTA 7: ¿Crees necesario que tu profesor(a) utilice las herramientas tecnológicas en la enseñanza de entorno natural y social?

CUADRO 53: Herramientas tecnológicas

Pregunta	Valoración	f	%
7	5 Siempre	30	40
	4 Frecuentemente	18	24
	3 Algunas veces	10	13
	2 Rara vez	8	11
	1 Nunca	9	12
	Total	75	100

GRÁFICO 7: Herramientas tecnológicas



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

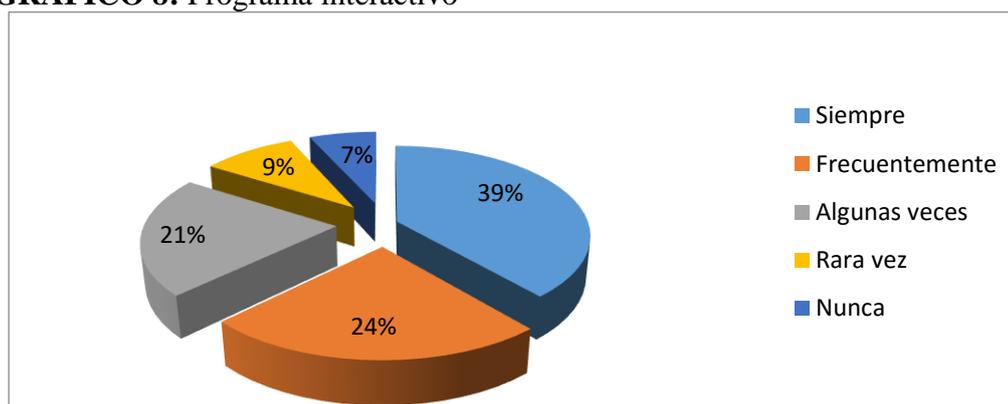
Las encuestas realizada a los estudiantes reflejan un 40% que manifiestan la necesidad que el docente utilice recursos tecnológicos para la enseñanza, un 24% frecuentemente, un 13% algunas veces, 12% nunca y 11% rara vez. Un gran porcentaje de los estudiantes coinciden en qué se deben utilizar recursos tecnológicos para incentivar el aprendizaje y dejar a un lado las clases teóricas que causan aburrimiento.

PREGUNTA 8: ¿Aplicando un programa cd interactivo en entorno natural y social desarrollarás habilidades en tu aprendizaje?

CUADRO 64: Programa interactivo

Pregunta	Valoración		F	%
8	5	Siempre	29	39
	4	Frecuentemente	18	24
	3	Algunas veces	16	21
	2	Rara vez	7	9
	1	Nunca	5	7
		Total	75	100

GRÁFICO 8: Programa interactivo



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

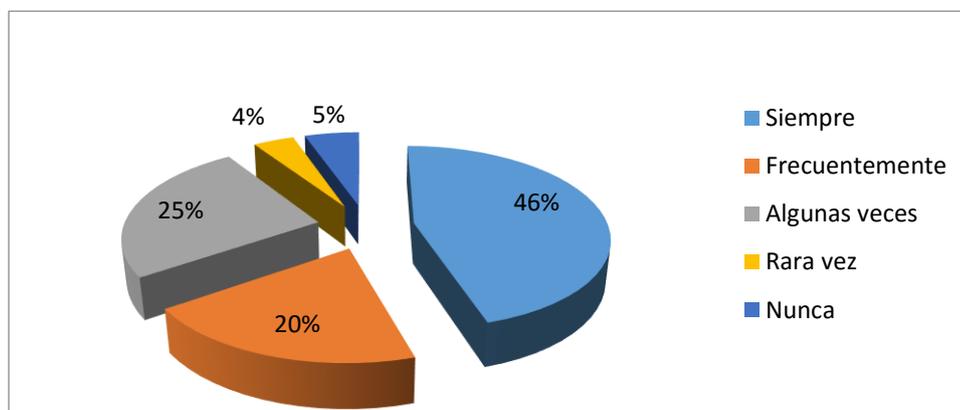
En el gráfico porcentual se puede observar que un 39% está de acuerdo con la creación de un programa, un 24% frecuentemente, un 21% algunas veces participaría en clases, un 9% rara vez y un 7% nunca. Como muestra el gráfico existe interés por parte de los estudiantes en mejorar su aprendizaje a través de la tecnología que se usa actualmente lo cual resulta muy práctico y beneficioso para ellos.

PREGUNTA 9: ¿Consideras que la aplicación de recursos didácticos audiovisuales e interactivos ayudaría al desarrollo de tus habilidades cognitivas?

CUADRO 75: Desarrollo de habilidades cognitivas

Preguntas	Valoración	f	%
9	5 Siempre	34	45
	4 Frecuentemente	15	20
	3 Algunas veces	19	25
	2 Rara vez	3	4
	1 Nunca	4	5
	Total	75	100

GRÁFICO 9: Desarrollo de habilidades cognitivas



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

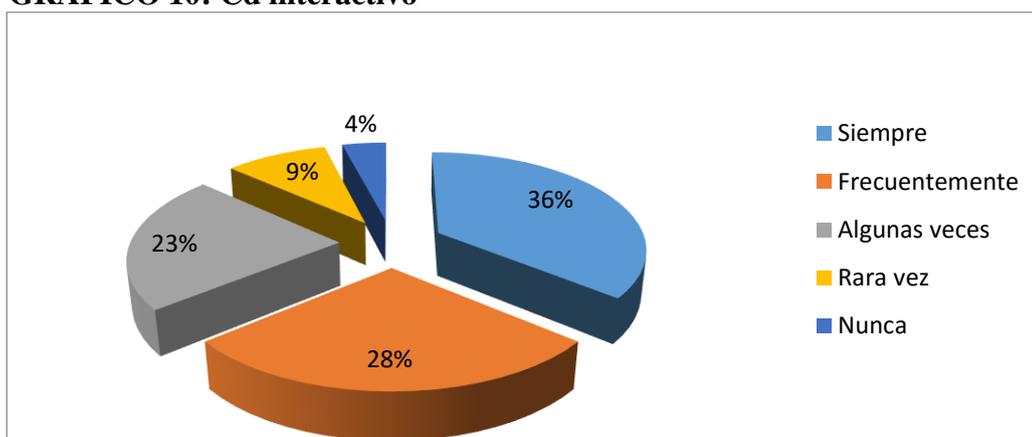
Un 46% de los estudiantes manifiestan que el uso de recursos audiovisuales ayudará siempre al desarrollo de sus habilidades cognitivas, el 20% asegura que frecuentemente, el 25% algunas veces, el 4% que rara vez y el 5% que nunca, esto evidencia la falta de utilización de estos recursos, lo que genera una muy poca familiarización de los estudiantes con el uso de ellos.

PREGUNTA 10: ¿Consideras que la utilización de un CD interactivo mejorará tus habilidades cognitivas en el área de entorno natural y social?

CUADRO 16: Cd interactivo

Pregunta	Valoración	f	%
10	5 Siempre	27	36
	4 Frecuentemente	21	28
	3 Algunas veces	17	23
	2 Rara vez	7	9
	1 Nunca	3	4
	Total	75	100

GRÁFICO 10: Cd interactivo



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Como apreciamos el gráfico un 36% considera de mucha utilidad el uso de un CD interactivo, el 28% considera que sería de utilidad frecuentemente, el 23% que algunas veces, el 9% que rara vez y el 4% que nunca, de acuerdo a estos datos, más de la mitad de estudiantes considera de gran utilidad el uso de un CD interactivo.

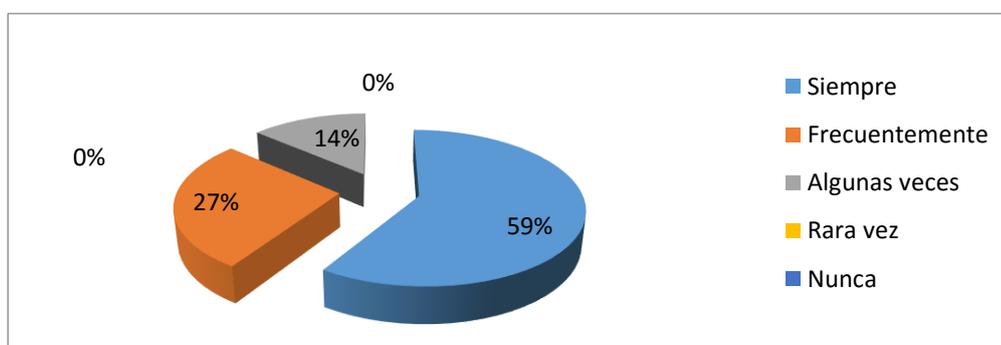
3.9.2 Resultados de las encuestas dirigidas a padres de familia.

PREGUNTA 1: ¿Considera que el docente de área de entorno social debe mejorar las estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades cognitivas?

CUADRO 87: Entorno social

Preguntas	Valoración	f	%
1	5 Siempre	39	59
	4 Frecuentemente	18	27
	3 Algunas veces	9	14
	2 Rara vez	0	0
	1 Nunca	0	0
	Total		66

GRÁFICO 11: Entorno social



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

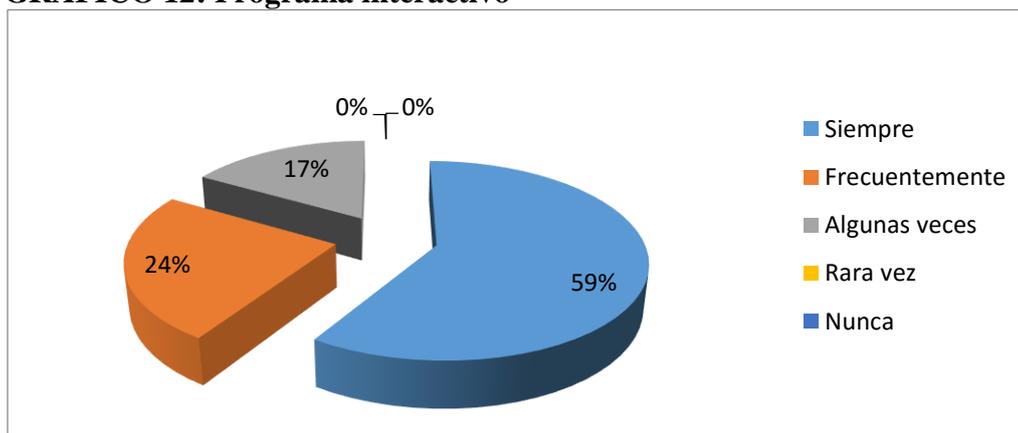
Análisis e interpretación: Un 59% de los padres encuestados manifiesta que debería cambiar siempre, el 27% que frecuentemente, el 14% que algunas veces, esto indica un alto nivel de inconformidad en los representantes en cuanto al desarrollo y resultado de las actividades dentro de la institución educativa.

PREGUNTA 2: ¿Permitirá la aplicación de un programa interactivo cd que los estudiantes mejoren su comprensión del medio natural y social?

CUADRO 18: Programa interactivo

Preguntas	Valoración	F	%
2	5 Siempre	39	59
	4 Frecuentemente	16	24
	3 Algunas veces	11	17
	2 Rara vez	0	0
	1 Nunca	0	0
	Total	66	100

GRÁFICO 12: Programa interactivo



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

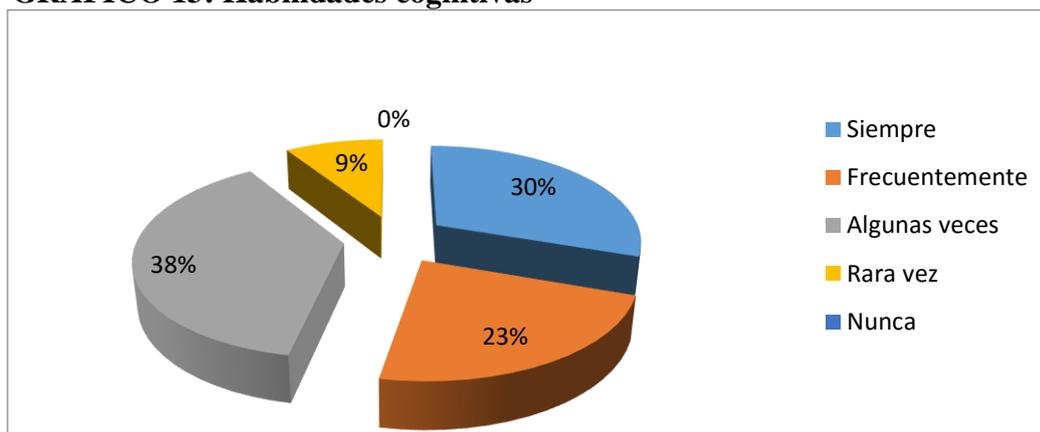
En el gráfico podemos observar que el 59% de los padres de familia nos indica que la aplicación de un programa interactivo permitirá que los estudiantes mejoren su comprensión del medio social y natural, un 24% frecuentemente y algunas veces un 17%. El gráfico muestra que gran parte de los padres de familia conocen su importancia para el desarrollo social en la vida diaria de los estudiantes.

PREGUNTA 3: ¿Considera que las habilidad cognitivas de su representado están desarrolladas de forma adecuada, en entorno natural y social?

CUADRO 19: Habilidades cognitivas

Preguntas	Valoración	f	%
3	5 Siempre	20	30
	4 Frecuentemente	15	23
	3 Algunas veces	25	38
	2 Rara vez	6	9
	1 Nunca	0	0
	Total	66	100

GRÁFICO 13: Habilidades cognitivas



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

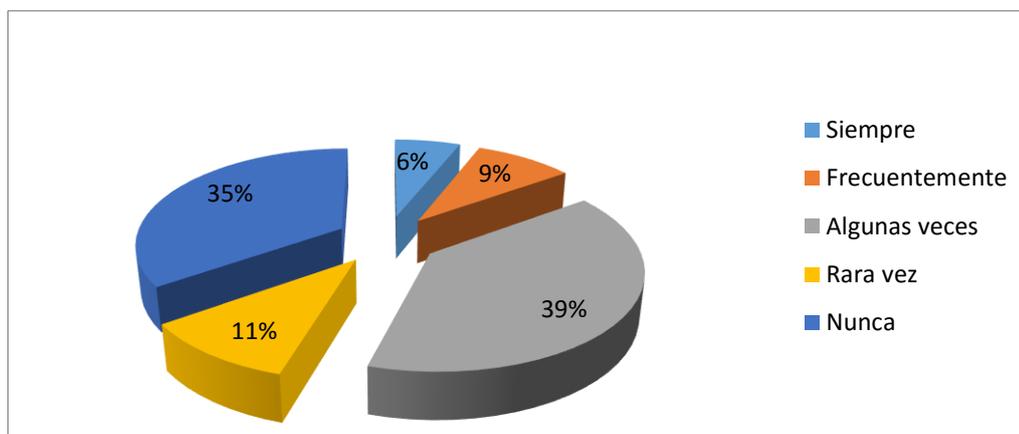
Análisis e interpretación: El gráfico manifiesta que el 30% de los representantes consideran que siempre se desarrollan dichas habilidades, el 23% que frecuentemente, el 38% que alguna vez, el 9% que rara vez. Esto indica que cerca del 50% de padres de familia considera que el desarrollo de las habilidades cognitivas de su representado no es el adecuado.

PREGUNTA 4: ¿Existe en casa los recursos para el uso de material multimedia en entorno natural y social incentivando el desarrollo de habilidades?

CUADRO 20: Recursos en casa

Preguntas	Valoración		F	%
4	5	Siempre	4	6
	4	Frecuentemente	6	9
	3	Algunas veces	26	39
	2	Rara vez	7	11
	1	Nunca	23	35
		Total	66	100

GRÁFICO 14: Recursos en casa



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

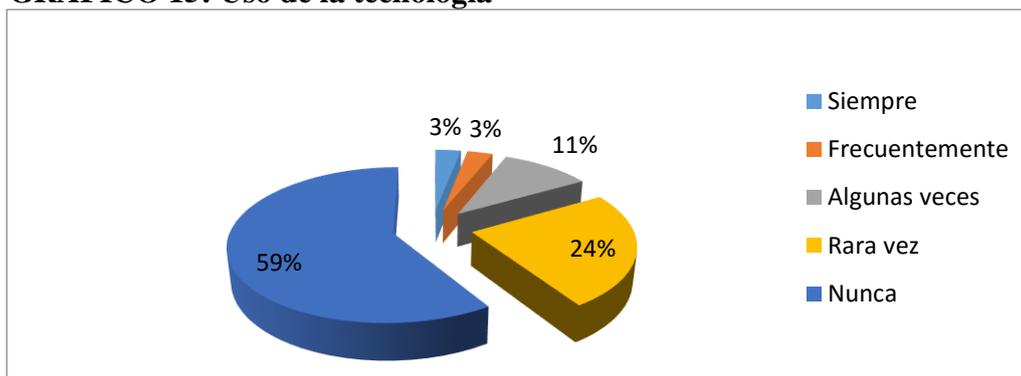
Análisis e interpretación: El 6% menciona que siempre tienen los recursos en casa, el 9% que frecuentemente, el 39% que alguna vez, el 11% que rara vez y el 35% que nunca, esto es un claro indicador de que se deben cubrir determinados “vacíos tecnológicos” que existen en casa, dentro de la institución educativa.

PREGUNTA 5: ¿Usted conoce si el docente utiliza una herramienta tecnológica (computadora, proyector de imágenes, cd) en la asignatura de Entorno Social para el desarrollo de habilidades?

CUADRO 91: Uso de la tecnología

Preguntas	Valoración		f	%
5	5	Siempre	2	3
	4	Frecuentemente	2	3
	3	Algunas veces	7	11
	2	Rara vez	16	24
	1	Nunca	39	59
		Total	66	100

GRÁFICO 15: Uso de la tecnología



Fuente: Escuela “Isabel Icaza de Estrada”

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

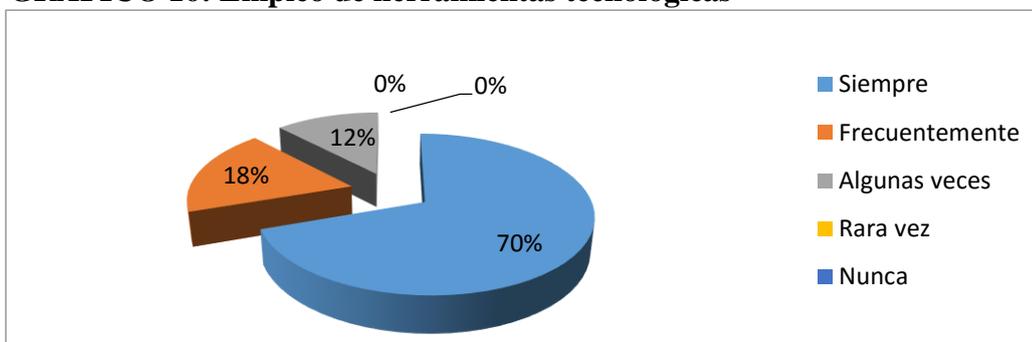
Análisis e interpretación: En el gráfico podemos observar que el 59% de padres de familia desconoce si los docentes utilizan estos recursos, por lo que un 24% rara vez, el 11% algunas veces, y un 3% frecuentemente y nunca. La ilustración nos demuestra que la mayoría de los padres desconocen que el docente de sus hijos utiliza alguna herramienta tecnológica para dar sus clases.

PREGUNTA 6: ¿Con qué frecuencia considera que sería recomendable el uso de tecnología (computador, proyector de imágenes, cd) dentro del aula de clases para la enseñanza de entorno natural y social?

CUADRO 102: Empleo de herramientas tecnológicas

Preguntas	Valoración	F	%
6	5 Siempre	46	70
	4 Frecuentemente	12	18
	3 Algunas veces	8	12
	2 Rara vez	0	0
	1 Nunca	0	0
	Total	66	100

GRÁFICO 16: Empleo de herramientas tecnológicas



Fuente: Escuela N° 6 "Isabel Icaza de Estrada"

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

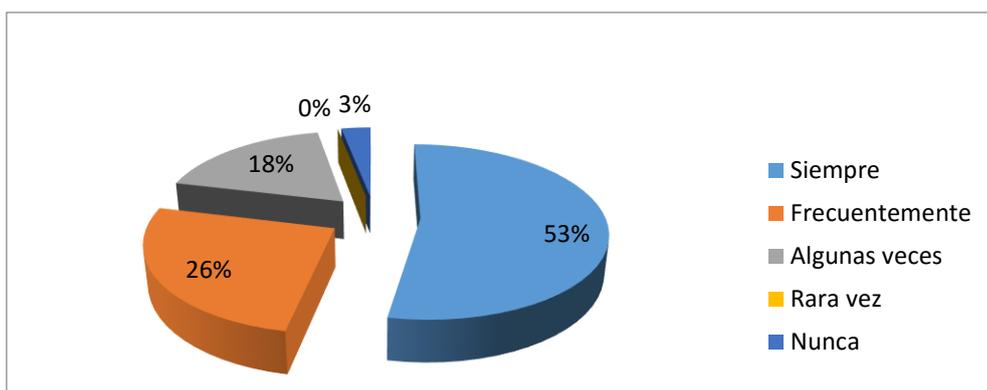
Análisis e interpretación: El 70% de los encuestados consideran que siempre se utilicen herramientas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, por otro lado vemos que un 18% frecuentemente, y un 12% algunas veces. El gráfico nos muestra que existe un gran interés por parte de los padres de que haga uso de recursos informáticos para mejorar la enseñanza en el aprendizaje de los educandos.

PREGUNTA 7: ¿Con la implementación de un programa cd interactivo sus representados mejorarán las habilidades cognitivas en entorno social?

CUADRO 113: Implementación de programa educativo

Preguntas	Valoración		F	%
7	5	Siempre	35	53
	4	Frecuentemente	17	26
	3	Algunas veces	12	18
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	2	3
		Total	66	100

GRÁFICO 17: Implementación de programa educativo



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

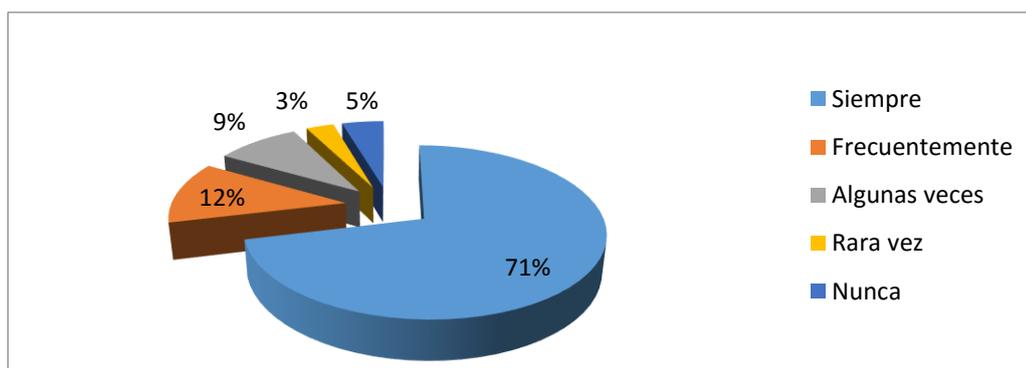
Análisis e interpretación: Un 53% de los encuestados opinan que siempre ya que el docente busquen otras alternativas para enseñar, un 26% frecuentemente cree que este programa mejorará, un 18% algunas veces y un 3% nunca. Esto indica que casi la totalidad de padres de familia considera el uso de las herramientas interactivas como un punto importante en el desarrollo de habilidades cognitivas.

PREGUNTA 8: ¿Utilizando un CD interactivo que contenga imágenes, su hijo(a) se motivará y desarrollara habilidades cognitivas en entorno natural y social?

CUADRO 124: Uso de cd interactivo

Preguntas	Valoración	F	%
8	5 Siempre	47	71
	4 Frecuentemente	8	12
	3 Algunas veces	6	9
	2 Rara vez	2	3
	1 Nunca	3	5
	Total	66	100

GRÁFICO 18: Uso de cd interactivo



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

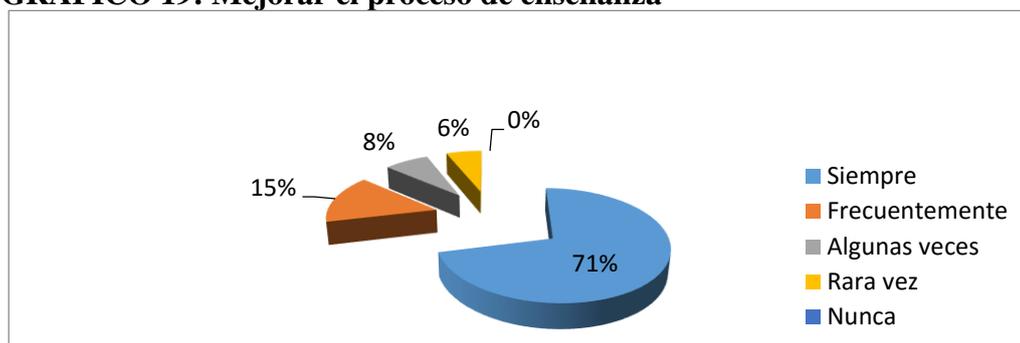
Análisis e interpretación: El gráfico porcentual nos muestra que el 71% de los padres de familia opinan que se utilice un programa que contenga videos, un 12% frecuentemente, un 9% algunas veces, un 5% nunca y rara vez 3%. La mayor parte de los padres están de acuerdo que un software contenga imágenes, videos para incentivar al estudiante en su aprendizaje es de suma importancia conocer estos requerimientos para la implementación del software educativo.

PREGUNTA 9: ¿La implementación de un programa en cd interactivo será una alternativa para mejorar el aprendizaje de habilidades cognitivas en sus hijos(as) en la asignatura de Entorno Social?

CUADRO 135: Mejorar el proceso de enseñanza

Preguntas	Valoración		F	%
9	5	Siempre	47	71
	4	Frecuentemente	10	15
	3	Algunas veces	5	8
	2	Rara vez	4	6
	1	Nunca	0	0
		Total	66	100

GRÁFICO 19: Mejorar el proceso de enseñanza



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
 Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

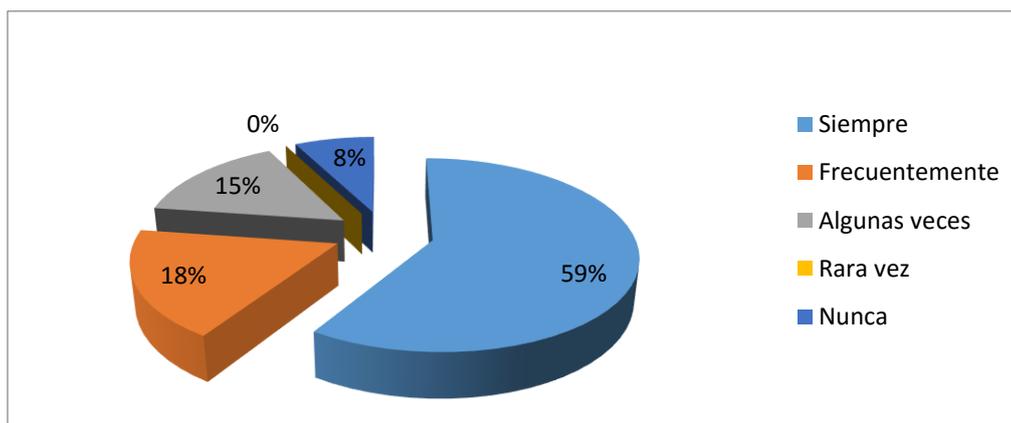
Análisis e interpretación: Un 71% de los encuestados opinan que se debe implementar un software, un 15% frecuentemente, un 8% algunas veces, un 6% rara vez. El gráfico nos muestra que la mayoría de los padres demuestran un gran interés de que se implemente un software educativo para mejorar el desenvolvimiento en sus hijos ya que en la actualidad se hace uso de la tecnología para lograrlo.

PREGUNTA 10: ¿Es importante que los docentes implementen el uso de CD interactivo para mejorar las habilidades cognitivas en entorno social?

CUADRO 26: Desarrollo de habilidades cognitivas

Preguntas	Valoración		F	%
10	5	Siempre	39	59
	4	Frecuentemente	12	18
	3	Algunas veces	10	15
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	5	8
		Total	66	100

GRÁFICO 20: Desarrollo de habilidades cognitivas



Fuente: Escuela N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”
Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Análisis e interpretación: Los resultados de la encuesta manifiestan que el 59% de padres consideran que siempre el uso de recursos influye en el desarrollo de habilidades cognitivas, el 18% que frecuentemente, el 15% que algunas veces, el 8% que nunca, esto es un indicador de que los padres de familia consideran de gran utilidad el uso de recursos interactivos para el desarrollo de habilidades cognitivas.

3.9.3 Resultados de la entrevista dirigida a docentes.

1.- ¿Considera que el texto de asignatura es el único recurso que debe utilizarse en el área de ciencias sociales?

D1: No, el docente actual siempre tiene que innovar y usar recursos variados, no guiarse solo del texto

D2: No, el libro debe ser base y guía pero no es una camisa de fuerza que impida que el docente implemente recursos innovadores

2.- ¿Qué otros recursos considera que deben ser utilizados en el área de ciencias sociales?

D1: Mapas, material impreso, tecnología.

D2: Computadora, proyector, recursos que existen en el curso o en el patio.

3.- ¿Utiliza usted recursos tecnológicos en el momento de impartir la clase de estudios sociales?

D1: No, por lo general las clases de estudios sociales son teóricas, orientadas a llenar los contenidos enmarcados en el curriculum.

D2: No, porque dentro de la institución no existen los recursos necesarios y los que hay no los manejamos de forma eficiente.

4.- ¿Qué actividades considera que deben implementarse para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas?

D1: Mejorar metodologías didácticas, implementando recursos adecuados, concursos, talleres.

D2: Concursos y actividades participativas, en las que se vean inmersos de manera directa los estudiantes.

5.- ¿Considera que las habilidades cognitivas de sus estudiantes se han desarrollado de forma adecuada?

D1: En un alto porcentaje, si se implementarán más recursos y estrategias podrían hablarse de una totalidad

D2: No, aún queda un largo camino por recorrer en el desarrollo de habilidades porque eso es un proceso.

6.- ¿Qué considera más importantes: el desarrollo de habilidades o la memorización de conceptos?

D1: Los docentes debemos preocuparnos por complementar los contenidos, ya que en base a ello serán evaluados los estudiantes y las mismas instituciones educativas.

D2: Debemos preocuparnos más por el desarrollo de habilidades ya que en base a eso pueden ellos por consecuencia aprender los contenidos.

7.- ¿Está dispuesto a implementar recursos novedosos dentro de su clase?

D1: Si, los docentes debemos ser seres dispuestos a innovar frecuentemente.

D2: Si, la institución educativa debería proveernos capacitaciones y los recursos para poder innovar de diferentes formas.

8.- ¿Considera útil la implementación de un CD interactivo para el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales?

D1: Si, pero antes deberían darnos una capacitación para poder utilizarlos.

D2: Si, pero se deberían proveer también recursos para que los estudiantes tengan un secuencialidad en casa.

Cuadro#27:3.9.4 MATRIZ DE RESULTADOS ESTUDIANTES

Nº	Preguntas	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Rara vez		Nunca		Total	
		f	%	F	%	f	%	F	%	f	%	f	%
1	¿El docente del área de entorno social utiliza de manera dinámica el texto, para el desarrollo de las habilidades cognitivas?	37	49	18	24	10	13	5	7	5	7	75	100
2	¿Has escuchado que es un cd interactivo en el área de entorno social?	33	44	9	12	7	9	9	12	17	23	75	100
3	¿Consideras importante que tú profesor (a) utilice un cd interactivo en sus clases y lograr así desarrollar habilidades en entorno social?	5	7	4	5	10	13	8	11	48	64	75	100
4	Te resultan comprensibles las clase de entorno social que se centran solo en el texto dejando atrás el desarrollo de habilidades?	10	13	2	3	18	24	17	23	28	37	75	100
5	¿Tu profesor te enseña a comprender e interpretar imágenes empleando un cd interactivo en el área de entorno natural y social para el desarrollo de habilidades?	29	39	16	21	14	19	7	9	9	12	75	100
6	¿Te gustaría emplear un cd interactivo para aprender de manera entretenida las clases de entorno natural y social y desarrollar habilidades?	40	53	18	24	10	13	5	7	2	3	75	100
7	¿Crees necesario que tu profesor(a) utilice las herramientas tecnológicas en la enseñanza de entorno natural y social?	30	40	18	24	10	13	8	11	9	12	75	100
8	¿Aplicando un programa cd interactivo entorno natural y social desarrollarás habilidades?	29	39	18	24	16	21	7	9	5	7	75	100
9	¿Consideras que la aplicación de recursos didácticos audiovisuales e interactivos ayudaría al desarrollo de tus habilidades cognitivas?	34	45	15	20	19	25	3	4	4	5	75	100
10	¿Consideras que la utilización de un CD interactivo mejorará tus habilidades cognitivas en el área de entorno natural y social?	27	36	21	28	17	23	7	9	3	4	75	100

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Cuadro#28:3.9.5 MATRIZ DE RESULTADOS PADRES DE FAMILIA

N°	Preguntas	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Rara vez		Nunca		Total	
		f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%
1	¿Considera que el docente de área de entorno social debe mejorar las estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades cognitivas?	39	59	18	27	9	14	0	0	0	0	66	100
2	¿Es importante que los docentes implementen el uso de CD interactivo para mejorar las habilidades cognitivas?	39	59	16	24	11	17	0	0	0	0	66	100
3	¿Permitirá la aplicación de un programa interactivo cd que los estudiantes mejoren su comprensión del medio natural y social?	28	42	19	29	15	23	4	6	0	0	66	100
4	¿Considera que las habilidades cognitivas de su representado están desarrolladas de forma adecuada en entorno natural y social?	4	6	6	9	26	39	7	11	23	35	66	100
5	¿Existe en casa los recursos para el uso de material multimedia en entorno natural y social incentivando el desarrollo de habilidades?	2	3	2	3	7	11	16	24	39	59	66	100
6	¿Usted conoce si el docente utiliza una herramienta tecnológica (computadora, proyector de imágenes, cd) en la asignatura de Entorno Social para el desarrollo de habilidades?	25	38	29	44	8	12	4	6	0	0	66	100
7	¿Con qué frecuencia considera que sería recomendable el uso de tecnología (computador, proyector de imágenes, cd) dentro del aula de clases para la enseñanza de entorno natural y social?	35	53	17	26	12	18	0	0	2	3	66	100
8	¿Con la implementación de un programa cd interactivo sus representados mejorarán las habilidades cognitivas en entorno natural y social?	47	71	8	12	6	9	2	3	3	5	66	100
9	¿Utilizando un CD interactivo que contenga imágenes, su hijo(a) se motivará y desarrollara habilidades cognitivas en entorno natural y social?	47	71	10	15	5	8	4	6	0	0	66	100
10	¿La implementación de un programa en cd interactivo será una alternativa para mejorar el aprendizaje de habilidades cognitivas en sus hijos(as) en la asignatura de Entorno Social?	39	59	12	18	10	15	0	0	5	8	66	100

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

3.9.6 Conclusiones y Recomendaciones.

3.9.6.1 Conclusiones:

En base a la información estadística obtenida y tabulada se puede concluir que:

- En la institución educativa se ha estado impartiendo la materia de ciencias sociales de una manera tradicionalista y teórica tornando el aprendizaje monótono y aburrido, generando de esta manera desinterés por parte de los educandos.
- Los docentes no han recibido capacitaciones relacionadas con el uso adecuado de las TIC's, lo que impide que pongan en práctica el uso de tecnología dentro del aula en ninguna de las diferentes áreas que imparten, limitando sus recursos y metodología
- Dentro de la institución no existe un material didáctica apropiado para que, aplicando las tecnologías, los estudiantes puedan aprender de una manera más dinámica y apropiada.
- Los padres de familia se muestran inconformes en relación a las estrategias y métodos utilizados por los educandos alegando que no ayudan a que las habilidades cognitivas de sus representados sean desarrolladas como se debería en los diferentes niveles de educación.

- Los docentes muestran una gran predisposición de cambio e innovación en cuanto a estrategias métodos y recursos se refiere, manifestando la carencia de posibilidades que se presentan en la institución educativa.

3.9.6.2 Recomendaciones

En base a lo antes expuesto se recomienda lo siguiente:

- Que los docentes de los diferentes niveles consideren seriamente el cambio de estrategias y métodos que utilizan para impartir las clases de ciencias sociales con la finalidad de mejorar el nivel de atención que prestan los estudiantes.
- Capacitar a los docentes en el uso de la tecnología con la finalidad de que puedan aplicar y usar los recursos tecnológicos de manera eficiente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Generar un CD interactivo con temas de estudios sociales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizajes entre los estudiantes y docentes, propiciando un material que resulte llamativo para los diferentes actores de la comunidad educativa.
- Mejorar la relación que existe entre la institución educativa y los padres de familia, generando canales de comunicación adecuados para que el nivel de confianza de los padres de familia para la comunidad educativa, para mejorar los lazos de trabajo.

- Aprovechar la predisposición de los docentes para implementar estrategias innovadoras y promover el uso de recursos interactivos en la ejecución de las horas clases.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Datos informativos

4.1.1 Título de la propuesta

Creación de un cd interactivo para el desarrollo de las habilidades cognitivas, en el área de Entorno Social, en los estudiantes de tercer grado de Educación Básica.

4.1.2 Institución ejecutora

Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, Cantón Playas, Provincia del Guayas.

4.1.3 Beneficiarios

Los estudiantes del tercer grado de educación básica, docentes del tercer grado de Educación Básica. Ubicado en la Provincia del Guayas, en el Cantón Playas.

4.1.4 Equipo técnico responsable

Autora: Salvador González Liliana Jazmín.

Tutor: Yuri Rabasco

4.2 Antecedentes de la Propuesta

La realidad educativa de nuestro país ha sido modificada en muchos ámbitos, destacando la parte pedagógica y didáctica, por tal razón hasta la presente fecha se logra la implementación de sistemas Interactivos (CD) para el mejoramiento del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, en el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de tercer grado de básica en el área de Entorno Natural y Social. Siendo esta una realidad parcial en algunos sectores; en el medio que me desarrollo, cantón Playas, existen alrededor de 40 instituciones entre particulares y fiscales.

La institución que se escogió, Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, está ubicada en el recinto Bellavista del Cantón Playas, a pesar de los recursos tecnológicos (Tics) con que cuenta la institución, no aporten interés al educando ya no utilizarlos por temor a dañar dichos equipos, se está perdiendo el interés por parte de los educandos en la asignatura de Entorno Social.

Recurriendo a la Ciencia para construir conocimiento, nos basamos en métodos científicos para mejorar el proceso cognitivo. Observación y experiencia, que de muchas formas es la base de la cultura (Sentido Común), es la primera fase del aprendizaje y la más importante, debido a la conexión del órgano y sentido hace que emitamos rápidamente un criterio.

En la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, del Cantón Playas no hay un recurso didáctico de carácter innovador, actualmente la tecnología apunta a mejorar y facilitar los procesos, permitiendo en el ser humano modificar sus necesidades la cual motiva a los catedráticos a buscar alternativas que les permitan optimizar el proceso educativo.

4.3 Justificación

En la actualidad, la usabilidad de la tecnología es una variable asequible al proceso educativo y permite acrecentar el desarrollo educativo e intervinientes directos. (Estudiantes y docentes)

El uso de las Tics, recursos tecnológicos, se ha vuelto viral y necesario. Los Cd Interactivos que juegan un papel de vital importancia debido a su modo sintetizado y dinámico para el proceso de Enseñanza que provoca en el estudiante voluntad, afán y decisión por el Aprendizaje, son una alternativa de apoyo eficiente para estudiantes y profesores.

La utilización del CD interactivo educativo genera un gran proceso de interactividad, retroalimentándolo y evaluando de forma directa permitiendo a los docentes tener un nivel de comprensión y eficiencia alta. La implementación de estos recursos tecnológicos incide en el desarrollo de habilidades en el proceso cognitivo simple (Sensación, Percepción, Atención y concentración, Memoria)

posibilitando la enseñanza activa, dinámica y divertida mediante el uso de las TICs.

La viabilidad del software, aprovecha el interés que se genera debido a la época de utilización y desarrollo de aparatos electrónicos, producirá a los educandos un aumento y gusto por aprender, a los docentes facilita la enseñanza individualizada, y será una alternativa para incentivarlos y así despierten el Respeto por nuestro entorno natural.

4.4 Objetivos

4.4.1 General

Crear un CD Educativo interactivo con contenidos que resulten motivadores en el área de Entorno Social para la educación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”, con la finalidad de desarrollar las habilidades cognitivas en los educandos.

4.4.2 Específico

- Generar recursos interactivos que permitan el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes.

- Brindar herramientas tecnológicas e interactivas a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Mejorar el desempeño académico de los estudiantes a través de la implementación de recursos didácticos que motiven al aprendizaje eficaz.

4.5 Fundamentación

4.5.1 Legal

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

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

4.5.2 Pedagógica

Actualmente en un sistema invadido de tecnología, innovaciones que involucran el interés y la facilidad de usabilidad, le permite expresarse de manera oportuna.

Estas herramientas deben impulsar y fomentar el hábito, respeto y responsabilidad hacia el entorno valorando las consecuencias posibles (acción-reacción)

4.5.3 Visión

Aproximarse al entendimiento del mundo “social” y su devenir, en su contexto natural para la formación de Ciencias y la aplicación de las necesidades humanas, esto es, relaciones: ciencia, sociedad y tecnología.

4.5.4 Misión

Conseguir que los educandos de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” evoquen una disposición por el entorno social promoviendo una participación activa dentro de la comunidad educativa demostrando su capacidad en cuanto a las habilidades cognitivas adquiridas, mediante los juegos diseñados en el cd interactivo.

4.5.5 Beneficiarios

Directos

75 —————> Estudiantes que fortalezcan su pensamiento propio.

66 —————> Padres de familia para que mejore el nivel académico.

7 —————> Docentes para que mejoren el proceso de enseñanza.

1 —————> Director que brinda la colaboración necesaria.

Indirectos

70 —————> Estudiantes de los demás años básicos.

65 —————> Padres de familia que pertenecen a la comunidad educativa.

4.6 Metodología, plan de acción.-

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Fin Implementación de un software interactivo para acrecentar las habilidades cognitivas.	Lograr que el 89% de los estudiantes interpreten los contenidos de un texto.	Contestar preguntas en base a temas tratados.	¿El software permitirá que los estudiantes incrementen sus capacidades cognitivas?
Propósito Capacitar a los estudiantes y docentes para la correcta utilización del software.	Incentivar a que el 85% de los estudiantes y docentes, se motiven en la aplicación del software.	Charlas para el manejo y utilización del software.	¿Existirá disposición por parte de personal docente, para la utilización del software?
Sala de cómputo Computadoras en buen estado para instalar el software.	Conseguir que el 90% de los estudiantes manipule el uso de computadoras.	Docentes, Estudiantes.	¿Mejorará el nivel académico en la asignatura de Entorno natural y social?
Actividades Lograr que asimilen los contenidos de los textos.	Cumplir con 90% de las actividades planteadas.	Utilizar los laboratorios de computación, para la implementación del software.	¿El software permitirá mejorar la comprensión lectora?

CUADRO # 29. Metodología del plan de acción

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

4.6.1 Cronograma del plan de acción

Actividades.	Responsable	Fechas				Cumplimientos
		Febrero				
		1	2	3	4	
Instalar el software en la institución educativa.	Salvador González Liliana	X				Asistir a la Institución N° “Isabel Icaza de Estrada”.
Invitar a los docentes a que asistan a la capacitación.			X			Incentivarlos a la utilización y manejo del software.
Capacitar a los docentes para el uso y manejo del software.				X		Despertar el interés hacia la lectura por medio del software.
Aplicar el CD en el desarrollo de las clases					X	Mejorar la didáctica de la clases de Estudios Sociales

CUADRO # 30. Cronograma del plan de acción

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

4.6.2 Taller de capacitación

Título del taller: Resaltar la importancia del uso de la TICs en el proceso de Aprendizaje en la asignatura de Entorno Social.

Objetivos: Desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes.

PLANIFICACIÓN INTERACTIVA

BLOQUE 6: ¡LOS SÍMBOLOS ECUATORIANOS!

ÁREA: ENTORNO SOCIAL

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: TERCERO

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Comprender el mundo donde vivo y la identidad nacional.

EJE DEL APRENDIZAJE: Buen vivir, identidad local y nacional, unidad en la diversidad, ciudadanía responsable.

OBJETIVOS: Reflexionar sobre la práctica docente para potenciar el área de entorno natural y social que conlleve a los estudiantes incrementar las estructuras cognitivas y el amor al entorno natural y social en el que se desenvuelve.

Identificar el sentido de los símbolos que representan a la patria, describiéndolos y explicando su significado para los ecuatorianos y ecuatorianas.

EJE TRANSVERSAL: Formación ciudadana para la democracia.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADOR ESENCIAL	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
Definir la importancia de la tecnología en la educación como carácter interdisciplinario. Explicar las destrezas que se desarrollan en la aplicación de Cd interactivos. Explicación como se usan	PRE – REQUISITOS Dinámica de presentación Dialogar con los docentes sobre la labor que se realiza en las aulas y las destrezas que se pueden desarrollar al utilizar la tecnología para impartir clases interactivas. Establecer la sobre los símbolos de la escuela, de la provincia y de la patria. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA Indicar los símbolos de la escuela.	Docentes - Estudiantes Escudo de armas Bandera del Ecuador Cd. Interactivo El Himno Nacional	Tiene interés por conocer los símbolos de la escuela. Identifica características relevantes y las representa en símbolos.	TÉCNICA: Actuación interactiva de docentes y estudiantes. INSTRUMENTO CD Interactivo Reproduce el CD Contestar el

<p>los símbolos para distinguir a las personas y objetos, de acuerdo con las características más relevantes de aquellas.</p> <p>Explicar el significado histórico de la Bandera Nacional a través de la representación gráfica y el análisis de sus elementos.</p> <p>Describir cada uno de los elementos del Escudo Nacional a través de la valoración de su significado.</p> <p>Analizar la letra del Himno Nacional, a través de la valoración de su significado de amor y esfuerzo por la patria.</p>	<p>¿Recuerdas una fecha en que se haya exhibido la Bandera Nacional en casas y lugares públicos?</p> <p>¿Por qué crees que se realiza cada semana el acto cívico en tu escuela?</p> <p>¿En qué actos especiales se escucha el Himno Nacional?</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <p>¿Sabías que existe en el mundo 193 países y que cada uno tiene una Bandera y un Himno que lo representa?</p> <p>Con la ayuda de láminas contar a los alumnos aspectos relacionados con la historia de la Bandera Nacional, Escudo de Armas y el Himno Nacional.</p> <p>Dedicar una semana para vivir el civismo en el aula. Alternando cantando el Himno Nacional.</p> <p>Observar los símbolos de la patria; el Escudo de Armas, la Bandera Nacional.</p> <p>Aprender el Himno Nacional y entonar</p>	<p>Texto Pinturas Papel A4 Recortes Fotografías</p>	<p>Reconoce el significado de los colores de la Bandera.</p> <p>Demuestra respeto a la Bandera en actos cívico.</p> <p>Describe cada uno de los elementos del Escudo Nacional.</p> <p>Conoce las fechas cívicas relacionadas con los símbolos patrios.</p>	<p>cuestionario y participar en el juego interactivo.</p> <p>En el salón de clases:</p> <p>Dibuja y pinta la Bandera del Ecuador y el Escudo de la página 132.</p> <p>Copia en tu cuaderno de música la letra del Himno Nacional.</p>
---	---	---	--	---

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Descripción de la propuesta

El uso de medios tecnológicos para el optimizar el aprendizaje de los estudiantes del Tercer Grado Básica de la Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada” del cantón Playas de la Provincia del Guayas, para el periodo lectivo 2014 – 2015, permitirá a que los estudiantes se involucren con componentes indispensable para mejorar el proceso de Aprendizaje-Enseñanza.

El CD multimedia Interactivo es un apoyo tecnológico que está constituido por texto, imágenes, videos, sonidos que permite la interactividad con un medio como es el computador. Los educandos desarrollan varias habilidades cognoscitivas directa e indirectamente de manipular este tipo de herramientas de común uso en el presente y futuro académico.

El CD Interactivo busca optimizar el aprendizaje en la asignatura de Entorno Social, por medios tecnológicos para que los estudiantes se promuevan y pretendan despertar el interés del respeto a nuestro entorno y sociedad e involucrando a la comunidad educativa.

4.8 Utilización del software para los docentes del Tercer Año Básica.

La usabilidad de las TICs es muy importante, oportunamente estas herramientas permiten que los docentes sean innovadores, lo que implica esmerarse en el aula

de clases, didácticas nuevas, medrar el nivel académico a través de la enseñanza que ellos transmiten diariamente a sus estudiantes.

Esta aplicación de este software va a beneficiar a los estudiantes por el desarrollo de las habilidades cognitivas, a los docentes en usar la tecnología en la educación con carácter interdisciplinario.

4.8.1 Utilización del cd interactivo para los estudiantes del Tercer Año Básico.

En el software los estudiantes al momento de manipularlo encontrarán cuentos, fábulas lo cual les permitirá que despierten el interés y se motiven por la lectura, pudiendo interactuar con un medio que será muy factible, ya que ellos puedan mejorar la capacidad la expresión oral y también la calidad de educación.

Es por esto que a través de los cuentos se estimulará la fantasía e imaginación de los educandos, ya que ellos expresarán desde su propia perspectiva lo que ven y así podrán asimilar los contenidos en base a sus conocimientos previos que ellos ya poseen.

4.9 Descripción del CD Interactivo.

El software interactivo se desarrolló para que los estudiantes se motiven y sientan interés por el entorno social y natural que les rodea y que mejor manera que haciéndolo con la utilización de una herramienta tecnológica.

En la era moderna es indispensable a que ellos se involucren con cada uno de estos medios porque les facilitará información en donde les ayudará a que tengan una participación activa en clases, porque se a través de las imágenes que contienen los cuentos ellos comprenderán más rápidamente el contenido de la asignatura de Entorno Social.

4.9.1 Presentación.

Cuando se iniciará el programa aparecerá la primera ventana el cual nos mostrará el nombre del mismo. Gráfico 21.

ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

BLOQUES CURRICULARES

Bloque1.-Los Seres Vivos

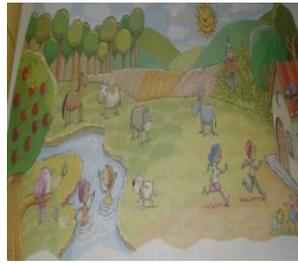
Bloque2.-Los Alimentos

Bloque3.- Mi Ciudad, mi Pueblo

Bloque4.- Provincias, Cantones y Parroquias

Bloque5.- Mi País

Bloque6.- Los Símbolos de los Ecuatorianos



Contenido

Juegos

Regresar

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 21. Programa Interactivo entorno natural y social

En esta primera ventana encontraremos 3 botones. El primer botón como lo indica permite salir del todo del programa, mientras que los demás botones el primer botón del lado inferior que señalará que tienes que ingresar o dale clic allí donde te indica, llamara la atención porque al momento de seleccionarlo aparecerá la opción **CONTENIDO** y tendrá un sonido muy entretenido por otro lado el siguiente botón al seleccionarlo o al darle un clic nos direccionará a un menú donde podremos visualizar videos referentes a los temas tratados.



Permite salir del programa



Al dar clic ingresará a los temas

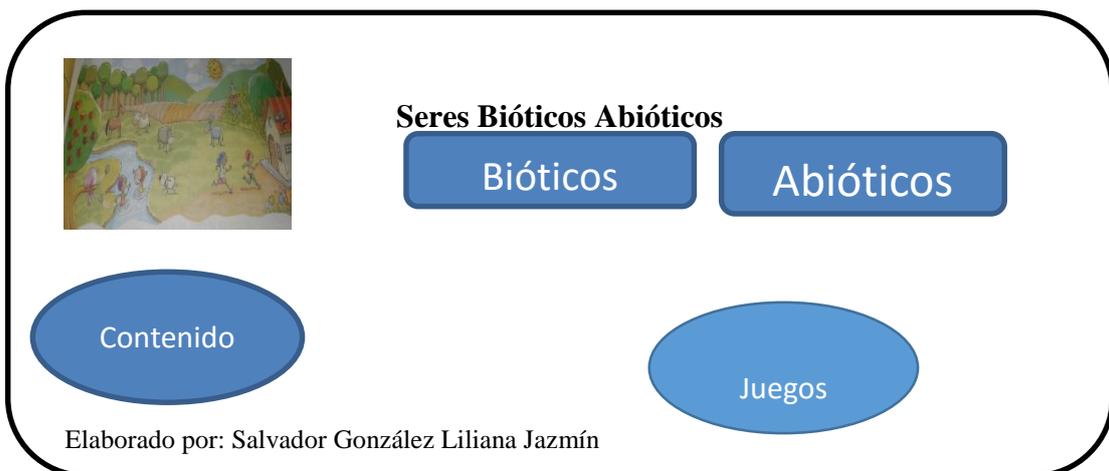


Al dar clic ingresará al contenido interactivo

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 22. Botones principales del cd interactivo

Al darle clic en el botón contenido nos muestra otra ventana del cual dándole nos presentará los que esto contiene y así mismo al darle clic videos.



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 23. Contenidos

4.9.2 Contenidos

Una vez que damos clic en unos de los botones, CONTENIDO por ejemplo encontraremos la imagen referente al tema y también botones los cuales nos permitirá aprender mucho más acerca de nuestros símbolos nacionales y fomentar en ellos el valor de patriotismo.



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 24: Contenidos 2.

Una vez que ingresemos a ver el contenido de cada uno de los botones podemos interactuar con un personaje dando clic en los botones que nos mostrara al final de cada presentación como se muestra en el grafico 22



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 25. Contenido de los temas.



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 26. Preguntas.

Este botón nos permitirá regresar al menú principal

Este botón nos dará partida para que comencemos a contestar 10 preguntas tomadas aleatoriamente



Cada pregunta contiene 3 diferentes respuestas con el cual al dar clic acertadamente nos permitirá avanzar

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 27. Bandera del Ecuador



Este botón nos permitirá reiniciar el juego desde el principio. Si la respuesta es equivocada nos aparecerá el siguiente mensaje.

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico #28. Vuelve a intentar



Si la respuesta es correcta nos aparecerá el siguiente mensaje.

Este botón nos permitirá continuar con la siguiente pregunta.

Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Gráfico # 29. Felicidades

4.9.3 Características generales

Software interactivo

El software Cd Interactivo

Contiene imágenes. gif, video multimedia, sonidos, etc.

Fue elaborado en el programa de ADOBE FLASH CS6, el cual es un programa que se usa normalmente para crear animaciones para páginas de internet, aunque las posibilidades son muchas: crear dibujos animados, presentaciones multimedia, aplicaciones móviles o de escritorio, páginas web completas, juegos, crear interactividad, menús y navegación para la web, etcétera, de forma ordenada dentro de capas o carpetas donde se ordenara sistemáticamente cada contenido que dispondrá nuestro proyecto para que posteriormente sea programado y secuenciado.

4.9.4 Estrategias de cambio.

Utilización del libro antes de la propuesta.	Utilización del software interactivo después de la propuesta.
Estudiantes muestran poco interés por aprender la asignatura de Entorno Natural y Social. Utilización de material didáctico tradicional. Contenidos muy extensos. Poca participación en clases.	Motivación e interés por aprender. Participación activa en clases. Asimilación de contenidos virtuales. Interés por el manejo y uso del software.

CAPÍTULO V
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 RECURSOS

5.1.1 Institucionales

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Escuela Fiscal N° 6 “Isabel Icaza de Estrada”	0.00	0.00
TOTAL			0.00

5.1.2 Humanos

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Tutorías técnicas	0.00	0.00
TOTAL			0.00

5.1.3 Tecnológicos

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Computadora portátil	650.00	650.00
2	Impresora tinta continua	120.00	120.00
TOTAL			770.00

5.1.4 Materiales

Descripción	Costo unitario	Total
Empastado	15.00	15.00
Anillado	1.25	10.00
Impresiones	0.15	50.00
Resma de papel	4.00	12.00
Especies valoradas	3	9.00
Bolígrafos	4	2.00
Cuaderno	2	2.50
TOTAL		100.50

5.1.5 Financieros

Descripción	Costo unitario	Total
Aperitivos	2.00	10.00
Mobiliarios	1.50	40.00
Recursos humanos	0.00	0.00
Recursos tecnológicos	770.00	770.00
Recursos materiales	70.50	100.50
TOTAL		920.50

MATERIALES DE REFERENCIA
5.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tiempo ACTIVIDADES	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del tema.		x																										
Presentación del tema a Consejo Académico.			X																									
Aprobación de Consejo Académico.						x																						
Revisión Comisión trabajo de titulación.						x																						
Aprobación y designación						x																						
Seminario.						x	x																					
Tutorías.									X	x	x	X	x	x	x	X	x	x	x		x	x						
Presentación del trabajo de titulación																							X					
Defensa del trabajo de titulación																									x			

BIBLIOGRAFÍA

ACHAERANDIO, L. (Enero de 2009). *Reflexiones acerca de la lectura comprensiva*. Recuperado el 2009, de educ.gt: <http://courseware.url.edu.gt/DESAC1/Estudiantes/Lectura%20y%20Escritura%20Acad%C3%A9micas/La%20lectura%20comprensiva%20-%20Achaerandio.pdf>

ALCÁNTARA, T. D. (2009). Importancia de las Tics para la educación. *Innovación y Experiencias Educativas*, 20.

ÁLVAREZ, Z. D. (2008). Promotores de la lectura. *Revista Interamericana*, 161 205.

AMAYA, A. J. (2010). *Sistemas de Información Gerenciales*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

CABALLERO, M. R. (2011). Tic's en Educación. *PAIDEREX: Revista Extremeña sobre la Formación y Educación*. Obtenido de <http://revista.academiamestre.es/2011/12/tic%C2%B4s-en-educacion/>

CABERO, A. J. (2007). Las necesidades de las tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 16.

CABERO, A. J. (2011). Las necesidades de las tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 16.
Demo, P. (2008). TICS y educación. *UOL. Buenos Aires*, 12.

FERNÁNDEZ, F. I. (2010). Tics en el ámbito educativo. *Educación*, 9. Obtenido de http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf

FREIRE, P. (2008). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. México: d.f. Siglo xxi.

GIRÓN, A. (2007). *Como hacer lectura critica*. Bogotá: D.D Universidad Sergio Arboleda.

Hernández, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje*. Mexico: UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.

HERNANDEZ, S. (2009). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje*. Mexico: Universidad y Conocimiento.
<http://definicion.de/pedagogia-critica>. (8 de Enero de 2014). Recuperado el 16 de marzo de 2015, de <http://definicion.de/pedagogia-critica/>:
<http://definicion.de/pedagogia-critica/#ixzz3YcRHI4aZ>
<http://definicion.de/pedagogia-critica>. (2014). Recuperado el 16 de marzo de 2015, de <http://definicion.de/pedagogia-critica/>: <http://definicion.de/pedagogia-critica/#ixzz3YcRHI4aZ>

LEIBRANDT, I. (2010). Las Herramientas electrónicas en la didáctica de la literatura. *Revista Digital Universitaria*, 17.

Liebeer, J. (2011). *Uso de la Tecnologia en la Educación*. Mexico: Paidos.

MARQUÉZ, P. (2009). *Software Educativo*. Barcelona: Paidos.

REDONDO, G. Ä. (2008). Comprensión Lectora. *Innovación y Experiencias Educativas*, 8.
Sánchez, J. (s.f.).

Santaella, L. (2007). *Navegar por el Ciberespacio*. Sao Paulo: Paulus.

SANTAELLA, L. (2009). *Navegar por el Ciberespacio*. Sao Paulo: Paulus.

SASTRÍAS, M. (2008). *Caminos a la lectura: El que y el como para que los niños lean*. México: Pax.

SILVA, M. (2010). *Educacion Interactiva: Enseñanza y Aprendizaje*. España: Gedisa.

VIDAL, G. (2010). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito: Poligráfica C:A.

WIKIPEDIA. (10 de MARZO de 2015). ENCILOPEDIA LIBRE.

www.mongrafia.com/trab22/seguridad menores en internet. (2013). Obtenido de www.mongrafia.com/trab22/seguridad menores en internet.

Enlaces electronicos upse

1.- Ruiz, G. J. L., & Gómez, G. G. (2006). Teoría de juegos: aportaciones al proceso de investigación y consultoría de empresas agropecuarias. Mexico: Red Revista Mexicana de Agronegocios. Retrieved from <http://www.ebrary.com> <http://site.ebrary.com/lib/upseps/detail.action?docID=10123940&p00=%22tecnicas+innovadoras%22>

2.- Naranjo, S. C. (2004). Investigación y creatividad: cómo implantar un taller de creatividad para la investigación. México: Instituto Politécnico Nacional. Retrieved from <http://www.ebrary.com> <http://site.ebrary.com/lib/upseps/detail.action?docID=10450181&p00=tecnicas+innovadoras>

3.-ACHAERANDIO, L. (Enero de 2009). *Reflexiones acerca de la lectura comprensiva*. Recuperado el 2015, de educ.gt: <http://courseware.url.edu.gt/>

4.- (2014). Recuperado el 16 de marzo de 2015. <http://definicion.de/pedagogia-critica>.

5.-WIKIPEDIA. (10 de MARZO de 2015). ENCILOPEDIA LIBRE.

ANEXOS

Anexo 1



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE
LA INSTITUCIÓN.**

OBJETIVO: Indagar la incidencia de las tics para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de entorno social, en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Fiscal n°6 “Isabel Icaza de Estrada, recinto Bellavista km 2 1/2, cantón Playas, provincia del Guayas.

INSTRUCTIVO: Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta de su elección.

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
		Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara vez	Nunca
1	¿El docente del área de entorno natural y social utiliza de manera dinámica el texto, para el desarrollo de habilidades cognitivas?					
2	¿Has escuchado que es un cd interactivo, en el área de entorno natural y social?					
3	¿Consideras importante que tu profesor utilice un cd interactivo en sus clases para desarrollar habilidades cognitivas?					
4	¿Te resultan comprensibles las clases de entorno natural y social que se centran en el texto dejando atrás el desarrollo de habilidades?					
5	¿Tu profesor te enseña a comprender e interpretar imágenes empleando un cd interactivo en el área de Entorno Natural y Social para el desarrollo de habilidades?					
6	¿Te gustaría emplear un cd interactivo para aprender de manera entretenida las clases de Entorno Natural y Social y desarrollar habilidades?					
7	¿Crees necesario que tu profesor(a) utilice las herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades cognitivas?					
8	¿Aplicando un programa cd interactivo en entorno natural y social desarrollarás habilidades en tu aprendizaje?					
9	¿Consideras que la aplicación de recursos didácticos audiovisuales interactivos ayudaría al desarrollo de habilidades cognitivas?					
10	¿Consideras que la utilización de un cd interactivo mejora el desarrollo de habilidades Entorno Natural y Social?					

Anexo 2



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL, DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN.

OBJETIVO: Indagar la incidencia de las tics para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de entorno social, en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Fiscal n°6 “Isabel Icaza de Estrada, recinto Bellavista km 2 1/2, cantón Playas, provincia del Guayas

INSTRUCTIVO: Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta de su elección.

Anexo 2

Resultados de la entrevista dirigida a docentes.

1.- ¿Considera que el texto de asignatura es el único recurso que debe utilizarse en el área de ciencias sociales?

D1: No, el docente actual siempre tiene que innovar y usar recursos variados, no guiarse solo del texto

D2: No, el libro debe ser base y guía pero no es una camisa de fuerza que impida que el docente implemente recursos innovadores

2.- ¿Qué otros recursos considera que deben ser utilizados en el área de ciencias sociales?

D1: Mapas, material impreso, tecnología.

D2: Computadora, proyector, recursos que existen en el curso o en el patio.

3.- ¿Utiliza usted recursos tecnológicos en el momento de impartir la clase de estudios sociales?

D1: No, por lo general las clases de estudios sociales son teóricas, orientadas a llenar los contenidos enmarcados en el curriculum.

D2: No, porque dentro de la institución no existen los recursos necesarios y los que hay no los manejamos de forma eficiente.

4.- ¿Qué actividades considera que deben implementarse para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas?

D1: Mejorar metodologías didácticas, implementando recursos adecuados, concursos, talleres.

D2: Concursos y actividades participativas, en las que se vean inmersos de manera directa los estudiantes.

5.- ¿Considera que las habilidades cognitivas de sus estudiantes se han desarrollado de forma adecuada?

D1: En un alto porcentaje, si se implementarán más recursos y estrategias podrían hablarse de una totalidad

D2: No, aún queda un largo camino por recorrer en el desarrollo de habilidades porque eso es un proceso.

6.- ¿Qué considera más importantes: el desarrollo de habilidades o la memorización de conceptos?

D1: Los docentes debemos preocuparnos por complementar los contenidos, ya que en base a ello serán evaluados los estudiantes y las mismas instituciones educativas.

D2: Debemos preocuparnos más por el desarrollo de habilidades ya que en base a eso pueden ellos por consecuencia aprender los contenidos.

7.- ¿Está dispuesto a implementar recursos novedosos dentro de su clase?

D1: Si, los docentes debemos ser seres dispuestos a innovar frecuentemente.

D2: Si, la institución educativa debería proveernos capacitaciones y los recursos para poder innovar de diferentes formas.

8.- ¿Considera útil la implementación de un CD interactivo para el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales?

D1: Si, pero antes deberían darnos una capacitación para poder utilizarlos.

D2: Si, pero se deberían proveer también recursos para que los estudiantes tengan un secuencialidad en casa.

Anexo 3



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS A LOS REPRESENTANTES LEGALES,
DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN.**

OBJETIVO: Indagar la incidencia de las tics para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de entorno social, en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Fiscal n°6 “Isabel Icaza de Estrada, recinto Bellavista km 2 1/2, cantón Playas, provincia del Guayas

INSTRUCTIVO: Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta de su elección.

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
		Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara vez	Nunca
1	¿Consideras que el docente del área de entorno natural y social debe mejorar las estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades?					
2	¿Permitirá la aplicación de un programa interactivo cd que los estudiantes mejoren su comprensión del medio social y natural?					
3	¿Consideras que la habilidad cognitiva de tu representado está desarrolladas de forma adecuada en entorno natural y social?					
4	¿Existe en casa los recursos para el uso de material multimedia en entorno natural y social incentivando el desarrollo de habilidades cognitivas?					
5	¿Usted conoce si el docente utiliza una herramienta tecnológica (computadora, proyector de imágenes, cd) en la asignatura de Entorno Social para el desarrollo de habilidades?					
6	¿Con qué frecuencia consideras el uso de tecnologías (computador, proyector de imágenes, cd) en Entorno Natural y Social?					
7	¿Con la implementación de un programa sus representados mejoraran las habilidades cognitivas en Entorno Natural y Social?					
8	¿Utilizando un CD interactivo que contenga imágenes, videos su hijo(a) se motivaran por aprender a conocer nuestro entorno?					
9	¿La implementación de un programa cd interactivo será una alternativa para mejorar el aprendizaje en sus hijos(as) en la materia de Entorno Natural Y Social?					
10	¿Es importante que los docentes implementen el uso del cd interactivo para el desarrollo de habilidades cognitivas en entorno natural y social?					

Anexo 4

Escuela Fiscal N°6 “Isabel Icaza de Estrada.”

Momento en que la investigadora, Liliana Salvador, visita la Escuela Fiscal n°6”Isabel Icaza de Estrada” para realizar el respectivo trabajo de investigación.



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Anexo 5

Encuesta realizada a los Estudiantes del Tercer Grado.

Momento en que la investigadora, Liliana Salvador, visita la Escuela Fiscal n°6 "Isabel Icaza de Estrada", para realizar el respectivo trabajo de investigación con los Estudiantes del Tercer Grado de Educación Básica.



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Anexo 6

Entrevista a la Directora de la Institución.

Momento en que la investigadora, Liliana Salvador, realizaba la entrevista a la Sra. MSc. Olga Cruz, directora de la Escuela Fiscal n°6 "Isabel Icaza de Estrada"



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Anexo 7

Encuesta a los Representantes de la Institución

Momento en que la investigadora, Liliana Salvador, realizaba la encuesta a los representantes legales, de la Escuela Fiscal n°6 "Isabel Icaza de Estrada"



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

Anexo 8

Encuesta a los Docentes de la Institución

Momento en que la investigadora, Liliana Salvador, realizaba la encuesta a los Docentes de Área de Entorno Natural y Social, de la Escuela Fiscal n°6 "Isabel Icaza de Estrada"



Elaborado por: Salvador González Liliana Jazmín

