



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

TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VIRGILIO DROUET FUENTES”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018.

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

AUTORA:

PATRICIA ISABEL YAGUAL TOMALÁ.

TUTOR:

MSC. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD – ECUADOR

2017 – 2018

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

TITULO:

TEMA:

SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VIRGILIO DROUET FUENTES”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018.

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

AUTORA:

PATRICIA ISABEL YAGUAL TOMALÁ

TUTOR:

MSC. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD – ECUADOR

Año – 2017

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

La Libertad, Agosto/2017

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo , Patricia Isabel Yagual Tomalá, portadora de la cédula de identidad N° 0927264671, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera Informática Educativa, previo a la obtención del título de licenciado de Informática Educativa en calidad de autor del trabajo de investigación "SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGILIO DROUET FUENTES", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018", me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto

Atentamente



Patricia Isabel Yagual Tomalá

C.I 0927264671

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación se lo dedico a mis padres Eufemia Tomalá Ramírez y Alfredo Yagual Orrala que durante 5 largos años dieron todo lo mejor tanto económica y motivacionalmente, puesto que me guiaron a seguir con mi educación profesional. También en esta etapa agradezco a mi suegra Maribel Villarroel y mi esposo Stalin Tomalá que con su apoyo pude concluir con mi meta y pasar todo obstáculo que se me presentaba.

Patricia Isabel Yagual Tomalá

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por prestarme vida y salud en este mundo, por la sabiduría que me da y las ganas de seguir adelante.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, por permitirme concluir con mi carrera universitaria y lograr la obtención de mi título.

A mi tutor Msc. Yuri Ruiz, que con su ayuda pude avanzar en mi proceso de tesis, por su paciencia y tiempo, así como también por demostrarme las falencias, para corregirlas.

A la escuela Virgilio Drouet Fuentes, la directora Msc. Elsa Saona, profesores y estudiantes que me ayudaron en este proceso de investigación

Gracias a todas las personas que me ayudaron en este proceso.

Patricia Isabel Yagual Tomalá

DECLARACION

DECLARACIÓN

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



Patricia Isabel Yagual Tomalá

APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

La Libertad, Agosto/2017

APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

En calidad de tutor del trabajo de investigación: "SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGILIO DROUET FUENTES", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018", elaborado por Patricia Isabel Yagual Tomalá, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera Informática Educativa, previo a la obtención del título de licenciado en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

ATENTAMENTE



, MSc. YURI RUIZ RABASCO

TUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

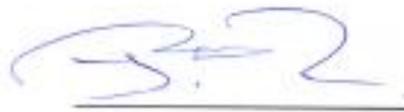
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO



Msc. Anibal Pirva Lino
DECANO DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS



Msc. Laura Villag Luyet
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE INFORMÁTICA EDUCATIVA



Msc. Yuri Ruiz Rabasco
TUTOR



Msc. Gina Parrales Loo
PROFESOR DE ÁREA



Abg. Brenda Reyes Toranzo Msc.
SECRETARIA GENERAL

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	
PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA	ii
AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARACION	vi
APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	vii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiv
RESUMEN.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1. TEMA.	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.1.1. Contextualización.	4
1.2. Problema científico.	6
1.3. Campo de acción.....	6
1.4. Justificación.....	7
1.5. Objetivo General.	8
1.6. Idea a Defender	8
1.7. Tareas Científicas.....	8
CAPÍTULO II	9
FUNDAMENTOS TEÓRICOS	9
2.1. Investigaciones previas	9
2.2. Fundamentaciones.....	11

2.2.1. Fundamentación filosófica.....	11
2.2.2. Fundamentación pedagógica.	11
2.2.3. Fundamentación legal.	12
2.3. Definiciones conceptuales	13
2.3.1 Variable Independiente – Software educativo	13
2.3.1.1 Conceptualización de software educativo.....	13
2.3.1.2 Importancia del software educativo.	15
2.3.1.3 Funciones del software educativo.	16
2.3.1.4 Tipos de software educativos	16
2.3.1.5 Ventajas del software educativo.....	18
2.3.1.6 Evolución del software educativo.	18
2.3.2 Variable Dependiente – Entorno Natural y Social.....	20
2.3.2.1 Definición de Entorno Natural y Social.	20
2.3.2.2. Objetivos macro de entorno natural y social.....	21
2.3.2.3. Objetivos educativos de entorno natural y social.....	21
CAPÍTULO III.....	22
MARCO METODOLÓGICO	22
3. Diseño de la Investigación	22
3.1 Enfoque de la investigación.	22
3.1.1. Modalidad de la Investigación.....	22
3.1.2. Nivel o tipo de investigación.	24
3.2. Población y muestra.....	25
3.2.1 Población.....	25
3.2.2 Muestra.....	25
3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación.....	25
3.3.1. Métodos de investigación.....	26
3.3.2. Técnicas de Investigación.	26
3.3.3. Instrumentos.....	27
3.4. Plan de recolección de la información	28
3.5. Plan de procesamiento de la información	28
3.6. Análisis e interpretación de resultados.	29

3.6.1. Ficha de Observación a estudiantes.....	29
3.6.2 Encuesta dirigida a docentes	30
3.6.2.1 Resultado de la encuesta realizada a profesoras.	35
3.6.3 Entrevista dirigida a directivo	36
3.7.4. Conclusiones y Recomendaciones Parciales.....	37
3.7.4.1. Conclusiones.....	37
3.7.4.2. Recomendaciones.....	38
PORTADA DE LA PROPUESTA	39
CAPÍTULO IV.....	40
LA PROPUESTA	40
4.1 Datos Informativos.....	40
4.2. Antecedentes de la propuesta.....	40
4.3. Justificación.....	41
4.4. Objetivos	42
4.5. Fundamentación	42
4.6. Metodología y desarrollo del plan de acción	43
4.7 Descripción de la propuesta.	45
4.8. Cronograma General	52
4.9. Recursos	53
Bibliografía	55
Anexos	61
Anexo 1. Instrumentos Investigativos. Formato de ficha de observación a estudiantes.....	61
Anexo 2. Instrumentos Investigativos. Formato de encuesta a profesores	62
Anexo 3. Instrumentos Investigativos. Entrevista realizada a la directora de la escuela.....	63
Anexo 4. Registro fotográfico. Encuesta a las profesoras Lorena Zambrano Reyes, Marianela Tomalá Suárez.....	64

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1.- Población y muestra.....	25
CUADRO 2.- Ficha de Observación a los estudiantes.	29
CUADRO 3.- Uso de la tecnología como recurso didáctico	30
CUADRO 4.- Capacitación en la institución sobre tecnología.....	31
CUADRO 5.- Software educativo.....	32
CUADRO 6.- Implementa medios tecnológicos.....	33
CUADRO 7.- Sala de computación.	34
CUADRO 8.-Resultado de la encuesta a las profesoras Lorena Zambrano Reyes, Marianela Tomalá Suárez y Jessica Rodríguez.....	35
CUADRO 9.- Entrevista realizada.....	36
CUADRO 10.- Metodología	43
CUADRO 11.-Plan de acción	44
CUADRO 12.-Cronograma General.....	52
CUADRO 13.-Institucional.....	53
CUADRO 14.- Humano.....	53
CUADRO 15.-Materiales.....	54
CUADRO 16.-Total de los recursos	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.- Uso de la tecnología como recurso didáctico.....	30
GRÁFICO 2.-Capacitación en la institución sobre tecnología.	31
GRÁFICO 3.- Software educativo	32
GRÁFICO 4.-Implementa medios tecnológicos.....	33
GRÁFICO 5.- Sala de computación.....	34

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1.- Escuela Virgilio Drouet Fuentes	6
ILUSTRACIÓN 2.- Ícono NEOBOOK.	45
ILUSTRACIÓN 3.- portada de bienvenida.	45
ILUSTRACIÓN 4: Temas que contiene el software de Entorno Natural y Social.	46
ILUSTRACIÓN 5: Colocar la imagen donde corresponda.	47
ILUSTRACIÓN 6 : Rompecabezas del Mapa del Ecuador.....	47
ILUSTRACIÓN 7: Crucigrama de la clasificación de alimentos.....	48
ILUSTRACIÓN 8: Música del Himno Nacional del Ecuador.....	48
ILUSTRACIÓN 9: Soy un buen peatón.	49
ILUSTRACIÓN 10: Reciclar, reutilizar.	49
ILUSTRACIÓN 11: Agua, aire y suelo.....	50
ILUSTRACIÓN 12: Puntos cardinales.....	50
ILUSTRACIÓN 13: La gente de mi País.	51
ILUSTRACIÓN 14: Zona urbana y rural.	51



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

TEMA: SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VIRGILIO DROUET FUENTES”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018.

Autor: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Tutor: Msc. Yuri Ruiz Rabasco

RESUMEN

En este proyecto investigativo se pudo notar el poco uso que tienen los estudiantes del tercer grado al usar equipo tecnológico y programas que les ayuden en la interactividad y aumento de sus conocimientos, cuando reciben las clases teóricas se aburren, se distraen y no prestan atención, por eso la propuesta será la de Implementar un software educativo en el área de Entorno Natural y Social para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del tercer grado, escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, para la información del marco teórico se buscó en fuentes como páginas web y artículos, se usó instrumentos como encuestas, fichas de observación y entrevista con el fin de tener resultados de las deficiencias que existen en los estudiantes.

Palabras claves: Software educativo, Entorno Natural y Social, enseñanza aprendizaje, conocimiento.

INTRODUCCIÓN

La educación en el Ecuador ha generado muchos cambios en relación a la educación y tecnología, en la materia de Entorno Natural y Social se implementará software educativo con la finalidad que los estudiantes demuestren más habilidades y conocimientos de la materia. El presente trabajo de investigación se debe al desarrollo e implementación de un software educativo en la materia de Entorno Natural y Social para que los estudiantes no solo tengan que escuchar teorías dictadas por sus profesores, sino que también interactúen mediante una computadora ejecutando el programa con contenidos de la materia, poniendo en práctica lo aprendido y de esta manera se vuelve más dinámico. Se pretende que el estudiante no se aburra o distraiga con otras actividades, se puede aprender mediante juegos didácticos y más si son estudiantes de tercer grado. Se ha realizado el trabajo investigativo mediante 4 capítulos:

CAPÍTULO I: Está estructurado por el **Planteamiento del problema**, contextualización, problema científico, campo de acción, justificación, objetivo general, idea a defender, tareas científicas.

CAPÍTULO II: hace referencia al **marco teórico**, investigaciones previas, fundamentación filosófica, pedagógica y legal, definiciones conceptuales variable independiente, variable dependiente

CAPÍTULO III: Se refiere al **marco metodológico**, enfoque, modalidad y nivel o tipo de investigación, población y muestra, métodos técnicas e instrumentos, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: Detalla la **propuesta**, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, metodología y plan de acción, descripción de la propuesta, cronograma, recursos, bibliografía, anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. TEMA.

SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VIRGILIO DROUET FUENTES”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017 - 2018.

1.1. Planteamiento del problema.

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografía, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. “El objetivo es que el intercambio sea más eficiente: incrementar la satisfacción, disminuir la frustración y en definitiva hacer más productiva las tareas que rodean a los estudiantes”. (Novoa, 2013) Los estudiantes se vuelven más interactivos con el uso del software educativo.

Los resultados que se obtendrán en la investigación de campo darán a notar si los profesores son capaces de trabajar con software educativo en la clase de Entorno Natural y Social en la escuela de educación básica Virgilio Drouet Fuentes, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

En la escuela Virgilio Drouet Fuentes se encontró como problema el poco uso de recursos tecnológicos en la materia de Entorno Natural y Social, se realizó fichas de observación en los estudiantes por lo cual el resultado fue que solo reciben clases en el aula, sus clases son dictadas y explicadas por la profesora pero los estudiantes

no muestran mucho interés en la clase se levantan de los asientos o se ponen hacer cualquier otra actividad, existe un laboratorio de computación pero los estudiantes solo están allí en la materia de computación por lo que no tienen mucha oportunidad de trabajar en este recurso tecnológico.

La profesora de Entorno Natural y Social mediante una encuesta que se le realizó indicó que si le gustaría trabajar con software educativo para sus estudiantes, la profesora lleva su recurso en este caso una laptop, para poder manejar un poco más su clase y que los estudiantes se interesen por algo novedoso, con este medio se ayuda pero ella necesita llamar más la atención de sus estudiantes, indicó que está dispuesta a tener capacitación para que se le enseñe el uso del software educativo para de esta manera ella poder impartirle ese conocimiento a sus estudiantes.

La directora de la escuela indicó en la entrevista que si existe un laboratorio de computación y que solo es usado con la profesora de esta materia, pero considera necesario que los profesores usen algo novedoso para la clase y si se da el uso de software educativo en la materia de Entorno Natural y Social estaría dispuesta hacer todas diligencias que sean necesarias para implementar estos medios educativos en la escuela, teniendo en cuenta que este software educativo será de mucha ayuda en la materia y en especial para los estudiantes para que puedan ir no solo manipulando el medio tecnológico sino también aprendiendo y mejorando su atención y conocimientos.

Según Rodriguez (2013) es “una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo”. Los profesores de la institución deben saber hacer una buena planificación teniendo en cuenta el uso de software educativo dentro de la clase que imparte para de esta manera estar preparados para hacer uso de ellos y así mejorar la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

1.1.1. Contextualización.

“Las herramientas tecnológicas se utilizan en las distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución del programa estas se encuentran en un ordenador o computadora” (Porto, 2016) Un software educativo es un programa informático esta es utilizada como herramienta pedagógica ya que se usan mucho en las escuelas porque los software son de gran ayuda para obtener conocimientos y desarrollar habilidades en el aula de clases para los estudiantes y los docentes. Estos programas son diseñados con el fin de que el docente tenga una mejor opción de impartir sus clases, y son de fácil manejo para que el estudiante pueda usar de ellos.

En Colombia, a través del programa gubernamental 'Computadores para educar' - iniciativa que se encarga de llevar equipos, conexión, software educativo y entrenamiento para maestros, (Barrios, 2012) menciona “en lo referente a tecnología e Internet para enseñar-, se ha logrado beneficiar a más de 7 millones de niños, en 28.000 sedes educativas públicas. Todavía hay 8.000 de estos planteles (23%) que aún no conocen un computador, ni mucho menos lo usan”

“La aplicación del software educativo en la Institución Educativa Laureano Gómez en el municipio de San Agustín busca despertar en el sector estudiantil el interés, acercamiento y amor hacia el área de Entorno Natural y Social y así lograr potencializar el pensamiento lógico en los jóvenes y que este a su vez se vea reflejado en su rendimiento académico en el área de Entorno Natural y Social, Software Educativo para la enseñanza y aprendizaje de Entorno Natural y Social en el Grado 6°, Universidad Católica de Manizales, Colombia”.

(Meneses&Artunduaga, 2014)

En Ecuador se ha ido actualizando la educación, pero no en tecnología aún falta mucho por que los profesores aprendan e impartan con el uso de software educativos, en Ecuador la tecnología es la herramienta más utilizada, aunque no es en cantidad ya que no todas las escuelas poseen todos los computadores necesarios para que sean utilizados por todos los estudiantes de un curso, si se puede decir que sobresale en calidad. En Ecuador si existen empresas que han realizado inversiones

para así poder implementar un software interactivo como ayuda ya sea en programas que sean instalados en el ordenador (computadora) o que solo sean ejecutados por medio de cd.

“Hace 10 años la tecnología no sobresalía tanto en el campo de la educación como lo es ahora, en las escuelas el software educativo no puede ser usado por cualquier persona, los docentes para hacer uso de ellos deben saber del uso del software para que así pueda dar su clase sin algún inconveniente, y los resultados pueden ser muy favorables”. (Camacho, 2011)

En Santa Elena es enorme el impacto de la informática en los diversos niveles en el sistema educativo, se requiere de profesionales que orienten a los niños y jóvenes para que hagan uso del software educativo, la carrera de Informática Educativa se la realiza con el fin de participar en el ámbito tecnológico y pedagógico, así fomentan el mejoramiento de la enseñanza.

El software que se implementará en la escuela será un material muy útil que permitirá mejorar los niveles de aprendizaje en el aula, además del uso adecuado de cada instrumento informático que se usen, la implementación de este software tendrá que ser de fácil manejo, visiblemente atractivo para así poder llamar la atención y curiosidad del estudiante, seguro (no peligrosos), deben ser útiles para el trabajo grupal e individual.

“La actualidad de la investigación se establece en que contribuye a fortalecer el papel del profesor y del alumno en el uso de los medios informáticos” (Hechavarría, 2015) al perfeccionar la interactividad con el software y garantizar la formación de los estudiantes para enfrentar en el presente y futuro la solución de problemas con el uso óptimo de la tecnología.

1.2. Problema científico.

¿De qué manera el software educativo influye positivamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica Virgilio Drouet Fuentes, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2017- 2018?

1.3. Campo de acción.

Campo: Educativo – Informática.

Área: Entorno Natural y Social.

Aspecto: Software educativo.

Delimitación Espacial: Escuela de Educación Básica “Virgilio Drouet Fuentes” calle Virgilio Drouet y Juan Montalvo, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

ILUSTRACION 1.- Escuela Virgilio Drouet Fuentes



Fuente: Google maps.

Autora: Patricia Isabel Yagual Tomalá.

Delimitación Poblacional: Estudiantes del tercer grado.

Delimitación Temporal: período lectivo 2017 – 2018.

1.4. Justificación.

Se propone un software educativo en la escuela para que sea de gran **importancia** para el docente y para que los estudiantes del tercer grado puedan participar más de la clase impartida, expresar sus ideas y conocimientos. La tecnología con la comunicación en los últimos años juega un papel importante en la educación, con el fin de mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje.

La **innovación** de un software educativo será un instrumento motivador porque será de fácil manejo y diseño, lo que logrará que los estudiantes y profesores se interesen por trabajar con este material didáctico en su clase. En este proyecto se visualizará las metodologías y estrategias que usaría el docente y como resultado obtendrá el desarrollo del pensamiento y la creatividad de sus estudiantes, así como también el manejo de la computadora como recurso tecnológico.

Los **beneficiarios** serán los estudiantes junto con los docentes que conforman el tercer grado de la escuela de educación básica Virgilio Drouet Fuentes. La utilidad del software se la realizará con el fin de que los profesores y estudiantes sepan su manejo y para que el aprendizaje sea de una forma más lúdica, ya que pueden aprender mientras se juega.

El software educativo será de gran **utilidad** ya que transmitirá contenidos de la materia de Entorno Natural y Social de una manera más dinámica y fácil para los estudiantes, se obtendrá un impacto positivo en ellos ya que pondrán en práctica lo aprendido y será dinámico en su ejecución, aportará un mejor desenvolvimiento en la materia.

Este software educativo será **novedoso** y de gran ayuda en los estudiantes y profesores ya que hasta la actualidad no se hace uso de un recurso tecnológico como el software educativo en la escuela, llamará la atención de quienes hagan uso de este ya que su manejo será fácil y dinámico.

Gracias a la disposición de la directora se puede tener la **factibilidad** para que se desarrolle el software educativo en la escuela y que los profesores y estudiantes puedan trabajar en ello, no tendrá costo alguno, los profesores están dispuestos e interesados en impartir la clase de Entorno Natural y Social con más dinámica.

1.5. Objetivo General.

Implementar un software educativo en el área de Entorno Natural y Social para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”, Santa Elena, Provincia de Santa Elena, Período Lectivo 2017 – 2018.

1.6. Idea a Defender

Con la implementación del software educativo se mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Entorno Natural y Social con el empleo de tecnología en los estudiantes de tercer grado.

1.7. Tareas Científicas

- Diagnosticar las habilidades tecnológicas en los estudiantes del tercer grado para la implementación de un software educativo en Entorno Natural y Social.

- Establecer estrategias teóricas y metodológicas que aporte en este proceso de investigación.

- Crear un software educativo en el área de Entorno Natural y Social que aporte significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del tercer grado.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1. Investigaciones previas

El software educativo tiene como finalidad que el profesor y el estudiante sean partícipes y sepan el manejo correspondiente de este medio como un recurso para la clase y de esta manera se aumente el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en clase y las habilidades para el uso de un recurso tecnológico.

El área de educación de la oficina de UNICEF en Argentina ha iniciado desde el año 2012 el Programa TIC y Educación Básica. Este programa comprende actividades referidas a dos ejes de análisis fundamentales: la gestión de las políticas de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) en educación y la integración de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje en las escuelas de nivel primario y secundario.

“Las iniciativas brasileñas dirigidas a la inserción de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación básica dieron sus primeros pasos en la década de 1980, periodo en que diverso países de América Latina orientaron esfuerzos para definir políticas públicas dirigidas a la preparación de profesionales para actuar en distintos segmentos productivos de bienes y servicios, y a la creación de bases científicas y tecnológicas con el fin de afianzar el desarrollo del país y su participación en la sociedad globalizada”. (Almeida, 2014)

La integración de las TIC en el sistema educativo no es un fenómeno nuevo, pues ya se han incorporado desde los orígenes del propio sistema diversos dispositivos y recursos tecnológicos para el uso pedagógico, sin embargo el uso de Internet, celulares, computadoras individuales, la televisión digital y los recursos digitales tienen hoy en los procesos masivos de socialización de las nuevas generaciones.

En Ecuador es incompatible con las necesidades del mercado y desarrollo local. Esto quiere decir que en las escuelas, colegios y universidades están rezagados en la formación tecnológica, los profesores en sus currículos académicos presentan un limitado uso de la tecnología por lo consiguiente de un software educativo. (Villao Rodríguez, 2012, pág. 20). “En Ecuador se procura encontrar a través de los medios tecnológicos el camino para hacer más accesibles el conocimiento, es necesario que las instituciones educativas promueven el uso de las herramientas tecnológicas dentro y fuera del aula.”

(Ortega, 2014) Propuso en la Universidad Politécnica Salesiana de la comunidad del Cantón Sucua, de Cuenca “un software educativo llamado “Un mundo mágico” conscientes de la realidad carente de conocimientos tecnológicos y el uso de las TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje”. Mucho es lo que se enseña y aprende en la etapa escolar, pero un elemento fundamental es que los niños lo hagan de manera gratificante, lúdica, dinámica y espontánea al observar la utilización de los nuevos recursos por parte del docente, se recomienda a los profesores que no se opongan al cambio en cuanto al uso del software para que los estudiantes adquieran el desarrollo de sus ideas, tengan capacidad de ampliar sus conocimientos y sientan confianza en sí mismos como seres intelectuales.

El trabajo de los profesores en Ecuador se realizará en torno a la información y los medios tecnológicos para lograr construir un esquema para que sus estudiantes puedan percibir, expresar y reaccionar ante la información. Para que el profesor logre incorporar software educativo en su clase debe planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje que quiere lograr ante sus estudiantes, debe seleccionar los temas de la materia escogida para una mejor manera de impartir la clase.

En la escuela de educación básica Virgilio Drouet Fuentes del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, se ha logrado obtener información en cuanto al uso de la tecnología en el aula, por lo que no es muy regular su uso, en ciertas ocasiones los profesores trabajan con una computadora para impartir clases, pero no es suficiente

por lo que solo lo hacen para compartir videos sobre la clase y los estudiantes solo se dedican a receptar la información, no son partícipes de la misma. Por lo que se está realizando la investigación en esta prestigiosa institución con el fin de orientar a los profesores en el especial a los del área de Entorno Natural y Social con el único fin de que al impartir la clase no sea de una forma monótona sino también participativa en la que se desenvuelvan docentes y estudiantes de manera equitativa.

2.2.Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación filosófica.

Delgado (2012) indica lo que Plantón propuso: “No se puede obligar a nadie a aprender, ni podemos abrir las cabezas para meter los conocimientos en ellas. Solo se puede mostrar el camino, para que cada cual piense por sí mismo.”

Los profesores deben tener la capacidad, paciencia y dedicación al enseñar al grupo de estudiantes que tienen en un aula, los profesores son los responsables de hacer que cada estudiante sea capaz de razonar e interactuar en clases, así como los padres desde casa ir controlando las actividades escolares de sus hijos para de esta manera pueda rendir en clase.

2.2.2. Fundamentación pedagógica.

Según (Sanchez&Torres, 2011) “el docente deberá diseñar de manera coherente la acción educativa, de hacer el ejercicio del cómo y con que enseñar”. Este autor reconoce que el docente como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje debe utilizar los métodos y recursos didácticos considerando lo que el estudiante ya sabe, para relacionarlo posteriormente con lo que debe aprender y de esta manera logra un aprendizaje significativo y mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Determinar los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software educativo, los contenidos a desarrollar con el programa en función a los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción.

2.2.3. Fundamentación legal.

La fundamentación legal adopta un marco normativo que avala todo lo relacionado con la innovación tecnológica en el aspecto educativo. Por lo que se toma en cuenta la Ley Orgánica de la educación y Código de la Niñez y la Adolescencia. (LOEI, LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL, 2011) Menciona:

Capítulo II DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

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

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

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

Según la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR aprobada el 24 de julio del 2008, consta en el Régimen del Buen Vivir, Sección Primera, los siguientes artículos con respecto a las Leyes que fundamentan el uso de la tecnología de la información y comunicación el área educativa.

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos. La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, fomentara el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

2.3. Definiciones conceptuales

2.3.1 Variable Independiente – Software educativo

2.3.1.1 Conceptualización de software educativo

(Perez&Garde, 2014) Indica que:

Software: es un término que hace referencia a un programa informático. Estas herramientas informáticas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora).

Educativo: por su parte es aquello vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte). El adjetivo también se utiliza para nombrar a lo que permite educar. A partir de estas definiciones se puede indicar que un software educativo es un programa informático que se emplea para educar al usuario, es una herramienta pedagógica o de enseñanza que por sus características ayudan a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades, algunos de estos programas están diseñados como apoyo al docente.

“El software educativo es muy importante en la educación a distancia. Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o un salón de clase. Así el estudiante puede “ingresar” a un salón virtual, interactuar con el profesor a través de videos, chat o correo electrónico. Dando que el software educativo persigue la integración como uno de sus objetivos primordiales”. (Perez, 2014)

Un tipo de software educativo que ofrece oportunidades verdaderamente ventajosas para los estudiantes es el abierto, que no se enfoca en la enseñanza tanto como en el aprendizaje creativo, el software educativo abierto ofrece un entorno en el cual los estudiantes pueden explorar a su gusto, en lugar de seguir una secuencia establecida previamente, por ello cada individuo puede vivir una experiencia particular a lo largo del proceso de aprendizaje.

El término inglés software, corresponde a un soporte lógico o un programa en español, es usado a base de instrucciones que sirven para que el ordenador cumpla con funciones o realice tareas que se le asignen, el nivel más básico de software lo constituye el sistema operacional que es un conjunto de programas que controlan las operaciones del ordenador .En el campo educativo se lo denomina software educativo porque son programas que se basan precisamente en la educación, un software educativo es una aplicación informática que es basada en estrategias pedagógicas, aporta directamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento en el desarrollo educacional.

El desarrollo del software educativo en los últimos años en nuestro país de ser conocido como un presentador de información pasa a ser un elemento principal de manera didáctica e interactiva que es elaborado a partir de una representación de conocimientos que facilita al estudiante su manejo y les ayuda a solucionar problemas. Los textos electrónicos, hipertextos, simuladores etc. Son algunos programas que pueden ser considerados como software educativo, es decir, son programas que se elaboran en una plataforma informática y busca apoyar el

desarrollo de habilidades en los estudiantes porque el desarrollo del software educativo son diseñados con el propósito de una clara intención pedagógica.

El software educativo como medio de enseñanza resulta eficiente medio didáctico para el profesor en la preparación o al impartir sus clases ya que contribuyen la mayor ganancia metodológica y racionalización de los estudiantes. En la docencia proporciona beneficios pedagógicos pues liberan a los estudiantes en tareas enviadas a casa, estimulándolos a dominar el pensamiento abstracto, permite la interactividad retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.

El uso de los softwares permite realizar una serie de trabajos por los estudiantes en su trabajo independiente, por otro lado también ayuda a realizar actividades intelectuales de observación, interpretación etc.

- Posibilitan la interactividad de los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilitan las representaciones animadas.
- Inciden en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación.
- Reducen el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado.
- Facilitan el desarrollo del trabajo independiente.

2.3.1.2 Importancia del software educativo.

(Robinson S. , 2013) dice que el software educativo “tiene mucha importancia porque facilita el desarrollo de las actividades puestas por el profesor hacia los estudiantes así como los recursos para desarrollar dicha actividad, por otro lado el carácter interactivo de cada estudiante permite el desarrollo de actividades

intelectuales de interpretación, observación y pensamiento crítico en lo desarrollado”.

2.3.1.3 Funciones del software educativo.

Funciones que pueden realizar los programas (Gomez, 2011)

Función informática: la mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

Funciones instructivas: todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos

Función motivadora: generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los estudiantes, mantener su interés, y cuando sea necesario focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades, resulta útil para los profesores.

Función evaluadora: la interactividad propia de estos materiales que los permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

2.3.1.4 Tipos de software educativos

(Euceda, 2013) Publicó que se clasifica en:

Tipo algorítmico: predomina el aprendizaje vía transmisión de conocimientos desde quien sabe, hacia quien lo desea aprender y donde el diseñador se encarga de

encapsular secuencias bien diseñadas de actividades de aprendizajes que conducen al interesado desde donde esta hasta donde se desea llegar, el papel del usuario es asimilar al máximo de lo que se transmite. Dentro de este tipo están:

✓ Los sistemas tutoriales: son programas que basan su funcionamiento en la utilización del programa como un tutor, existe un elemento de guía al estudiante a través de las distintas fases del aprendizaje por medio de un dialogo hombre – máquina. La fase de retroalimentación en la que se demuestra lo aprendido, ofrece retroalimentación y esfuerzo o refuerzo (ejemplo. Todos los programas educativos)

✓ Los sistemas de ejercitación y práctica: son programas que pretenden reforzar las fases aplicación y retroalimentación presentes en los procesos instructivos, en estos tipos de programas se requiere que el estudiante haya adquirido previamente una serie de conceptos y destrezas, para que un programa pueda considerarse un buen sistema de ejercitación y practica tiene que reunir tres condiciones. Cantidad de ejercicios, variedad en los formatos con que se presentan estos ejercicios y retroinformación que oriente de forma indirecta la acción del educando. (ejemplos. Juegos de operaciones con tiempo estipulado)

Tipo heurístico: este tipo de software educativo predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar considerablemente, el usuario debe llegar al conocimiento a partir de experiencias, creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo. Dentro de este tipo están:

✓ Simuladores y juegos educativos: ambos poseen la cualidad de apoyar el aprendizaje de tipo experimental como base para lograr un aprendizaje por descubrimiento. La interacción con un micro-mundo en forma semejante a la que se tendría en una situación real, es la fuente del conocimiento, el usuario resuelve problemas, aprende procedimientos, llega atender las características de los fenómenos y como controlarlos, o aprende que acciones tomar en diferentes

circunstancias. Lo esencial en ambos casos es que el usuario es un agente necesariamente activo que además de participar en la situación debe continuamente procesar la información que el micro mundo le proporciona en forma de situación problemática (ejemplo. Video juegos)

✓ **Sistemas expertos:** son capaces de representar y razonar acerca de algún dominio rico en conocimientos, con el ánimo de resolver problemas y dar consejos a quienes no son expertos en la materia. Además de demostrar gran capacidad de desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud, tiene como contenido un dominio de conocimientos que requieren gran cantidad de experiencia humana, no solo principios o reglas de alto nivel, de modo que es capaz de convencer al usuario que su razonamiento es correcto. (ejemplo: satélites)

2.3.1.5 Ventajas del software educativo

Según (Robinson S. , 2013) las ventajas del software educativo son:

- Encaminar el aprendizaje.
- Facilitar la evaluación y control.
- Suministrar información.
- Incrementa la retención de conocimiento en los estudiantes.
- Consistencias didácticas.

2.3.1.6 Evolución del software educativo.

Durante los **primeros años** de la era de la computadora el software se contemplaba como un añadido. “La programación de computadoras existían con pocos métodos

sistemáticos, el desarrollo del software se realizaba virtualmente sin ninguna planificación, hasta que los planes comenzaron a descalabrarse y los costos a correr”. (Redondo, 2012). Los programadores trataban de hacer las cosas bien, y con un esfuerzo salían con éxito, el software se diseñaba a medida para cada aplicación y tenía una distribución relativamente pequeña. La mayoría del software se desarrollaba y era utilizado por la misma persona u organización, la misma persona lo escribía, lo ejecutaba y si fallaba la depuraba.

La **segunda era** en la evolución de los sistemas de computadora se extienden desde la mitad de la década de los sesenta hasta finales de los setenta, la multiprogramación y los sistemas multiusuario introdujeron nuevos conceptos de interacción – hombre- máquina. Las técnicas interactivas abrieron un nuevo mundo de aplicaciones y nuevos niveles de sofisticación del hardware y del software. Los sistemas de tiempo real podían recoger, analizar y transformar datos de múltiples fuentes, controlando así los procesos y produciendo salidas en milisegundos en lugar de minutos. Todos esos programas, todas esas secuencias fuente tenían que ser corregidos cuando se detectaban fallas, modificados cuando cambiaban los requisitos de los usuarios o adaptados a nuevos dispositivos hardware que se hubieran adquirido.

La **tercera era** en la evolución de los sistemas de computadoras comenzó a mediados del año setenta y continuó más allá de una década. El sistema distribuido múltiples computadoras cada una ejecutando funciones concurrentes y comunicándose con alguna otra, incremento notablemente la complejidad de los sistemas informáticos. Las redes de área local y de creciente demanda de acceso “instantáneo” a los datos, supusieron una fuerte presión sobre los desarrolladores del software. La conclusión de la tercera era se caracterizó por la llegada y amplio uso de los microprocesadores, el microprocesador ha producido un extenso grupo de productos inteligentes.

La **cuarta era** de la evolución de los sistemas informáticos se aleja de las computadoras individuales y de los programas de computadoras, dirigiéndose al impacto colectivo de las computadoras y el software, al igual que el hardware evoluciona la concepción del software tanto básico como aplicado y por supuesto surge el software educativo. Los primeros usos fueron para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor, explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar los resultados.

2.3.2 Variable Dependiente – Entorno Natural y Social

2.3.2.1 Definición de Entorno Natural y Social.

¿Qué es entorno?

Es todo aquello que rodea a una persona o a un objeto particular, pero sin formar parte de él, el entorno depende del caso particular, un entorno puede consistir en una serie de objetos físicos, en una zona geográfica en un grupo determinado de personas etc. El entorno natural consiste en un sentido amplio y general en el medio ambiente es decir, en los ecosistemas que se encuentran en nuestro planeta que en conjunto forman la biosfera, y en un sentido más específico y particular en el aire, agua, tierra, flora y fauna que rodean a una persona, una ciudad o un objeto específico.

Especialmente en las últimas décadas los procesos de daño ambiental y de contaminación de la naturaleza han producido fuertes desequilibrios en los ecosistemas de todo el planeta, provocando que el entorno natural se haya venido deteriorando de manera constante y sistemática. Entre los principales factores que provocan daños en el medio ambiente están la deforestación, el vertido de sustancias tóxicas en ríos, lagos y mares, la utilización de formas de energía no renovables, la creación de grandes basurales a cielo abierto.

“El entorno social tiene gran importancia en los procesos de socialización, especialmente durante la infancia y adolescencia, que serán condicionante de la personalidad adulta de un individuo y de su capacidad al vincularse con otras personas, el entorno familiar consiste en las relaciones que se establecen entre padres e hijos, hermanos y hermanas y entre otros miembros de la familia, así como las prácticas y actividades que el grupo familiar realice en conjunto en los medios que los dispone”. (Deborah, 2015)

Es de gran importancia en la vida de cualquier persona, ya que actúa como un medio ambiente que provee afecto y sostén emocional, así como también seguridad económica y financiera.

2.3.2.2. Objetivos macro de entorno natural y social

Reconocer lugares de su localidad, ubicándolos a través de puntos referenciales, para desenvolverse y orientarse en su entorno social y natural. Fortalecer la identidad ecuatoriana fundamentada en la diversidad, conocimiento y valorando las necesidades y particularidades del entorno natural y social para establecer nexos de pertenencia desde lo inmediato hasta lo mediato. Apreciar el sentido de los símbolos que se asocian a la vida cultural y social de su patria y a las diversas manifestaciones que reflejan la gran riqueza de su patrimonio cultural y natural.

2.3.2.3. Objetivos educativos de entorno natural y social

(Riofrio & Procel, 2014) “Reconocer el agua, el aire, el suelo, la luz y el calor como elementos fundamentales para el desarrollo de la vida, a través de su observación y estudio, propiciando su cuidado y conservación, demostrar hábitos alimenticios que favorezcan la conservación de su salud y ayuden a su crecimiento”. Reconocerse como ecuatoriano o ecuatoriana por vínculos afectivos que parten del particular de un mismo territorio, de una misma historia y de una gran diversidad social y cultural de su gente. Identificar la ciudad o pueblo en el que habita, reconociendo sus manifestaciones sociales y culturales para valorarlas como propias.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. Diseño de la Investigación

3.1 Enfoque de la investigación.

En el trabajo de investigación se considera el enfoque de la investigación cuantitativa y cualitativa.

(Shuttleworth M. , 2017) Explica lo que es Investigación cualitativa.: “Es considerada como precursora de la investigación cuantitativa ya que se utiliza para generar posibles pistas e ideas que se pueden utilizar para formular una hipótesis realista”. Por esta razón el método cualitativo suele estar estrechamente aliado con entrevistas, técnicas de diseño de encuestas, estudios de caso individuales, para reforzar y evaluar los resultados.

(Shuttleworth, 2017) Explica lo que es Investigación cuantitativa: se la denomina ciencia verdadera y emplean medios matemáticos y estadísticos para medir resultados de manera concluyente. Todos los experimentos cuantitativos utilizan un formato estándar, para generar hipótesis que será probada o desmentida.

3.1.1. Modalidad de la Investigación.

En el trabajo de investigación se usaron las siguientes modalidades de investigación

(Diccionario de la real Academia española de la Lengua, 2016) Indica que:

Investigación de campo: “es el proceso donde se usan los mecanismos negativos, con el fin de aplicarlos en el intento de comprensión y solución de algunas situaciones o necesidades específicas, de esta forma la investigación de campo se caracteriza principalmente por la acción del investigador en contacto directo

con el ambiente natural o las personas quienes se desea realizar el estudio en cuestión”.

El investigador entra en contacto directo con el objeto de estudio, a fin de recopilar los datos y la información necesaria, que posteriormente analizada se busca las respuestas conclusiones o incluso la planificación de nuevos estudios que den como resultado un mejor entendimiento del fenómeno abordado.

Se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, esto permite que el conocimiento más a fondo del investigador se maneje los datos con más seguridad y podrá soportarse en diseños exploratorios, descriptivos y experimentales, creando una situación de control.

Según (Psic. Sierra, 2012) En la investigación descriptiva “se destacan las características o rasgos de la situación, fenómeno u objeto de estudio, la función principal es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio”. La investigación descriptiva también es conocida como investigación estadística porque describe los datos y este debe tener un impacto en las vidas de la gente que los rodea, el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

(Joranporre, 2013) Indica que **La investigación bibliográfica**

“constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, además de que es necesaria en la primera etapa de todas ellas, puesto que esta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, teorías, hipótesis, experimentos, resultados, instrumentos y técnicas usadas acerca del tema o problema que el investigador se propone a investigar o resolver”.

Una buena colección bibliográfica y audiovisual formada para satisfacer las exigencias de los usuarios, es considerada como indispensable para el éxito del aprendizaje y la formación profesional. El progreso de la ciencia depende de la

investigación y esta de la documentación, ningún investigador responsable, puede iniciar sus trabajos hasta que haya explorado la literatura existente en la materia de su trabajo.

3.1.2. Nivel o tipo de investigación.

En el presente trabajo de investigación se aplicará el tipo de investigación donde se empleará la observación.

(Enciclopedia de Clasificaciones, 2017) Indica que la **observación** “es el acto y la consecuencia de observar a algo o alguien para adquirir información. La observación, junto con la experimentación forman parte del método científico ya que es a partir de estos que se logra verificar los fenómenos.” La observación consiste en saber seleccionar aquello que queremos analizar, se suele decir que “saber observar es saber seleccionar”. Para la observación lo primero es plantear previamente que es lo que interesa observar, en definitiva haber seleccionado un objetivo claro de observación. La observación constituye métodos para usar los datos destinados a representar lo más posible a la realidad, es un proceso cuya primera función e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración, para la recolección de datos e información se utiliza los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla normalmente sus actividades.

El proyecto de investigación se realiza con el tipo de investigación documental.

(Abasolo, 2016) Indica que la **Investigación documental** es el “proceso estratégico en donde el investigador busca a través de la observación y consulta en distintas fuentes documentales”. Recabar los datos e información existentes sobre el tema pretende estudiar a fin de obtener material intelectual y científico en donde pueda descansar el desarrollo de la investigación científica que desea realizar para la realización de tesis e investigaciones, los teóricos han señalado que en la actualidad

son las disciplinas humanísticas las que más frecuentemente hacen empleo de esta estrategia de la investigación.

3.2.Población y muestra

3.2.1 Población.

Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado, cuando se lleve a cabo alguna investigación debe de tener en cuenta algunas características esenciales al seleccionar la población bajo estudio. La población de la investigación que se llevó a cabo es de 48 personas que constan de profesores, directora y estudiantes, escuela de educación básica "Virgilio Drouet Fuentes", Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

3.2.2 Muestra

La muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población, el tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuanto representa el estudio de la población. Se utilizó la totalidad de la población para hacer el estudio.

CUADRO 1.- Población y muestra

Segmento poblacional	Muestra
DIRECTIVO	1
DOCENTES	3
ESTUDIANTES	45
TOTAL	48

Fuente: Escuela de educación básica "Virgilio Drouet Fuentes"

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación.

3.3.1. Métodos de investigación.

(Villarejo, 2013) Indica que “La teoría fundamentada es un diseño de investigación cualitativa, no comprueba una hipótesis sino que genera conceptos originales e hipótesis como resultado del método”. El estudio se inicia con una pregunta general, tratan de responder a las preguntas sobre que está sucediendo. Trata de descubrir teorías, conceptos, hipótesis y proposiciones partiendo directamente de los datos y no de supuestos, la teoría se desarrolla durante la investigación y esto se realiza a través de una continua interrelación entre el análisis y la recogida de datos. En la escuela Virgilio Drouet Fuentes se realizaron las respectivas investigaciones, para esto se usaron instrumentos como encuesta a los profesores, entrevista con la directora y ficha de observación a los estudiantes, de esta forma se puede obtener una información real de lo que se está investigando, así se pudo comprobar el poco uso de recursos tecnológicos para una mejor enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

3.3.2. Técnicas de Investigación.

La **entrevista** es la técnica que se usa para obtener datos, consiste en el diálogo de dos personas, el entrevistador(a) Patricia Yagual Tomalá y entrevistada que es la directora de la escuela Virgilio Drouet Fuentes Msc. Elsa Saona, esta se la realiza con el fin de obtener información de lo que se está investigando, la entrevista es una técnica antigua, incluye la opción de selección previa a quien o quienes se va a realizar, no se puede aplicar a cualquier persona.

En la escuela Virgilio Drouet Fuentes se realizó la entrevista a la directora Msc. Elsa Saona con el fin de saber su interés por la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de esta institución, si tiene la motivación de cambiar el método de enseñanza y si los profesores que trabajan en ella son capaces y están motivados

por la utilización del software educativo. La entrevista se la realizó porque la población es pequeña y manejable.

La **encuesta** se la realizó con el fin de saber si las profesoras Lorena Zambrano Reyes y Marianela Tomalá Suárez están interesados, motivados y si están dispuestos aprender el uso del software educativo para poder transmitir los conocimientos a sus estudiantes, en este caso se obtuvo la información de dos profesoras las cuales imparten la materia de Entorno Natural y Social, en este caso se realiza un listado de preguntas escritas con el fin de que las personas que están siendo encuestadas respondan de acuerdo a su criterio lo que mejor les parece, esto se lo realiza para obtener los datos y apreciaciones de cada persona.

La **ficha de observación** es un instrumento de campo que se hace en el lugar donde se realiza la investigación, en este caso fueron los estudiantes del tercer grado a los cuales se realizó la ficha de observación para así poder saber cuál es la problemática que podrían presentar los estudiantes ante el manejo de tecnología, si están motivados y si les gustaría aprender de una manera más dinámica.

3.3.3. Instrumentos.

El instrumento que se uso fue el **Cuestionario**, se usa un formulario de preguntas para obtener respuesta sobre la investigación que se realiza.

La lista de cotejo es otro de los instrumentos que registra la ausencia o presencia de acciones, acepta dos alternativas: si, no; no logra; presente o ausente; etc. Se realiza un análisis secuencial de tarea según el orden en que debe aparecer el comportamiento, debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

3.4. Plan de recolección de la información

Se busca vincular la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”, implementando un software educativo en el área de Entorno Natural y Social, mediante la investigación de campo que se realizó, y con el uso de ficha de observación, entrevista y encuesta se pudo sacar conclusiones para de esta manera poder emplear el software educativo de una manera positiva para los estudiantes, profesores y para la institución en sí.

El investigador debe ante todo respetar a los participantes y nunca despreciarlos, quien viole esta regla no tiene por qué ser partícipe de una investigación ni estar en el campo investigativo. Lo que se busca es analizar y comprender la situación de estudio y así poder responder las inquietudes que se vayan obteniendo mediante el proceso de la investigación.

3.5. Plan de procesamiento de la información

Mediante las encuestas y entrevistas que se realizó se efectúan la recolección de los datos y se determina la veracidad de la información, una vez que este identificado el problema de la búsqueda que se efectuó la información estará basada en textos, páginas web, revistas, blog y demás textos que nos muestren el desarrollo para la propuesta que está basada en un software educativo en la materia de Entorno Natural y Social para los estudiantes del tercer año de la escuela Virgilio Drouet Fuentes, de ahí se pasará hacer un análisis e interpretación de los resultados que se obtendrán mediante tablas y gráficos estadísticos , después del planteamiento de soluciones se podrá fortalecer el proceso de enseñanza en los estudiante del tercer grado, escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”

3.6. Análisis e interpretación de resultados.

3.6.1. Ficha de Observación a estudiantes.

CUADRO 2.- Ficha de Observación a los estudiantes.

Nº	Actividades	Observaciones
1	La profesora de Entorno Natural y Social tiene dominio de sus estudiantes.	La profesora si maneja su clase aunque si ahí estudiantes que no prestan mucha atención.
2	Los estudiantes realizan las actividades que le indica la profesora en la clase de entorno natural y social.	La mayoría de los estudiantes si realizan las actividades, pero las actividades que realizan son en el libro y no dinámicas.
3	Expresa con claridad lo que ha aprendido en clase.	Hay estudiantes que tienen la idea de lo que les pregunta la profesora pero no saben expresarse con claridad, tal vez por nervios.
4	Se interesan por usar la computadora como medio de enseñanza.	Si les llama la atención usar la computadora, pero no todos los estudiantes tienen la suerte de tener una computadora en casa.
5	Cuando están en laboratorio de computación tienen habilidad para manipular la computadora.	Si muchos de los estudiantes muestran destrezas al usar la computadora.

Fuente: Escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

3.6.2 Encuesta dirigida a docentes

1 ¿Al realizar su planificación curricular toma en cuenta el uso de la tecnología como recurso didáctico para impartir la clase de entorno natural y social?

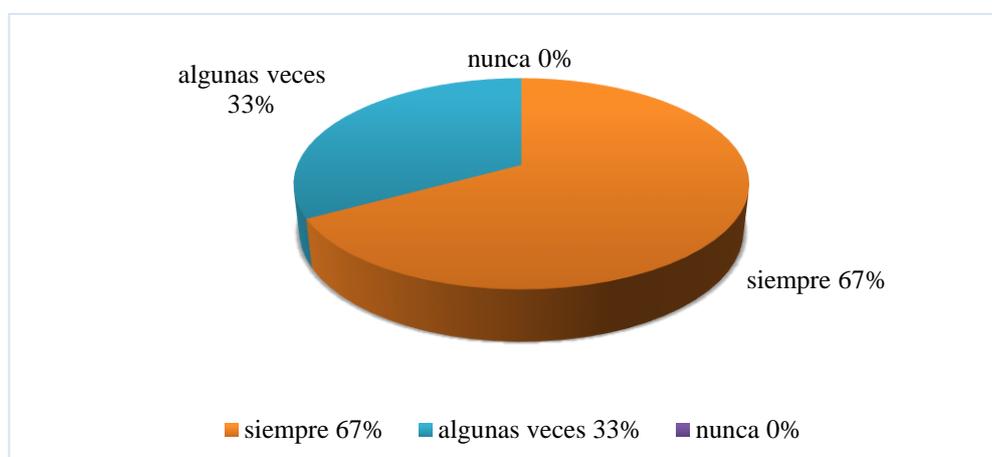
CUADRO 3.- Uso de la tecnología como recurso didáctico.

Nº	Opción	Frecuencias	Porcentaje
1	Siempre	2	67%
	Algunas veces	1	33%
	Nunca	0	0
Total		3	100%

Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

GRÁFICO 1.- Uso de la tecnología como recurso didáctico



Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Análisis e interpretación de los resultados: se puede demostrar mediante el gráfico que el 67% de los docentes si toman en cuenta el uso de la tecnología para impartir sus clases, mientras que un 33% no lo hace.

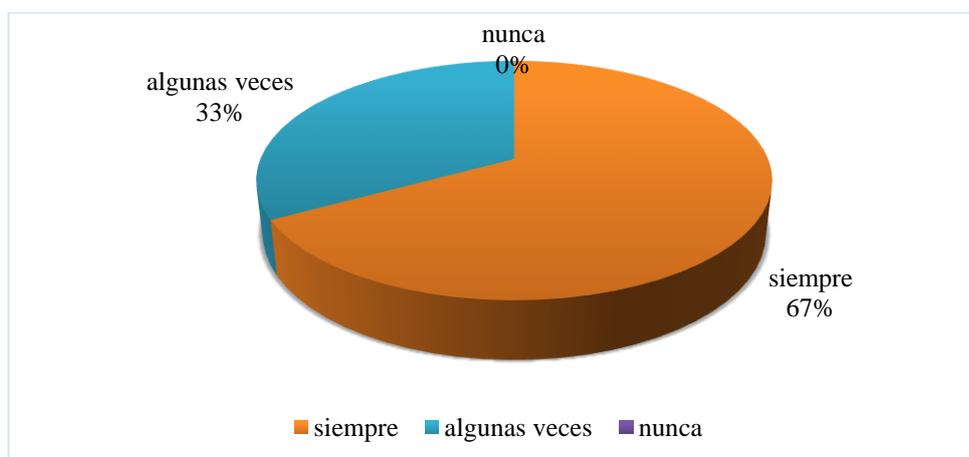
2. ¿En la institución educativa los capacitan para implementar tecnología en la clase de entorno natural y social como recurso didáctico?

CUADRO 4.- Capacitación en la institución sobre tecnología.

Nº	Opción	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	2	67%
	Algunas veces	1	33%
	Nunca	0	0
Total		3	100%

Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”
Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

GRÁFICO 2.-Capacitación en la institución sobre tecnología.



Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”
Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Análisis e interpretación de los resultados: el 67% de los docentes dijo que si son capacitados en la Institución sobre tecnología el 33 % dijo que no porque no han podido asistir a las capacitaciones.

3 ¿Cómo profesora de entorno natural y social ha implementado software educativo como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?

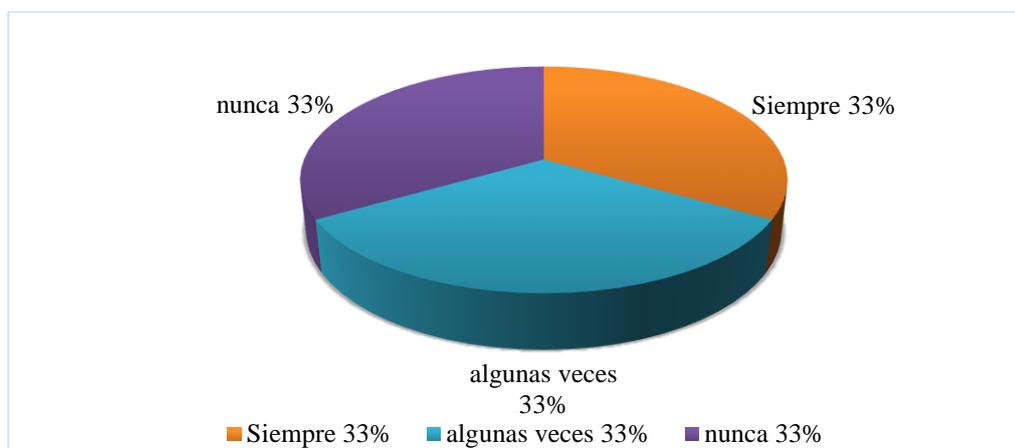
CUADRO 5.- Software educativo

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	1	33%
	Algunas veces	1	33%
	Nunca	1	33%
Total		3	99%

Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

GRÁFICO 3.- Software educativo



Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Análisis e interpretación de los resultados: aquí se puede demostrar que el 33% si ha implementado en algún momento de su vida profesional software educativo mientras un 33% algunas veces y el otro 33% nunca.

4 ¿Usted en la clase de entorno natural y social implementa dispositivos tecnológicos como recurso didáctico?

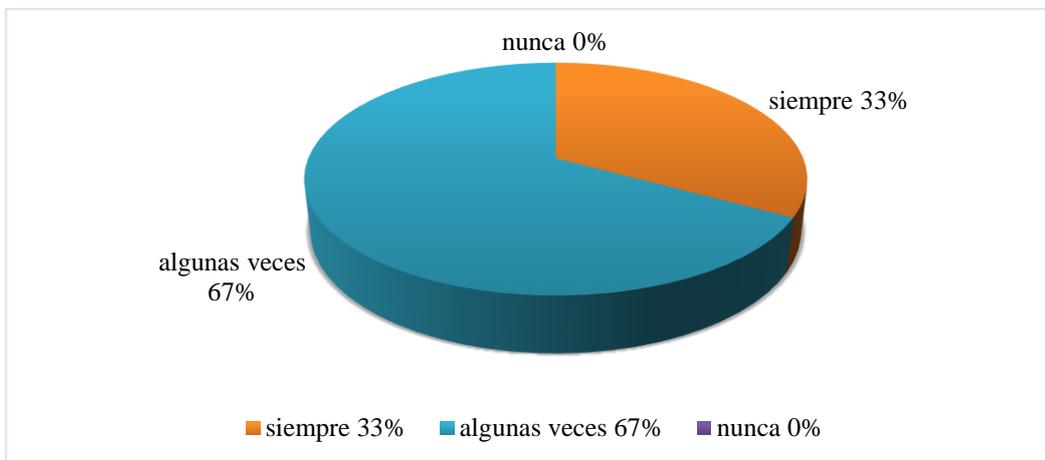
CUADRO 6.- Implementa medios tecnológicos

Nº	Opción	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	1	33%
	Algunas veces	2	67%
	Nunca	0	0
total		3	100%

Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

GRÁFICO 4.-Implementa medios tecnológicos.



Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Análisis e interpretación de los resultados: se puede notar que un 33% de los profesores no siempre usan recursos tecnológicos, un 67% algunas veces usan recurso didáctico.

5 ¿Usted como profesora de entorno natural y social hace uso de la sala de computación de la escuela?

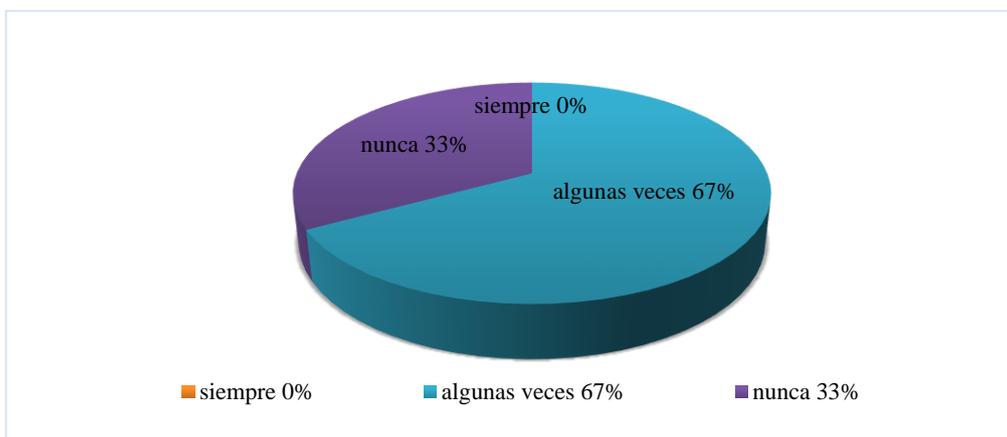
CUADRO 7.- Sala de computación.

Nº	Opción	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	0	0
	Algunas veces	2	67%
	Nunca	1	33%
Total		3	100%

Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

GRÁFICO 5.- Sala de computación



Fuente: Encuesta realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

Análisis e interpretación de resultados: En esta encuesta que se realizó a los docentes de la escuela Virgilio Drouet Fuentes se puede demostrar que un 33% no siempre se hace uso de la sala de computación un 67% indicó que algunas veces lo usan.

3.6.2.1 Resultado de la encuesta realizada a profesoras.

CUADRO 8.-Resultado de la encuesta a las profesoras Lorena Zambrano Reyes, Marianela Tomalá Suárez y Jessica Rodríguez.

N°	Preguntas	Siempre		Algunas veces		Nunca		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	¿Al realizar su planificación curricular toma en cuenta el uso de la tecnología como recurso didáctico para impartir la clase de entorno natural y social?	2	67	1	33	0	0	3	100
2	¿En la institución educativa los capacitan para implementar tecnología en la clase de entorno natural y social como recurso didáctico?	2	67	1	33	0	0	3	100
3	¿Cómo profesora de entorno natural y social ha implementado software educativo como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?	1	33	1	33	1	33	3	99
4	¿Usted en la clase de entorno natural y social implementa dispositivos tecnológicos como recurso didáctico?	1	33	2	67	0	0	3	100
5	¿Usted como profesora de Entorno Natural y Social hace uso de la sala de computación de la escuela?	0	0	2	67	1	33	3	100

Elaborado por: Yagual Tomalá Patricia

3.6.3 Entrevista dirigida a directivo

CUADRO 9.- Entrevista realizada a Msc. Elsa Saona

N°	OPCIÓN	RESPUESTA
1	Usted considera necesario que los docentes que imparten la materia de entorno natural y social en las planificaciones tomen en cuenta como recurso didáctico la implementación de un software educativo.	Efectivamente ya que ayudaría al proceso de aprendizaje.
2	Usted cree que es importante que la tecnología sea parte esencial en la enseñanza de los estudiantes en la materia de entorno natural y social.	Si creo que es importante ya que de esa manera complementarí la enseñanza de los estudiantes.
3	Estaría de acuerdo en hacer los trámites respectivos para poder implementar un software educativo en entorno natural y social como recurso didáctico.	Si siempre y cuando no sean engorrosos para la adquisición de este material.
4	Como autoridad de la institución estaría dispuesta a promover espacios para que los docentes de entorno natural y social sean capacitados y así puedan implementar un software educativo como recurso didáctico en sus clases.	Espacios físicos si tenemos en la institución para la adquisición y utilización de estos recursos.

Fuente: Entrevista realizada en la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

3.7.4. Conclusiones y Recomendaciones Parciales

3.7.4.1. Conclusiones.

En la escuela Virgilio Drouet Fuentes pude observar y sacar conclusión de que los profesores si están prestos a ser capacitados y aprender más acerca del uso de la tecnología en este caso trabajar en clases con software didácticos. Los profesores que no muestran interés en el uso de este método educativo son porque no se sienten capaces de trabajar con este recurso didáctico, algunos profesores si han trabajado con software educativo pero no dentro de la escuela Virgilio Drouet Fuentes.

El software educativo que se empleará en la clase de Entorno Natural y Social no será un software difícil o complicado en su manejo, por la misma razón que los profesores puedan trabajar con ello y así de esta manera impartir sus clases a sus estudiantes, como bien se sabe la tecnología hoy en día está al alcance de todos, los estudiantes de ahora entran a clases ya con un conocimiento previo a la tecnología no en teoría pero sí en práctica, ya que pueden hacer uso de una Tablet o celulares hasta de las mismas computadoras.

La directora de la escuela está dispuesta a implementar este método didáctico para que los profesores avancen junto con la tecnología y puedan impartir clases dinámicas que los estudiantes sean participativos y aprendan a manipular un programa informático no con el fin de jugar sino de aprender la materia, y que no se vuelvan rutinarios ni aburridas las clases donde solo tengan que escuchar y contestar preguntas realizadas por la profesora.

Los profesores que hacen uso de computadoras para motivar a sus estudiantes solo lo hacen para enseñarles videos y no para que los estudiantes mismos interactúen sino solo observar, los estudiantes se distraen y en ocasiones no prestan atención.

3.7.4.2. Recomendaciones.

Se considera necesario que los profesores deben ser capacitados con el uso del software educativo en el área de Entorno Natural y Social sean ellos mismos los que lo ejecuten dentro de la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” el programa, así los estudiantes serán motivados y desarrollarán una enseñanza de calidad en sus aulas de clases, con este método didáctico el profesor y estudiante lograrán una enseñanza – aprendizaje de manera más dinámica sin solo recibir clases dictadas.

Recomendaría que todo profesor así use o no la tecnología o software educativos en sus clases siempre o casi siempre deben tener en cuenta que no solo es de llegar al aula de clase impartirla y listo, es necesario incentivar al niño antes de iniciar las clases hacer dinámicas, ejercicios motivacionales, levantarles el ánimo e iniciar una clase amena con ganas de aprender. Los profesores tendrán que enseñarle el uso del software a sus estudiantes motivarlos a trabajar en ellos y que se les haga más fácil la enseñanza aprendizaje de ellos.

De esta manera no se volverá una clase aburrida un niño distraído, los profesores no solo deben cumplir con su profesión deben ser amigos de sus estudiantes siempre y cuando poniendo el respeto por delante, sin abusos ni excesos de confianza. El software educativo son medios colaborativos en clases ya no como en tiempos anteriores, los estudiantes deberían trabajar más en laboratorio de computación para que puedan interactuar mucho más con la tecnología y con el software educativo, considero necesario que se trabaje interactuando con software educativos no solo en la materia de entorno natural y social sino en las demás materias también.

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

PORTADA DE LA PROPUESTA

TEMA: Software educativo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del tercer grado de la escuela Virgilio Drouet Fuentes, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

AUTOR (A):
PATRICIA ISABEL YAGUAL TOMALÁ

TUTOR: Master Yuri Ruiz Rabasco

LA LIBERTAD - ECUADOR

Septiembre 2017.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Datos Informativos.

Tema: Software educativo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del tercer grado.

Institución: escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”.

Ubicación: Santa Elena – Provincia de Santa Elena.

Tiempo estimado para la ejecución

Equipo técnico responsable

Tutor: Master Yuri Ruiz Rabasco.

Egresada: Patricia Isabel Yagual Tomalá.

Beneficiarios: Estudiantes del tercer grado.

4.2. Antecedentes de la propuesta.

En la actualidad la provincia de Santa Elena se basa en la actualización de los nuevos conocimientos y el progreso que se va obteniendo a diario con el avance tecnológico, así como los profesores y estudiantes para de esta tener una educación de calidad y calidez.

En la escuela Virgilio Drouet Fuentes la tecnología no esta tan actualizada, se hace uso de un laboratorio de computación donde los estudiantes trabajan en las computadoras pero son enseñanzas básicas que se vienen dando desde los principios de la tecnología, no hacen uso de los software educativos o programas que incentiven a los estudiantes aprender algo nuevo y novedoso, los docentes no todos están capacitados para impartir clases con un software educativo ya que no saben

usar una computadora o simplemente porque no quieren avanzar en tecnología, los profesores que si están capacitados para esto hacen uso de computadoras al impartir las clases pero solo los estudiantes podrán visualizar el contenido de la pantalla lo que el profesor les ha preparado para la clase, no es un programa en el que los estudiantes puedan interactuar con sus conocimientos o manipulando la computadora y aprendiendo con el uso del software que no es nada complicado en este caso sería algo básico para los estudiantes del tercer grado de la escuela.

Esta propuesta será realizada para desarrollar el interés y conocimiento de los estudiantes al usar un software educativo, una forma innovadora para los profesores cuando enseñen sus clases de Entorno Natural y Social, no solo se basen el dictar en explicar sin permitir que os estudiantes sean los que se guíen por ayuda de los profesores mismos y de ello para tener un aprendizaje significativo.

4.3. Justificación.

El software educativo será desarrollado con el programa NEOBOOK con el fin de que sea implementado en la escuela Virgilio Drouet Fuentes para los estudiantes del tercer grado en la materia de Entorno Natural y Social, al impartir las clases mediante software educativo se obtendrá que los niños muestren más interés por su clase que sea hábil al usar esta herramienta tecnológica, que estos programas comúnmente no son utilizados por profesores ni en las instituciones educativas y más aún en instituciones que no están adecuadas ni en posibilidad de tener la tecnología a su alcance para una mejor formación.

El uso de herramientas tecnológicas ayudará al profesor y a los estudiantes en tener más estrategias en clases, así como del uso de la tecnología, ya que hoy en día sin tecnología no se puede estar, se ha vuelto indispensable en distintos ámbitos de nuestro diario vivir. El software educativo servirá de mucha ayuda en estudiantes y profesores. Los profesores ya no solo tendrán que impartir clases dictadas sino también interactivas, lo que el estudiante aprendió en un aula de clases, luego se

verá reflejado sus conocimientos mediante el uso del software educativo ya que este tendrá contenidos de la materia de Entorno Natural y Social.

Es de vital importancia porque la escuela Virgilio Drouet Fuentes necesita ir evolucionando, ir de la mano con la tecnología y no solo un curso sino toda la institución en sí, no solo porque es de gran ayuda sino porque es más fácil que el estudiante aprenda usando y manipulando herramientas tecnológicas, algo novedoso para ellos y no aburrido ni rutinario.

4.4. Objetivos

- ✓ Desarrollar en los estudiantes la capacidad de razonar e interactuar con el software educativo.

- ✓ Implementar actividades dentro del software educativo para garantizar el aprendizaje de los estudiantes de una forma más dinámica.

- ✓ Mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes y profesores.

4.5. Fundamentación

Se tomará en consideración lo dicho por Bill Gates: “La tecnología seguro que ayuda, pero sería muy fácil esperar demasiado en ese sentido, como si una mágica tecnología pudiera resolver el problema”. Por ejemplo, siempre hemos tenido muchísimos libros de texto. Y si los jóvenes son motivados y saben porque aprenden, realmente van a querer aprender. Internet ayuda a los estudiantes motivados. Es una herramienta que permite que otros maestros vean lo que hacen otros buenos maestros. Ahí hay una buena promesa”

4.6. Metodología y desarrollo del plan de acción

CUADRO 10.- Metodología

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Uso del Software educativo en el área de entorno natural y social para los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”, del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2017 - 2018.</p>	<p>Ejecutar las actividades que contiene el software educativo de Entorno Natural y Social</p>	<p>Ejecución</p>	<p>Sin el uso de un software educativo en Entorno Natural y Social las clases serán impartidas como antes solo dictar y explicar</p>
<p>Propósito Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y profesores con el uso del software educativo en Entorno Natural y Social</p>	<p>Diagnóstico</p>	<p>Evidencia</p>	<p>Los profesores y estudiantes no están 100% aptos para trabajar con tecnología</p>
<p>Propuesta Software educativo en el área de Entorno Natural y Social</p>	<p>Tener excelentes resultados con el uso del software educativo de Entorno Natural y Social</p>	<p>Capacitación y manejo del software educativo de Entorno Natural y Social</p>	<p>Al no usar el software educativo de Entorno Natural y Social en clases no se podrá interactuar</p>
<p>Actividades Manejo adecuado del software educativo de Entorno Natural y Social en los profesores y estudiantes</p>	<p>Realizar trabajos dentro del software educativo de Entorno Natural y Social</p>	<p>Informe final</p>	<p>Los estudiantes no tendrán otra nueva forma de recibir las clases de Entorno Natural y Social</p>

Fuente: Metodología

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

CUADRO 11.-Plan de acción

Título de la propuesta				
Software educativo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del tercer grado				
Objetivo General				
Diseñar e Implementar un software educativo en el área de Entorno Natural y Social para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la escuela Virgilio Drouet Fuentes				
Responsable	Lugar a ejecutar	Beneficiarios	Contenido	Actividades
Patricia Isabel Yagual Tomalá	Escuela Virgilio Drouet Fuentes	48 personas	Entorno Natural y Social	Rompecabezas Crucigrama Canción del Himno Nacional Arrastrar la imagen en donde corresponda Completar frases Ordenar las frases
Temas				
Seres vivos				
Provincias, cantones y parroquias (Mapa del Ecuador)				
Los alimentos				
Bandera e himno Nacional				
Soy un buen peatón - Señales y símbolos				
Reducir, reutilizar y reciclar				
El agua, aire, sol y suelo				
Mi ciudad – mi pueblo				
La gente de mi país				
Parroquias urbanas y rurales				

Fuente: Plan de acción

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

4.7 Descripción de la propuesta.

Ejecución del programa (el programa NEOBOOK ya debe estar instalado en la computadora “Laptop”)

Paso N°1: En el escritorio de la computadora dar doble clic en el ícono llamado SoftEducativo.



ILUSTRACIÓN 2.- Ícono SoftEducativo.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°2: se mostrará la pantalla principal que es donde sale la portada del software educativo donde la bienvenida, el grado y escuela donde se ejecutará el programa, también se puede notar el botón de continuar donde al darle clic seguirá a la nueva página.

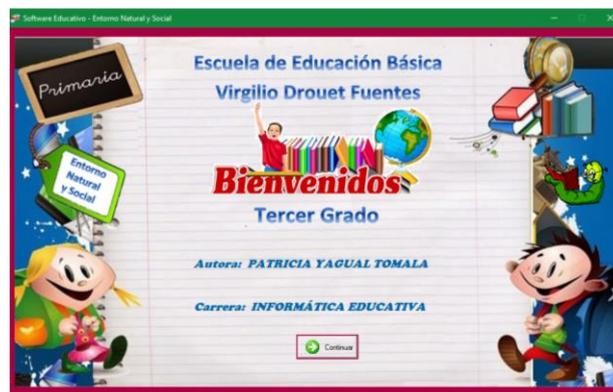


ILUSTRACIÓN 3.- portada de bienvenida.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°3: se mostrarán las ventanas donde están los temas a seguir y se podrá apreciar su nombre en todas las ventanas que ingrese, también se encontrará con un botón llamado “SALIR” que al darle clic saldrá un mensaje que indica si está seguro de salir o no del programa.



ILUSTRACIÓN 4: Temas que contiene el software de Entorno Natural y Social.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°4 : al dar clic en SERES VIVOS en se encontrará la primera actividad para realizar en este caso es de colocar la imagen en la clasificación que corresponda si son SERES BIÓTICOS o SERES ABIÓTICOS, si se coloca una imagen en la clasificación que no corresponde esta regresará al lugar donde estaba . También se puede encontrar el ícono de ÍNDICE que al darle clic nos llevará a la ventana de los temas.



ILUSTRACIÓN 5: Colocar la imagen donde corresponda.

FUENTE.- De la investigación.

Paso N°5: En el tema Mapa del Ecuador al darle clic se encontrará un rompecabezas, el estudiante tiene que poner las provincias de acuerdo al color y número que indica el recuadro que se encuentra allí, si lo coloca mal la imagen se regresará, para regresar a la ventana de los temas se da clic en ÍNDICE.

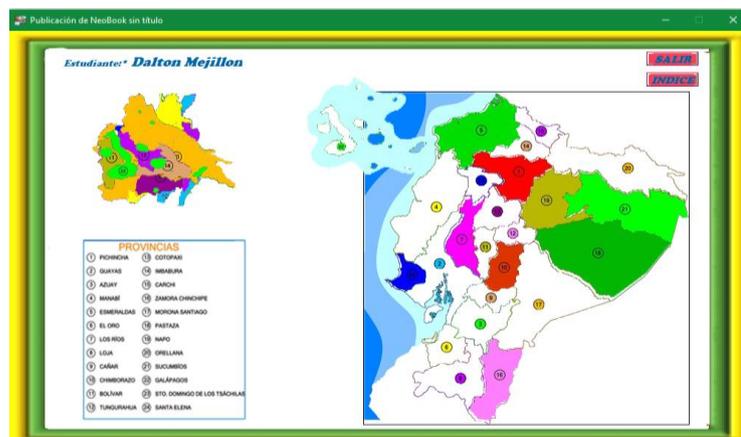


ILUSTRACIÓN 6 : Rompecabezas del Mapa del Ecuador.

FUENTE.- De la investigación.

Paso N°6: En el tema de Alimentos se podrá encontrar la clasificación de estos que al dar clic en cada uno de ellos, aparecerá un crucigrama donde el estudiante tendrá que ir llenándolo de acuerdo a la imagen que le muestra.



ILUSTRACIÓN 7: Crucigrama de la clasificación de alimentos.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N° 7: En el tema Bandera Nacional e Himno Nacional se podrá encontrar la letra del Himno Nacional del Ecuador con la respectiva música para que los estudiantes la escuchen y puedan completar en los espacios en blanco.



ILUSTRACIÓN 8: Música del Himno Nacional del Ecuador
FUENTE.- De la investigación

Paso N°8: en el tema de Soy un buen peatón esta la actividad donde los estudiantes tendrán que marcar con una “x” la respuesta correcta.

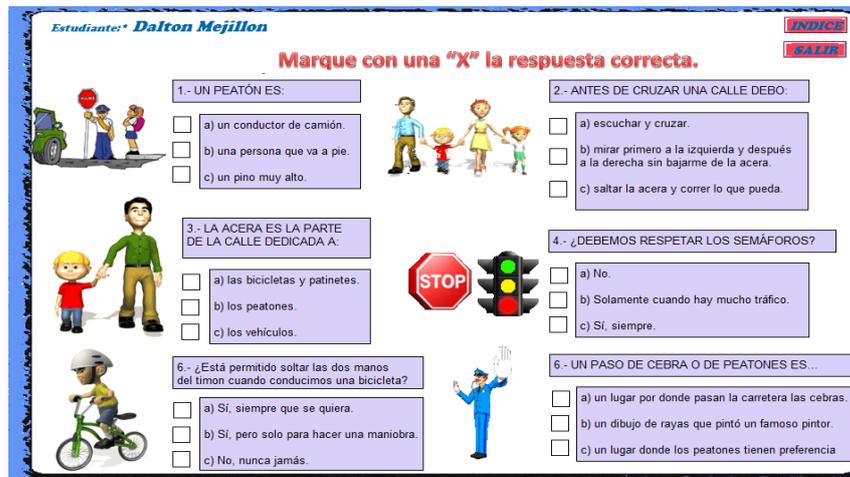


ILUSTRACIÓN 9: Soy un buen peatón.

FUENTE.- De la investigación.

Paso N°9: en la siguiente página se encuentran los 5 temas más: en este caso Reducir, reciclar y reutilizar, que aquí los estudiantes podrán colocar la imagen donde corresponda sea de vidrio, plástico o papel.



ILUSTRACIÓN 10: Reciclar, reutilizar.

FUENTE.- De la investigación.

Paso N°10: el tema agua, suelo y aire tendrá como actividad el de completar la oración con las palabras del recuadro, al contestar correctamente aparecerá un visto.

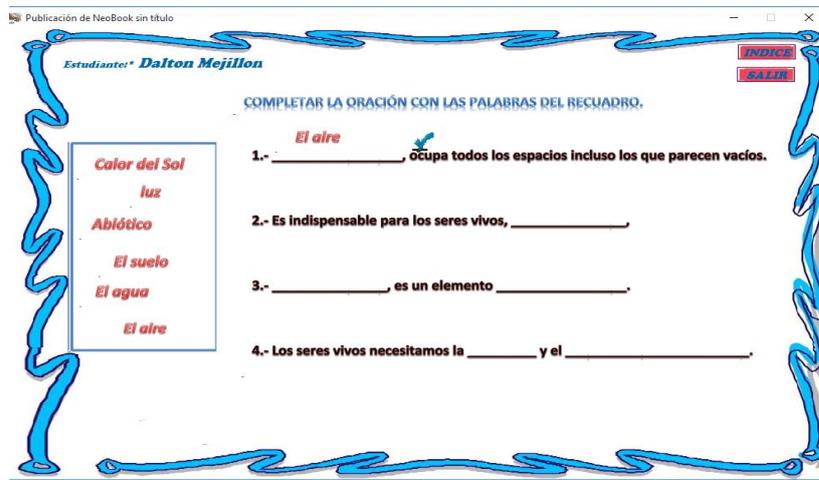


ILUSTRACIÓN 11: Agua, aire y suelo.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°11: Mi ciudad aquí en este tema los estudiantes tendrán que guiarse y arrastrar la imagen que considere vaya en el recuadro en blanco de la estrella de los puntos cardinales, así mismo con el del Ecuador.

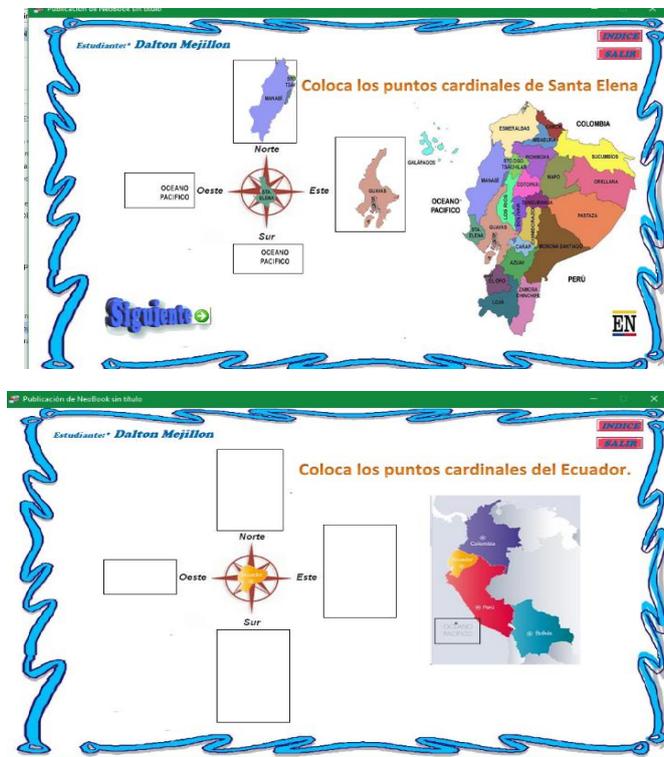


ILUSTRACIÓN 12: Puntos cardinales.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°12: en el tema La gente de mi País, los estudiantes tendrán que colocar en el cuadro vacío la palabra correcta de acuerdo a la vestimenta que tienen en la imagen.



ILUSTRACIÓN 13: La gente de mi País.
FUENTE.- De la investigación.

Paso N°13: el tema zona urbana y rural, tiene la actividad de poner en orden la oración, en este caso los estudiantes tienen las palabras allí y ellos tienen que saber cómo va la oración.

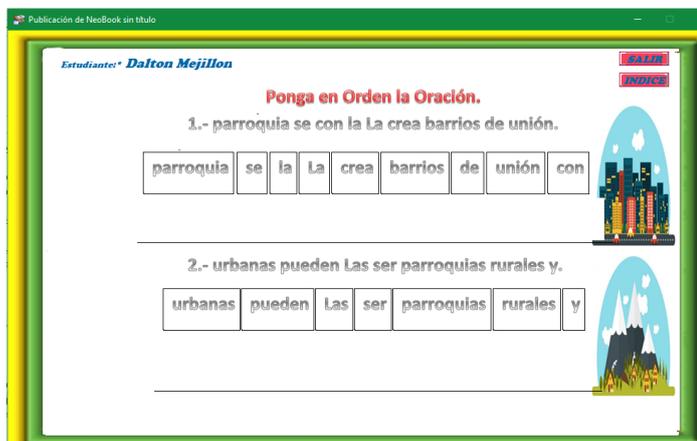


ILUSTRACIÓN 14: Zona urbana y rural.
FUENTE.- De la investigación.

4.8. Cronograma General

CUADRO 12.-Cronograma General.

ACTIVIDADES	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	2017				2017				2017				2017				2017				2017				2017				2017							
	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	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación del tema Anteproyecto		■																																		
Presentar para la aprobación de consejo académico			■																																	
Designación de tutor					■	■	■																													
Elaboración de capítulo I									■	■	■	■																								
Elaboración de marco teórico													■	■	■	■																				
Elaboración de Marco Metodológico															■	■																				
Elaboración de Marco Administrativo															■	■																				
Elaboración de la entrevista y encuesta																	■	■																		
Tabulación de datos e informe de resultados																					■															
Elaboración de la propuesta																							■	■	■	■										
Finalización de la propuesta																									■	■	■									
Presentación final a Consejo Académico																											■	■								
Corrección de tesis																											■	■	■	■						
Presentación final a Consejo Académico																													■	■	■	■				
Sustentación final																																				■

Fuente: Desarrollo de la tesis

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

4.9. Recursos

Humanos

Beneficiarios directos:

Escuela Virgilio Drouet Fuentes.

Beneficiarios indirectos:

Profesores y estudiantes del tercer grado.

CUADRO 13.-Institucional

Recurso Institucional	Total
Escuela de educación básica “Virgilio Drouet Fuentes”	0
Total	0

CUADRO 14.- Humano

Cantidad	Descripción	Valor total
1	Diseñador gráfico	75.00
1	Asesor para desarrollo de tesis	100.00
1	Curso de actualización de conocimientos	270.00
Total de recursos		\$445.00

CUADRO 15.-Materiales.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
5	Resmas de papel	4.00	20.00
3	Anillados	1.50	4.50
300	Copias	0.05	15.00
1	Computadora (laptop)	450.00	450.00
200	Impresiones	0.50	100.00
1	Impresora con tinta continua	150.00	150.00
	Internet	40.00	40.00
1	Pendrive de 8 gb	15.00	15.00
2	Empastados	15.00	30.00
1	Entrega del software educativo	5.00	5.00
	Movilización	200.00	200.00
Total de recursos			\$1029.50

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

CUADRO 16.-Total de los recursos

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
Institucional	0
Humano	445.00
Materiales	1029.50
Total	\$ 1474.00

Elaborado por: Patricia Isabel Yagual Tomalá

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- "Niola León, N. A. (05 de 09 de 2015). dspace.ups. Obtenido de dspace.ups: <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10287/1/UPS-GT001176.pdf>
- Abad, M. A. (2013). Las políticas públicas culturales del Ecuador. Punto Cero. Universidad Católica Boliviana "San Pablo". Año 18 – N° 26., 57 - 67.
- Almansa, P. (Julio de 2012). Revista Scielo. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962012000200012
- Almeida, M. E. (2014). Programa TIC y Educación Básica. Argentina: 978-92-806-4702-0.
- Arias, G. F. (2012). Proyecto de investigación: guía para su elaboración. Caracas / Venezuela: Episteme 6° Edición. ISBN: 980-07-3868-1.
- Barrios, M. (18 de Agosto de 2012). Computadores, tabletas, 'smartphones' y tecnologías cambiaron la forma de enseñar. El Tiempo.
- Bill, G. (2013).
- Bousoño, M. (20 de 03 de 2013). Obtenido de <http://www.unioviado.es/psiquiatria/docencia/material/PSICOLOGIAMEDICA/2012-13/10PM-PENS.pdf>
- Burgos, M. G. (15 de 12 de 2012). Slide Share. Obtenido de Slide Share: https://es.slideshare.net/marcelofgb/tic-en-el-ecuador-regulaciones-y-leyes-asociadas?next_slideshow=2
- Camacho, J. (4 de 8 de 2011). Educacion. Obtenido de Educacion: http://educacion.elcomercio.com/noticiaEC.asp?id_noticia=311345&id_seccion=160
- Cornejo, & San Martín. (2013). Tipos de pensamiento. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?q=tipos+de+pensamiento&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2012
- De Battisti, P. J. (2011). Clasificaciones de la pedagogía general y pedagogía específica. Memorias de VIII Encuentro de Cátedras de Pedagogía de Universidades Nacionales Argentinas, ISSN 18539602.

- Deborah. (26 de 05 de 2015). Significado. Obtenido de Significado: <http://significado.net/entorno/>
- Delgado, C. (14 de octubre de 2012). Personajes que aportaron a la educacion. Obtenido de <http://personajes-que-aportaron-alaeducacion.blogspot.com/>
- Díaz.E. (Diciembre de 2012). Universidad Tecnológica Equinoccial. Obtenido de <http://www.ute.edu.ec/revistas/1/articulos/66ab7790-1068-4ab5-8b3f-56a4925af3bd.pdf>
- el pasante. (17 de octubre de 2016). La investigación documental, qué es y en qué consiste. Obtenido de <https://educacion.elpensante.com/la-investigacion-documental-que-es-y-en-que-consiste/>
- El pensante. (29 de marzo de 2016). La investigacion explicativa. Obtenido de <https://educacion.elpensante.com/la-investigacion-explicativa/>
- Enciclopedia de Clasificaciones. (2017). Tipos de observacion. Obtenido de <http://www.tiposde.org/escolares/488-tipos-de-observacion/>
- Euceda, Y. (14 de octubre de 2013). informatica educativa tipos. Obtenido de <http://jeannette1209.blogspot.com/2013/10/tipos-de-software-educativo.html>
- Gimenez, M. G. (2016). Teoría y análisis de la cultura. Mexico: Conaculta. ISBN: 970-35-0950-9 <http://ru.iis.sociales.unam.mx/jspui/handle/IIS/5035>.
- Gomez, Y. (22 de noviembre de 2011). Funciones del software. Obtenido de <http://funcionesdelsoftware.blogspot.com/2011/11/funciones-del-software-educativo.html>
- Hechavarría, M. (julio de 2015). Modelación de procedimientos interactivos para la enseñanza de la informática en la educación preuniversitaria.
- Herrera, C., De La Cruz, C. X., & Matilde, I. (13 de Abril de 2015). Repositorio UTA. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/8910>
- Jaramillo, C., & Muso, G. (2013). Transversalización de la interculturalidad de niños y niñas de primer año de Educación Básica de I. T. S. E Consejo Provincial de Pichincha. Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1846>: Universidad Central del Ecuador.
- Joranporre. (1 de julio de 2013). La investigacion bibliografica. Obtenido de <http://mtu-pnp.blogspot.com/2013/07/la-investigacion-bibliografica.html>

- LOEI. (31 de MARZO de 2011). LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
- Martínez, P. (julio de 2012). Revista Scielo. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962012000200012
- Meneses&Artunduaga. (2014).
- MinEduc. (2015). Instructivo de Proyectos escolares. Obtenido de <http://edumax.ec/descargas/instructivoproyectosprint09-04-2015.pdf>
- Miranda, B. Y., & Pino, G. E. (2011). Consideracione acerca de la actividad pedagógica profesional. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Eumed.net Vol 3, N° 30.
- Montávez, M. (2012). LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LA REALIDAD EDUCATIVA. Obtenido de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/6310/9788469512753.pdf?sequence=1>
- Neira, M. (Septiembre de 2011). Teatro escolar y juego dramático como herramientas para el desarrollo de habilidades sociales. Obtenido de <http://www.revistadocencia.cl/pdf/20111014133742.pdf>
- Novoa, D. (2 de julio de 2013). Uso del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. En V. D. Novoa. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Ortega, m. (Enero de 2014). Diseño y desarrollo de un software educativo para fortalecer el aprendizaje en el area de estudios sociales en el cuarto año de educacion basica del centro educativo "13 de abril de la comunidad el Tesoro del cantonn sucua. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6612/1/UPS-CT003226.pdf>
- Pensante, e. (23 de abril de 2016). La investigacion de campo. Obtenido de <https://educacion.elpensante.com/la-investigacion-de-campo/>
- Peña Galvez, R. L. (2013).
- Perez&Garde. (2014). definicion del software educativo. Obtenido de <http://definicion.de/software-educativo/>

- Perez, J. (2014). Definición de software educativo. Obtenido de <http://definicion.de/software-educativo/>
- PNBV, S. N. (2013 - 2017). Plan Nacional del Buen Vivir 2013 - 2017. Todo el mundo mejor. Quito: SENPLADES. Primera edición. ISBN-978-9942-07-448-5. www.buenvivir.gob.ec.
- Portales Medicos . (16 de diciembre de 2013). La teoría fundamentada en la investigación cualitativa. Obtenido de <https://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/teoria-fundamentada-en-investigacion-cualitativa/>
- Porto, J. &. (2016). definicio.de. Obtenido de definicio.de: <http://definicion.de/software-educativo/>
- Psic. Sierra, G. M. (12 de enero de 2012). Tipos mas usuales de la Investigacion. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf
- Quintriqueo, S., Quilaqueo, D., Lepe, C., Riquelme, E., Gutiérrez, M., & Peña, C. F. (2014). Formación del profesorado en educación intercultural en América Latina. *Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 201- 217.
- Redondo, M. (26 de noviembre de 2012). Evolucion del software educativo. Obtenido de <http://barros1.blogspot.com/2012/11/evolucion-del-software-educativo.html>
- Riofrio, I. L., & Procel, A. (2014). ENTORNO NATURAL Y SOCIAL. QUITO: DON BOSCO.
- Robinson, S. (23 de mayo de 2013). importancia del software educativo. Obtenido de <http://ingenieriasoft-educativo-noticias.blogspot.com/2013/05/que-importante-tiene-utilizar-un.html>
- Robinson, S. (23 de 05 de 2013). ingenieriasoft. Obtenido de ingenieriasoft: <http://ingenieriasoft-educativo-noticias.blogspot.com/2013/05/ventajas-y-desventajas-del-software.html>
- Rodriguez, L. (2013).

- Ruiz, A. &. (4 de 12 de 2012). Scielo. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412013000200002
- Sanchez&Torres. (1 de junio de 2011). Software Educativo.
- Sánchez, B. R., Trejo, N., & Millán, J. (1 de 06 de 2011). unefaedit.wikispaces. Obtenido de unefaedit.wikispaces: <https://unefaedit.wikispaces.com/TEMA+4.+EL+SOFTWARE+EDUCATIVO+PARA+EL+APRENDIZAJE+COLABORATIVO>
- Sanchez, J. (2013). Fundamentos teóricos del uso de los software educativos.
- Shuttleworth , M. (2 de julio de 2017). Diseño de la investigacion cualitativa. Obtenido de <https://explorable.com/es/disenio-de-la-investigacion-cualitativa>
- Shuttleworth. (6 de julio de 2017). diseño de la investigacion cuantitativa. Obtenido de diseño de la investigacion cuantitativa: <https://explorable.com/es/disenio-de-la-investigacion-cuantitativa>
- Walsh, K. (2012). Interculturalidad y (De) Colonialidad: perspectivas críticas y políticas. *Visão Global, Joaçaba*, v. 15, n. 1-2, p. 61-74.
- Whitwell, D. (2011). *Foundations and Principles of Music Education*. Austin, Texas, USA: Craig Dabelstein. BN 978-1-936512-02-7.
- Zuluaga, G. O. (2015). *Pedagogía e Historia*. Bogota: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

BIBLIOGRAFÍA UPSE

- Bazán, J. (10 de Junio de 2013). *Repositorio UPSE*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/handle/123456789/555>
- <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2849/1/UPSE-TIE-2015-0053.pdf>
- <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1024/1/TESIS.-%20Mar%C3%ADa%20del%20Pilar%20Villao%20R..pdf>

ANEXOS

Anexos

Anexo 1. Instrumentos Investigativos. Formato de ficha de observación a estudiantes

Nº	Actividades	Observaciones
1	La profesora de Entorno Natural y Social tiene dominio de sus estudiantes.	
2	Los estudiantes realizan las actividades que le indica la profesora en la clase de entorno natural y social.	
3	Expresa con claridad lo que ha aprendido en clase.	
4	Se interesan por usar la computadora como medio de enseñanza.	
5	Cuando están en laboratorio de computación tienen habilidad para manipular la computadora.	

Anexo 2. Instrumentos Investigativos. Formato de encuesta a profesores

Nº	Actividades	Observaciones
1	¿Al realizar su planificación curricular toma en cuenta el uso de la tecnología como recurso didáctico para impartir la clase de entorno natural y social?	
2	¿En la institución educativa los capacitan para implementar tecnología en la clase de entorno natural y social como recurso didáctico?	
3	¿Cómo profesora de entorno natural y social ha implementado software educativo como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?	
4	¿Usted en la clase de entorno natural y social implementa dispositivos tecnológicos como recurso didáctico?	
5	¿Usted como profesora de Entorno Natural y Social hace uso de la sala de computación de la escuela Virgilio Drouet Fuentes?	

Anexo 3. Instrumentos Investigativos. Entrevista realizada a la directora de la escuela.

N°	OPCIÓN	RESPUESTA
1	Usted considera necesario que los docentes que imparten la materia de entorno natural y social en las planificaciones tomen en cuenta como recurso didáctico la implementación de un software educativo.	
2	Usted cree que es importante que la tecnología sea parte esencial en la enseñanza de los estudiantes en la materia de entorno natural y social.	
3	Estaría de acuerdo en hacer los trámites respectivos para poder implementar un software educativo en entorno natural y social como recurso didáctico.	
4	Como autoridad de la institución estaría dispuesta a promover espacios para que los docentes de entorno natural y social sean capacitados y así puedan implementar un software educativo como recurso didáctico en sus clases.	

Anexo 4. Registro fotográfico. Encuesta a las profesoras Lorena Zambrano Reyes, Marianela Tomalá Suárez





Entrevista a directora Msc. Elsa Saona





Observación a los estudiantes



La Libertad, 17 de julio del 2017

ACTA DE COMPROMISO

Yo, **YAGUAL TOMALÁ PATRICIA ISABEL**, con cédula de ciudadanía N° 0927264671 egresada de la Carrera de informática Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, dejo constancia de mi compromiso de cumplir y asistir a las tutorías de Trabajo de Titulación, de lo contrario puede ser causa de pérdida de la Carrera de acuerdo a lo establecido en el Instructivo para la Operatividad de la Unidad de Titulación Especial incluida la Actualización de Conocimientos.

En casos de calamidad doméstica, enfermedad o situaciones fortuitas me comprometo a comunicar por escrito a la Dirección de la Carrera y entregar las evidencias que respaldan el motivo de la falta.

Atentamente.



YAGUAL TOMALÁ PATRICIA

Egresada

Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-24D01-2017-00382-OF

Santa Elena, 27 de junio de 2017

Asunto: SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR PLAN DE TITULACIÓN

Señor
Patricia Isabel Yagual Tomala
Ciudadano
En su Despacho

De mi consideración:

Acuso recibo oficio Nº UPSE-CIE-2017-006-OF, de fecha 26 de junio del año en curso, firmado por la Lic. Laura Villao Layla, Msc., en calidad de Directora de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, quien solicita Autorización para efectuar investigaciones referentes a tema de tesis en la EEB "Virgilio Drouet Fuentes" de la cabecera cantonal; dando una respuesta al trámite ingresado a través de la Unidad Distrital de Atención ciudadana, cuyo número de documento responde al 24D01-12432 y considerando lo estipulado en el artículo 27 en concordancia con el 29 Sección Quinta-Educación, de la Constitución de la República del Ecuador, así como también lo citado en el Artículo 350 de la Ley Orgánica de Educación Superior; este despacho Autoriza lo peticionado por la Señorita **YAGUAL TOMALÁ PATRICIA ISABEL**, portadora de la cédula de ciudadanía 0927264671, estudiante de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, efectuar las investigaciones referentes al trabajo de titulación como requisito básico previo la obtención del título en la mencionada carrera y que responde al siguiente tema: "SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL, PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGILIO DROUET FUENTES", DEL CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2017-2018"

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-24D01-2017-00382-OF

Santa Elena, 27 de junio de 2017

Documento firmado electrónicamente

Vicente Antonio Pesantes Gómez

DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN 24D01 - SANTA ELENA

Referencias:

- MINEDUC-CZ5-24D01-UDAC-2017-1451-E

Anexos:

- 24d01-12432.pdf

Copia:

Yitzy Javier Mendoza Vera

Analista Distrital de Apoyo, Seguimiento y Regulación a la Educación.

YM



Escuela de Educación Básica:
"VIRGILIO DROUET FUENTES"
Provincia de Santa Elena - Ecuador
RESOLUCIÓN N° 040-JCL-RDPR-DP-2014
Acuerdo Ministerial 3364 del 6 octubre 1967
Año Lectivo 2017 -2018



Santa Elena, septiembre de 2017

Quien suscribe, MSc. Elsa Saona Gómez, Administradora Educativa de la Escuela de Educación Básica "VIRGILIO DROUET FUENTES", ubicada en la cabecera provincial de Santa Elena, en uso de sus atribuciones que le confiere el Art. 44 Inciso N° 7 del Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural a petición verbal de la parte interesada, se permite:

CERTIFICAR

Que, YAGUAL TOMALÁ PATRICIA ISABEL, portadora de la Cédula de Ciudadanía No. 0927264671, egresada de la CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA de la "UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA"; ejecutó el trabajo de "TESIS DE GRADO"; desarrollando el tema:

- SOFTWARE EDUCATIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL para los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Virgilio Drouet Fuentes", cantón Santa Elena Provincia de Santa Elena, Período Lectivo 2017-2018.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, quedando la interesada en dar a la presente el uso que a bien tuviere conveniente.

Muy atentamente
"EDUCAR ES REDIMIR"



Dirección: Av. VIRGILIO DROUET FUENTES entre las Calles Juan Montalvo y Valdivia
Fono 2941 630 Email:escvrgiliodrouetfuentes@hotmail.com



La Libertad, 2 de Agosto 2017.

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO
001-TUTOR YWRR-2017**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominada "SOFTWARE EDUCATIVO EN EL AREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BASICA VIRGILIO DROUET FUENTES DEL CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2017 - 2018", elaborado por la estudiante **YAGUAL TOMALA PATRICIA ISABEL**, egresada de la Carrera de Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Informática Educativa, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 8% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

Ledo. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, M.Sc
C.I.:0917655219
DOCENTE TUTOR



← ↻ Es seguro <https://secure.orkund.com/view/29454704-919645-752326#FcxvDoMwEETRu7i2l>

URKUND

Documento [Tesis Yagual Tomala Patricia - urkund.docx \(D29622200\)](#)

Presentado 2017-07-31 11:24 (-05:00)

Presentado por Yuri Ruiz (yruiz@upse.edu.ec)

Recibido yruiz.upse@analysis.orkund.com

Mensaje Tesis Yagual Tomala Patricia [Mostrar el mensaje completo](#)

8% de estas 27 páginas, se componen de texto presente en 9 fuentes.

📄 ⚙️ 🔍 🔊 ⬆️ ⬅️ ➡️