



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

IMPLEMENTAR UN SOFTWARE COMO HERRAMIENTA
COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA
SEMÁNTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. DIRIGIDA A
ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
DEL "ITSCO" DISTRITO METROPOLITANO QUITO, PERÍODO
ACADÉMICO 2016.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE TECNÓLOGA EN:

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL.

AUTORA: Angie Johana Martínez Samaniego

TUTORA: MSC. KARINA FONSECA

Quito, 2016

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación certificada, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

MARTINEZ SAMANIEGO ANGIE JOHANA

CC: 172599694-4

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Angie Johana Martínez Samaniego** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No172599694-4 de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: *“La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”*; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: *“Implementar un Software como herramienta complementaria para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad, mediante un juego didáctico dirigido a los estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación en el ITSCO, año 2016”* facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

FIRMA _____

NOMBRE _____

CEDULA _____

Quito, a los 23 de noviembre del 2016

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

AGRADECIMIENTO

Por medio de estas palabras, agradezco profundamente al Instituto Tecnológico superior “Cordillera”, por aportar significativamente en mi vida brindándome la oportunidad de crecer personal y profesionalmente, a todos los docentes que pusieron un granito de arena, en este proceso.

A mis padres Jhadyra y Luis, sé que siempre puedo contar con ustedes en los momentos más difíciles, han sido un ejemplo insuperable de cariño incondicional gracias a ustedes que con su gran amor cada día no dejaron de dar los mejores ánimos para culminar esta meta. Son el pilar fundamental de mi vida, jamás tendré las palabras suficientes para agradecer todo lo han hecho por mí.

A mi esposo Ricardo por quien me encuentro en este grandioso momento de mi vida, me has impulsado a ser la mejor versión de mi misma, seguiremos caminado juntos hasta llegar de la mano hacia nuestros sueños.

DEDICATORIA

“La vida te pondrá obstáculos, pero los límites, los pones tú.”

A mi Esposo e Hija Emma por confiar en mí y demostrar todo su apoyo durante esta etapa, han sido grandes compañeros en el camino hacia mi sueño.

INDICE GENERAL

PORTADA	1
DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE	II
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
INDICE GENERAL	VI
INDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XI
ABSTRACT	XII
CAPÍTULO I	1
ANTECEDENTES	1
1.01 Contexto	1
1.01.01 Contexto Macro	4
1.01.02 Meso	4
1.01.03 Micro	6
1.02 Justificación	7
1.01.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T	9
CAPÍTULO II	14
ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	14
2.01. Mapeo de involucrados	14
2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.	18
CAPÍTULO III	24

PROBLEMAS Y OBJETIVOS	24
3.01. Análisis crítico del árbol de problemas.	24
3.02. Análisis Crítico del Árbol de Objetivos	28
CAPÍTULO IV	31
ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	31
4.01 Análisis Crítico de Alternativas	31
4.02. Análisis Crítico de la Matriz de Impacto de los Objetivos	38
4.03. Análisis de Diagrama de Estrategias	46
4.04. Análisis de la Matriz de Marco Lógico	49
CAPÍTULO V	52
PROPUESTA	52
5.01.01 Antecedentes	52
5.01.01 Datos informativos	56
5.01.04. Justificación	59
5.03.01. Taller de socialización	107
CAPÍTULO VI	121
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	121
6.01. Recursos	121
6.02. Presupuesto	122
CAPÍTULO VII	126
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	126
7.01. Conclusiones	126
7.02. Recomendaciones	127

INDICE DE TABLAS

TABLA N. 1	7
<i>MATRIZ DEL FUERZA T</i>	13
TABLA N° 2	20
<i>MATRIZ DE INVOLUCRADOS</i>	21
TABLA N° 3	27
<i>ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS</i>	37
TABLA N°. 4	43
<i>MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS</i>	43
TABLA N.6.	47
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 1</i>	87
TABLA N.7.	88
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 2</i>	88
TABLA N.8.	89
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 3</i>	89
TABLA N.9.	90
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 4</i>	90
TABLA N.10.	90
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 5</i>	91
TABLA N.11.	92
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 6</i>	92
TABLA N.12.	93
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 7</i>	93
TABLA N.13.	94
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 8</i>	94
TABLA N.14.	95
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 9</i>	95
TABLA N.15.	96
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 10</i>	96
TABLA N.16.	97
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 1</i>	97
TABLA N.17.	98

<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 2</i>	98
TABLA N.18.	99
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 3</i>	99
TABLA N.19.	100
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 4</i>	100
TABLA N.20.	101
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 5</i>	101
TABLA N.21.	102
<i>VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 6</i>	102
TABLA N. 22	122
<i>RECURSOS FINANCIEROS</i>	122
TABLA N. 23. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	123

INDICE DE GRÁFICOS

FIGURA N. 1.....	17
MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	17
FIGURA N. 2.....	26
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	27
FIGURA N. 3.....	29
ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	30
FIGURA N.4.....	30
DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.....	48
TABLA N. 5.....	48
MATRIZ DE MARCO LÓGICO.....	50
FIGURA N.6 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	87
FIGURA N.7 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	88
FIGURA N.8 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	89
FIGURA N.9 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	90
FIGURA N.10 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	91
FIGURA N.11 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	92
FIGURA N.12 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	93
FIGURA N.13 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	94
FIGURA N.14 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	95
FIGURA N.15 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	96
FIGURA N.16 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	97
FIGURA N.17 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	98
FIGURA N.18 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	99
FIGURA N.19 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	100
FIGURA N.20 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	101
FIGURA N.21 PORCENTAJE DE RESPUESTA.....	102

RESUMEN EJECUTIVO

El presente documento se realiza ante la necesidad de tener mayores recursos de aprendizaje, posibilitando que el estudiante tenga una herramienta tecnológica que le permita adquirir mayores conocimientos. Mediante este recurso tanto el docente como el estudiante encontraran una manera fácil de conocer y comprender la conciencia semántica, ayudándoles en el proceso enseñanza- aprendizaje e integrando el lenguaje de una manera fácil en la vida del niño.

Como antecedente para el actual proyecto, se indago si las futuras desarrolladoras del talento infantil del ITSCO conocen sobre las TIC'S como herramienta educativa, y que tanto trabajan de la mano de la tecnología a la hora de impartir una clase, partiendo de esto, la propuesta realizada está enfocada a la utilización de un software infantil que aporte al desarrollo de la conciencia semántica, para de esta manera brindar una mejor calidad educativa a los pequeños en la cual se integra conocimientos del lenguaje con los tecnológicos.

ABSTRACT

This document is made to the need for higher learning resources, enabling the student increasingly stick to the evolution of knowledge going hand in hand with technology, and having a technological tool that allows you to acquire more knowledge. By this action, both the teacher and the student will find an easy way to know and understand the semantic awareness, helping in the teaching-learning process and integrating the language in an easy way in the child's life.

For the preparation of the current project, it was investigated whether the future ITSCO children's talent developers know about TIC'S as an educational tool, and that both work with the technology to teach a class, based on this, the proposal Is focused on the use of children's software that contributes to the development of semantic awareness, in order to provide a better educational quality to the small ones in which knowledge of the language is integrated with the technological ones.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

Al realizar esta investigación se encontró varia información sobre la aplicación de la tecnología como herramienta para el proceso enseñanza aprendizaje dirigida a niños de educación básica. Este proyecto está dirigido a las estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación del ITSCO ya que como futuras docentes deben trabajar con nuevas generaciones de niños que innoven en materiales que permitan el desarrollo de su aprendizaje por medio de las TIC'S.

(andujar, 2008), Desde los 3 hasta los 5 años de edad se deberá dar mayor importancia al desarrollo del lenguaje semántico, es decir la capacidad para otorgar un significado a una palabra, para denominar un elemento o concepto. Por esto es muy importante que el niño, tenga variadas experiencias con el mundo que lo rodea y que cuente con la ayuda de un adulto en este caso de la maestra y con una herramienta como la tecnología que ayudara a otorgar una expresión léxica a los elementos de su medio.

De esta manera, el niño logrará comprender las palabras que conforman los textos escritos, esto servirá para una adecuada comprensión lectora que le permita estructurar mensajes que pueden ser comprendidos, partir del lenguaje oral y escrito.

Para alcanzar una comprensión de lenguaje se creará un software (juego didáctico) ya que se ha visto que la tecnología es un muy buen recurso para la enseñanza aprendizaje.

Para (DENISE VAILLANT 2013) La tarea del maestro es asociar la tecnología para enseñar y aprender desde los inicios de la escolarización. Buena parte de ellas ha permanecido prácticamente estable desde hace siglos: el aula, la pizarra, el cuaderno, el libro, el lápiz. Ya que son tradicionales con un modelo típico. (Pág. 7)

El trabajar con una herramienta tecnológica no solo es positivo para el alumno sino, a su vez para el maestro quien deja por momentos lo tradicional de la pizarra. De esta forma va a compartir el descubrimiento de un nuevo mundo virtual con sus estudiantes, abriéndose un paso a la nueva era tecnológica.

Para (SANDRA VILLADA Y EDDY CORREA 2010) El docente en su labor de trascender en la práctica de la enseñanza y en el acelerado proceso que se da el desarrollo tecnológico condiciona al educador en este campo para que pueda enseñar a sus alumnos y en este campo el educador debe formarse ya que es un recurso didáctico dentro del aula, el área de la tecnología e informática ya que fomenta el aprendizaje en los niños y el desarrollo de las actividades que permite la comprensión del mundo que lo rodea además procura que los estudiantes utilicen las

TIC'S como herramienta para que se pueda explotar sus habilidades e intercambiar la información e innovar nuevas soluciones e ideas para su futuro (pág. 7)

Así como mencionan dichos autores, que el párvulo desde pequeñas edades está en contacto con la tecnología puede resultar muy beneficioso, siempre y cuando el uso que se dé sea positivo y controlado, ya que si bien es cierto la tecnología está avanzando a pasos agigantados es necesario que las nuevas generaciones también avancen, conociendo y preparándose para poder manejar aparatos tecnológicos, ampliando su visión sobre la innovación y el uso que se les puede otorgar a las TIC'S.

Para (JEROME MORRISSEY 2007) Las TIC'S debe integrarse en la vida de las escuelas. Pero la pregunta que se hacen es ¿Están preparados los estudiantes para un mundo con tecnología?" esto ayuda a que se desarrolle en el conocimiento.

La inversión en TIC'S ha ayudado a que esto aporte de una forma importante al crecimiento de la educación y el aporten en el contribuido en forma significativa al crecimiento del ámbito social y personal hasta el laboral.

Esto hace que el uso de las TIC'S contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva en el niño en su periodo escolar. (pág. 82)

De acuerdo con lo antes mencionado cada vez más, la evidencia muestra que el uso de las TIC'S contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son particularmente valoradas en el aula de clase y donde permite que el niño pueda desarrollarse es por eso que se debe trabajar con la tecnología

partiendo desde un punto clave que es la herramienta tecnológica la cual posibilita que el maestro pueda enseñar y el niño aprende de una forma evolutiva a la par de este ciclo.

1.01.01 Contexto Macro

Existe un Programa llamado TIC'S y Educación Básica Integración de TIC'S en los sistemas de formación docente inicial y continua para la Educación Básica en América Latina este programa apoyado por la UNICEF tiene como propósito producir información relevante que contribuya al proceso de integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) en el sistema educativo. Dicha integración es concebida como un factor estratégico clave para la construcción de una oferta educativa de calidad para todos.

Así como lo considera la UNICEF una herramienta clave, debemos trabajar con la tecnología de nuestra mano para aportar a las nuevas generaciones la mayor cantidad de información posible, lo cual será difícil de lograr si el docente no conoce primero la base de la herramienta tecnológica que está utilizando.

1.01.02 Meso

En el Ecuador existe el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SITEC) diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las tecnologías.

Como parte de la dotación de equipamiento tecnológico, el SITEC entrega computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio, tanto a

instituciones de Educación General Básica como de Bachillerato. Hasta el año 2013, todos los planteles educativos fiscales del país tendrán acceso a recursos informáticos.

De acuerdo a los principios de democratización del uso de las tecnologías y la difusión del aprendizaje digital en el país, el SITEC ha emprendido actividades en cuatro frentes:

a) Establecimientos educativos de educación pública del país con acceso a infraestructura tecnológica, para beneficiar a la comunidad educativa.

b) Docentes fiscales capacitados en TIC'S aplicadas a la educación, para incidir en la calidad educativa.

c) Softwares educativos para Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, en todas las áreas del currículo, en español, quichua, shuar e inglés. d) Aulas Tecnológicas Comunitarias para que toda la población ecuatoriana pueda obtener provecho de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S) en cada circuito educativo, de acuerdo al nuevo modelo de gestión escolar.

Siendo el Ecuador un país que aún no se ha desarrollado al máximo en cuestión de tecnología, vemos la gran necesidad de inculcar en la generación de niños y niñas del siglo XXI esa curiosidad e interés por ser capaces de crear e innovar aportando para el desarrollo de nuestro país, y así en futuro llegar al nivel de las grandes potencias tecnológicas.

1.01.03 Micro

Dentro de los centros infantiles donde trabajan la gran mayoría de alumnas del ITSCO no existe la suficiente información de cómo enseñar a un niño sobre temas como la conciencia semántica por medio de la tecnología llegando así a trabajar con los materiales tradicionales y no implementan las TIC'S como herramienta para el aprendizaje infantil, es decir no se modernizan teniendo así un cierto desapego a la tecnología en pleno siglo XXI, cuando debería ser ese el motivo para desarrollar los diferentes temas para la educación en el niño. De tal manera que las estudiantes del ITSCO ya sea por desconocimiento, o por no tener el material disponible han optado por dejar de lado las TIC'S. También podemos atribuir a una de las posibles causas el no tener la información sobre lo beneficioso e innovador que sería implementar esta herramienta en el salón de clases, ya que de cierta forma en la actualidad en el ITSCO no se brinda alguna materia relacionada o enfocada hacia la tecnología como material para el proceso enseñanza- aprendizaje, si bien es cierto existe en la malla curricular del ITSCO una optativa enfocada al trabajo con procesos básicos de computación, pues esta no llega más allá, de sentar un precedente sobre su importancia o de dar un uso que no sea por ocio o diversión. Que las estudiantes vayan a la par con los conocimientos tecnológicos actuales. Permittiéndonos así basarnos en el proyecto ya nombrado.

1.02 Justificación

En el ITSCO en el año 2016 ante un desapego y temor con respecto a la tecnología como herramienta de trabajo para la enseñanza- aprendizaje del niño en sus primeros inicios en la educación y con el importante desarrollo que este tiene para su formación en un futuro se debe tener en cuenta que la tecnología es un elemento fundamental en estos tiempos ya que los tiempos cambian y con él la tecnología, así aparecen más herramientas que permiten la educación del ser humano.

Como futuras docentes deben entender que el incorporar TIC'S, en la educación no solo beneficia al alumno si no a la maestra en sí y a su evolución en su enseñanza con mayor eficiencia y así proporcionar procesos nuevos que permitan explorar otras formas de pensar y hacer educación. Los maestros requieren hoy conocimientos pedagógicos sobre el uso de las TIC'S.

Así como nos dice la LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL (LOEI) en su Artículo 10.

“Adaptaciones curriculares.- Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar

proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente.”

Dando cierta flexibilidad para que según sean las necesidades educativas de cada institución se complemente con nuevas herramientas, tal es el caso de este proyecto en el cual por crecimiento educativo se requiere implementar al salón de clase las TIC'S sabiendo que este programa será de gran aporte al estudiante, y lo llevara a un nivel informático más avanzado que va a la par de grandes las grandes potencias mundiales.

De la misma manera se menciona en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010. (Pág. 12)

Otro referente de alta significación en la proyección curricular es el empleo de las TIC'S (Tecnologías de la información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, tales como:

- Búsqueda de la información con rapidez
- Visualización de lugar, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad.

- Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.

Así como en el currículo se ha tomado en cuenta que las TIC'S además de utilizarlas como un complemento en clase, pueden desarrollar destrezas significativas en los niños y niñas.

1.01.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T

En el análisis de la matriz T se analizarán los siguientes parámetros:

Situación Actual. - Desinterés por parte de las estudiantes de la carrera de Desarrollo del Talento infantil en la implementación de las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje.

Situación Mejorada. - Maestras capacitadas a trabajar con materiales didácticos innovadores, brindando un proceso educativo completo para un excelente rendimiento estudiantil.

Situación Empeorada. - Futuras Docentes que desconozcan o excluyan a la tecnología de la vida educativa del niño, niñas, provocando un retroceso en su aprendizaje.

Fuerzas Impulsadoras: Las cuales nos van ayudar a solucionar la problemática actual.

Las fuerzas impulsadoras son:

- **Primero:** Realiza foros que permitan la demostración de las TIC'S como herramienta estudiantil para la enseñanza de la conciencia semántica, donde su categoría es de 1 que es bajo ya que no existe la información suficiente para trabajar las TIC'S como una buena herramienta' que fortalezca el desarrollo del niño en su educación, el potencial de cambio tiene una categoría de 4 que significa media alta ya que nuestro fin es llegar a difundir foros que informen el uso de la tecnología en el aula.
- **Segundo:** Desapego hacia la tecnología como elemento para formar al niño en su desarrollo escolar, dando poco interés al contenido de los trípticos. la categoría 2 que es bajo ya que no existe el material con la información necesaria para las estudiantes donde les permita conocer el manejo de un software educativo, el potencial de cambio posee una categoría de 3 que significa medio ya que como futuras maestras deben estar informadas y desarrollar destrezas que permitan la utilización de la tecnología en sus vidas educacionales.
- **Tercero:** Implementar un software que permita complementar el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años mediante un juego didáctico, dentro de la intensidad se ha dado una valoración de 1 que es bajo, ya que no existen dentro de los CBV o CDI un programa que tecnológico que permita desarrollar la conciencia semántica en los niños, el potencial de cambio posee intensidad de 5 que es media alta que nos ayudara a que las futuras maestras observen lo fácil que es trabajar no solo la conciencia semántica, si no que la

tecnología dentro del aula aporta mucho más para el desarrollo del niño y adicional en el desarrollo vocacional del maestro.

- **Cuarto:** Ejecuta charlas dirigidas para las estudiante sobre la importancia de la tecnología como herramienta educativa dentro del centro infantil, dentro de la intensidad se ha dado el rango de 2 que es medio bajo pues no han recibido información sobre las TIC'S o simplemente desconocen del tema, dentro del potencial de cambio tiene el rango de 4 que es medio alto pues se pretende obtener los mejores resultados de parte de las futuras docentes para aplicar la tecnología como herramienta dentro del aula de clase alcanzando mayores estándares de calidad educativa.

Fuerzas bloqueadoras. - Son aquellas que nos impiden la aplicación de un software para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años dirigida a las futuras maestras del ITSCO.

- **Primero:** Desinterés por parte de algunas estudiantes frente a la tecnología como recurso para la enseñanza de la conciencia semántica en el niño, la situación real tiene una valoración de 1 que equivale baja debido a que no existe la suficiente información para procesar y poner en práctica las TIC'S dentro del aula, el deseo es llegar a un nivel 4 que equivale a medio bajo el objetivo es lograr obtener la debida atención en la tecnología y aplicarla en la educación de los niños y desarrollar la semántica, para evitar futuros problemas en su lenguaje y aprendizaje.

- **Segundo:** Desapego de las futuras docentes hacia la tecnología como elemento para formar al niño en su desarrollo escolar. La situación real 2 que equivale a medio, debido a la poca práctica e información que poseen. Se desea llegar a un nivel 4 que equivale a nivel medio alto por esa razón se desea fomentar el interés y dejar de lado el miedo que tienen de practicar con un programa que nos puede ayudar a progresar en un futuro a diversos aspectos como lo laboral y educativo.
- **Tercero:** Desconocimiento por falta de las estudiantes hacia el manejo y la utilización del software como material tecnológico necesario que les permita observar el trabajo y la enseñanza de la semántica en el niño. Situación real de 1 que equivale a un nivel bajo, ya que las estudiantes no poseen un material que sirva de ejemplo dentro de los centros infantiles la situación real que se quiere llegar es de 5 que equivale a un nivel alto el objetivo es que mediante el material y la información que se proporcione se dará a conocer la importancia para el desarrollo del niño en la conciencia semántica y para otros temas de la educación gracias a la tecnología.
- **Cuarto:** Desinterés por aplicar en el salón de clase la información de la charla brindada dejando a un lado sin aplicar este conocimiento, la situación real de 1 que equivale a un nivel bajo, lo cual se genera por el poco material e información no es conocido ni promovido a las futuras maestras, la situación ideal es de 5 que equivale a un nivel alto, el objetivo es informar y dar solución a los motivos que provocan el miedo a trabajar con la tecnología para evitar que se dé un retroceso en la enseñanza y evitar así futuros problemas de desenvolvimiento.

Tabla N° 1 Matriz de Fuerza T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Futuras docentes con un retroceso en su enseñanza que provocara dificultad en el desenvolvimiento futuro del niño	Desinterés por parte de las estudiantes de la carrera de Desarrollo del Talento infantil en la implementación de las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje.				Maestras capacitadas a trabajar con materiales didácticos innovadores, brindando un proceso educativo completo para un excelente rendimiento estudiantil.
Fuerzas impulsadoras	IR.	PC.	IR.	PC.	Fuerzas bloqueadoras
Foros que permitan la demostración de las TIC'S como herramienta estudiantil para la enseñanza de la conciencia semántica	1	4	4	1	Desinterés por parte de las estudiantes frente a recibir la información sobre la tecnología como recurso para la enseñanza la conciencia semántica en el niño
Trípticos que lleven la información necesaria de cómo manejar un programa tecnológico y el benéfico que este tiene para su desarrollo	2	4	4	2	Desapego hacia la tecnología como elemento para formar al niño en su desarrollo escolar, dando poco interés al contenido de los trípticos.
Implementar un software que permita complementar el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 mediante un juego didáctico.	1	5	5	1	Desconocimiento por falta de las estudiantes hacia el manejo y la utilización del software como material tecnológico necesario que les permita observar el trabajo y la enseñanza de la semántica en el niño.
Charlas dirigidas para las estudiantes sobre la importancia de la tecnología como herramienta educativa dentro del centro infantil.	2	5	5	1	Desinterés por aplicar en el salón de clase la información de la charla brindada dejando a un lado sin aplicar este conocimiento

Elaborado por: MARTINEZ Angie

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01. Mapeo de involucrados

Una vez que se conoce la situación actual que es el desinterés por parte de las estudiantes de educación en la implementación de las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje se ha tomado en cuenta las entidades que intervienen en el proyecto para ayudar a que este problema se pueda solucionar.

- a) El Estado Ecuatoriano
- b) Ministerio de Educación
- c) Comunidad educativa
- d) Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Las TIC'S por muchos docentes han sido vistas como simples distracciones para los estudiantes, por esta razón en el proyecto presente se quiere dar otro punto de vista sobre el uso de las TIC'S. Ya que esta herramienta puede resultar muy provechosa si se da un adecuado uso.

Los principales beneficiarios serán los y las estudiantes ya que podrán trabajar de manera más óptima con una herramienta moderna que atrae su atención y que a su vez les enseña y refuerza aprendizajes necesarios como lo es la conciencia semántica

Actores Involucrados

Estado

El estado cumple con una parte muy importante en el proyecto puesto que su obligación es de respetar, la de proteger y la de cumplir con cada uno de los derechos de los niños como son la disponibilidad, accesibilidad y adaptabilidad.

El Estado Ecuatoriano deberá adoptar las medidas que sean necesarias para:

- La atención prioritaria a las niñas/os menores de seis años, garantizando su nutrición, salud educación y cuidado.
- En el caso de niñas, niños y adolescentes con discapacidad recibirán una atención preferencial para una integración social e incorporación en el sistema regular de educación.

Haciendo mención al Código de la niñez y adolescencia y la leyes de la Constitución de la República del Ecuador.

CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. (2008). QUITO.

EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Este ente es el encargado de garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral e inclusiva de niños, niñas y jóvenes tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y hace enfoque de derechos y deberes para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana.

COMUNIDAD EDUCATIVA

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Alumnas ITSCO.- ya que son las primeras beneficiarias en recibir la efectividad del proyecto para ponerlo en práctica en su vida laboral y ayudaran al futuro de los niños a su cargo y que se desarrollen perfectamente en la conciencia de la semántica.

Maestros ITSCO.- dentro del proyecto el maestro lleva una gran responsabilidad ya que al momento de formar a las alumnas pondrán en práctica la tecnología como parte de su mala curricular para así ir fomentando en ellas el interés y la responsabilidad de enseñar a niños sin miedo de educarse con una herramienta tan básica como lo es la tecnología .

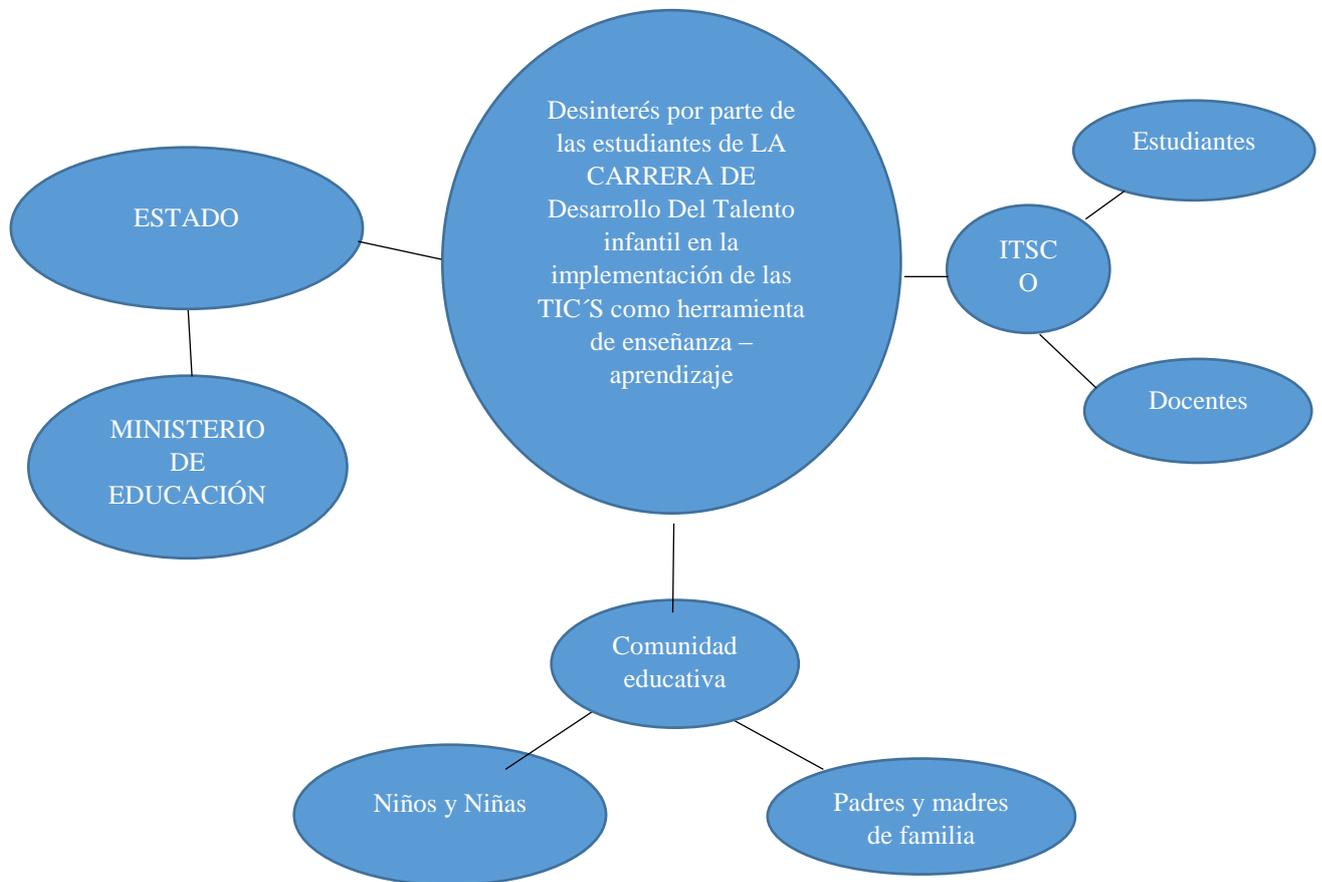
ITSCO

Instituto Tecnológico Superior Cordillera. Es la institución encargada de formar damas y caballeros capacitados con valores y ética, personas humanas que sean capaces de crear y aplicar proyectos educativos nuevos que aporten a la sociedad en la educación fortaleciendo y desarrollando futuros cambios para las Instituciones Educativas.

Padres.- son de gran importancia dentro del proyecto ya que al poner a sus hijos en manos del maestro esperan que su hijo se desenvuelva y se desarrolle con gran eficacia y que evolucione dentro de un país donde la tecnología está en vanguardia.

Niñas y Niños.- los niños serán los beneficiarios directamente del proyecto ya que recibirán por parte de su maestro las bases de una buena enseñanza aprendizaje gracias a que son maestras capacitadas y con ganas de trabajar con nuevas bases y nuevo material para dejar atrás le tradicional y ganar nuevos intereses de educación.

Figura N° 1 Mapeo de Involucrados



Elaborado por: MARTINEZ, Angie

2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.

De acuerdo con el análisis de la situación actual, tenemos los involucrados:

- Ministerio de Educación
- Docentes
- Niños y niñas
- ITSCO
- Alumnas del ITSCO

El problema analizado es el desinterés por parte de las estudiantes de la carrera de Desarrollo Del Talento infantil en la implementación de las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje muestran poco interés por conocer nuevas formas de enseñar a sus alumnos por medio de una herramienta tecnológica mediante talleres, observación de videos podrán renovar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la matriz de involucrados se ha considerado a todas las entidades que participan directamente con las alumnas del ITSCO

- Siendo así en primer lugar Ministerio de Educación, Su interés en el proyecto es: incrementar la calidad, calidez e inclusión en la educación para el desarrollo integral del niño, el problema que percibe de esté involucrado es la falta de información en los maestros sobre las TIC'S como herramienta educativa, como recursos mandatos y capacidades tenemos: Mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia. El interés sobre el proyecto, es aplicar un software como

herramienta educativa para desarrollar la conciencia semántica, como conflictos potenciales tenemos: el desinterés por parte de algunas alumnas para una enseñar a los niños con una herramienta tecnológica.

- En segundo lugar, está, los docentes, su interés en el proyecto es: alcanzar un alto desempeño y manejo de material didáctico para la enseñanza de sus alumnos, el problema que percibe es la falta de interés en el manejo de las TIC'S como herramienta educativa, como recursos y mandatos tenemos Plantear un software como material de apoyo hacia el maestro para dirigirse al niño en sus clases, su psicomotricidad. El interés sobre el proyecto tenemos que el niño alcance un adecuado desarrollo y gana nuevas habilidades, el conflicto potencial tenemos que no existe el material adecuado para fortalecer la conciencia semántica.
- En tercer lugar, se encuentran al niño, el interés en el problema central es: Fortalecer un alto desempeño y una mejora en su desarrollo y comprensión semántica, el problema percibido es el retroceso en el desarrollo semántico y escolar por no tener el material adecuado, como recurso mandatos y resoluciones tenemos plantear un software que contenga u juego lúdico que permita fortalecer su conciencia semántica, el interés sobre el proyecto es que los niños puedan desarrollarse en una completa comprensión en la semántica gracias a la tecnología, el conflicto potencial es: que no existe la Insuficiente material para que experimenten con nuevas formas de aprendizaje en su educación.

- En cuarto lugar está El Instituto Tecnológico Cordillera, su interés en el problema es formar profesionales capaces de retribuir a la sociedad lo que se ha aprendido, el problema que percibe es docentes con desinformación para una enseñanza eficaz a niños y desarrollar la conciencia semántica, como recurso y mandatos esta apoyar a los jóvenes con nuevas ideas y en este caso ayuda a la elaboración de un software educativo. El interés sobre los problemas es aportar a nuevos aprendizajes para la educación de las futuras docentes, el conflicto potencial es acabar con maestros desinformados y sin desconocimiento del tema.
- Para finalizar esta las estudiantes del ITSCO, quienes su interés sobre el problema es formar niños capaces de solucionar problemas desenvolverse en un futuro donde la tecnología está en vanguardia, el problema que percibe es el desconocimiento y temor de manejar la tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños, como recursos y mandatos tenemos implementar las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje dentro del aula, el interés sobre el problema es perder el miedo de trabajar con las TIC'S y demostrar que se puede progresar y enseñar de una forma diferente a la acostumbrada, como conflicto potencial está en cubrir con aquellas dudas que no permiten que las futuras docentes trabajen con la tecnología en el aula de clase.

Tabla N° 2 Matriz de involucrados

Actores involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos potenciales
MINISTERIO DE EDUCACION	Es incrementar la calidad, calidez e inclusión en la educación para el desarrollo integral del niño	Es la falta de información en los maestros sobre las TIC'S como herramienta educativa	Constitución de la republica del ecuador Art. 26,27,28 Que habla de la garantía de la EDUCACION.	Es aplicar un software como herramienta educativa para desarrollar la conciencia semántica.	Desinterés por parte de algunas alumnas para una enseñar a los niños con una herramienta tecnológica.
DOCENTES	Alcanzar un alto desempeño y manejo de material didáctico para la enseñanza de sus alumnos.	Falta de iteres en el manejo de las TIC'S como herramienta educativa	Plantear un software como material de apoyo hacia el maestro para dirigirse al niño.	Que el niño alcance un adecuado desarrollo y gana nuevas habilidades.	No existe el material adecuado para fortalecer la conciencia semántica.
NINOS	Fortalecer un alto desempeño y una mejora en su desarrollo y comprensión semántica	Retroceso en el desarrollo semántico y escolar por no tener el material adecuado.	Plantear un software que contenga u juego lúdico que permita fortalecer su conciencia	Que los niños puedan desarrollarse en una completa comprensión en la	No existe la suficiente material para que <u>experimenten</u> con nuevas formas de aprendizaje en

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

			semántica.	semántica gracias a la tecnología	su educación.
ITSCO	Es formar profesionales capaces de retribuir a la sociedad lo que se ha aprendido.	Docentes con desinformación para una enseñanza eficaz a niños y desarrollar la conciencia semántica.	Apoyar a los jóvenes con nuevas ideas y en este caso ayuda a la elaboración de un software educativo.	Aportar a nuevos aprendizajes para la educación de las futuras docentes.	Acabar con maestros desinformados y sin desconocimiento del tema.
ALUMNAS ITSCO	Es formar niños capaces de solucionar problemas desenvolverse en un futuro donde la tecnología está en vanguardia.	Es desconocimiento y temor de manejar la tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños.	Implementar las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje dentro del aula.	Perder el miedo de trabajar con las TIC y demostrar que se puede progresar y enseñar de una forma diferente a la acostumbrada	Cubrir con aquellas dudas que no permiten que las futuras docentes trabajen con la tecnología en el aula de clase.
MINISTERIO DE EDUCACION	Es incrementar la calidad, calidez e inclusión en la educación para el desarrollo integral del niño	Es la falta de información en los maestros sobre las TIC'S como herramienta educativa.	Constitución de la republica del ecuador Art. 26,27,28 Que habla de la garantía de la EDUCACION.	Es aplicar un software como herramienta educativa para desarrollar la conciencia semántica.	Desinterés por parte de algunas alumnas para una enseñar a los niños con una herramienta tecnológica.
	Alcanzar un alto desempeño y	Falta de iteres en el manejo de las TIC'S como	Plantear un software como material de	Que el niño alcance un adecuado	No existe el material adecuado para

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

DOCENTES	manejo de material didáctico para la enseñanza de sus alumnos.	herramienta educativa.	apoyo hacia el maestro para dirigirse al niño.	desarrollo y gana nuevas habilidades.	fortalecer la conciencia semántica.
NIÑOS	Fortalecer un alto desempeño y una mejora en su desarrollo y comprensión semántica	Retroceso en el desarrollo semántico y escolar por no tener el material adecuado.	Plantear un software que contenga un juego lúdico que permita fortalecer su conciencia semántica.	Que los niños puedan desarrollarse en una completa comprensión en la semántica gracias a la tecnología	No existe la suficiente material para que <u>experimenten</u> con nuevas formas de aprendizaje en su educación.
ITSCO	Es formar profesionales capaces de retribuir a la sociedad lo que se ha aprendido.	Docentes con desinformación para una enseñanza eficaz a niños y desarrollar la conciencia semántica.	Apoyar a los jóvenes con nuevas ideas y en este caso ayuda a la elaboración de un software educativo.	Aportar a nuevos aprendizajes para la educación de las futuras docentes.	Acabar con maestros desinformados y sin desconocimiento del tema.
ALUMNAS ITSCO	Es formar niños capaces de solucionar problemas desarrollarse en un futuro donde la tecnología está en vanguardia.	Es desconocimiento y temor de manejar la tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños.	Implementar las TIC'S como herramienta de enseñanza - aprendizaje dentro del aula.	Perder el miedo de trabajar con las TIC y demostrar que se puede progresar y enseñar de una forma diferente a la acostumbrada.	Cubrir con aquellas dudas que no permiten que las futuras docentes trabajen con la tecnología en el aula de clase.

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01. Análisis crítico del árbol de problemas.

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, hemos estudiado las causas y efectos del problema central, lo que nos permite manejar de mejor forma la problemática.

Como punto se ha definido como problema central el desinterés por parte de las estudiantes de la carrera de desarrollo Del Talento infantil en la implementación de las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje, generando que salgan las siguientes causas y efectos.

Primera causa: Mal manejo del material tecnológico por no tener una correcta información de las TIC'S como herramienta de enseñanza, esto se da, ya que no existe una adecuada información que le permita conocer el correcto uso y el beneficio que conlleva tener como herramienta tan beneficiosa como lo es un software educativo.

Así como es de gran importancia que los niños y niñas trabajen en el salón aula clases con la tecnología una parte fundamental es que el docente quien es el principal guía este plenamente capacitado para brindar un adecuado proceso de aprendizaje a sus estudiantes.

Segunda causa: Maestras no capacitadas y sin desenvolvimiento con el material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica. Así como es de gran importancia que los niños y niñas trabajen en el salón aula clases con la tecnología una parte fundamental es que el docente quien es el principal guía este plenamente capacitado para brindar un adecuado proceso de aprendizaje a sus estudiantes.

Tercera causa: Futuras maestras sin la debida información de cómo desarrollar la conciencia semántica en el niño.

Al trabajar este tema, se pretende que el docente en aula se actualice y pueda traer los temas básicos de aprendizaje a la tecnología. La conciencia semántica es una base fundamental para el desarrollo del lenguaje lo cual la hace indispensable trabajar esto en el salón, y sería de gran ayuda si su aprendizaje se complemente con algo tan lúdico como lo es las TIC'S.

Las causas nos conducen a los siguientes efectos:

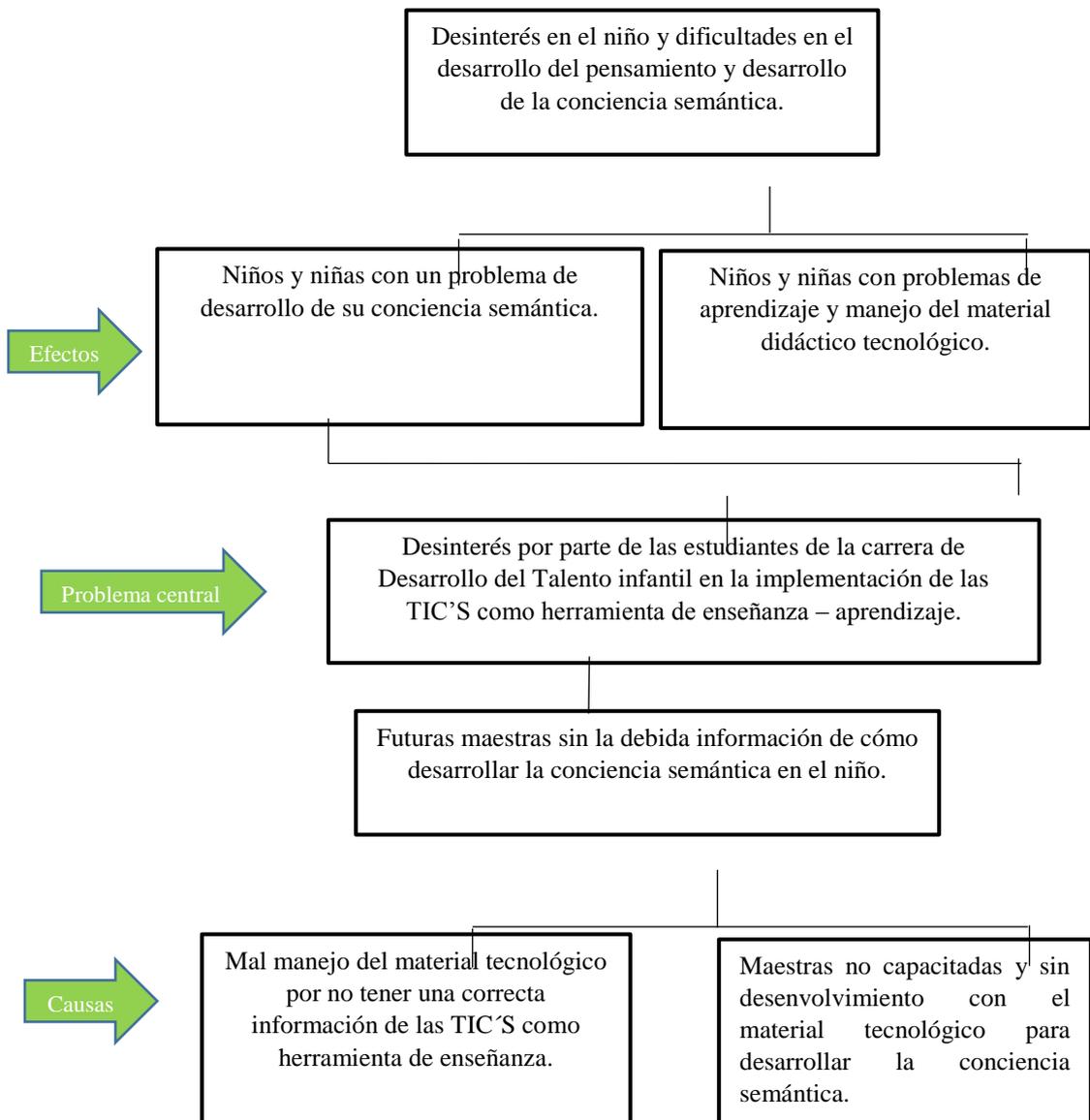
Primer efecto: Niños y niñas con un problema de desarrollo de su conciencia semántica. Brindar una herramienta tecnológica para el aprendizaje de la conciencia semántica, es algo positivo para el niño ya que en la actualidad las TIC'S son muy llamativas para él, y esto propiciara a que el estudiante este más abierto a recibir todos los nuevos aprendizajes.

Segundo efecto: Niños y niñas con problemas de aprendizaje y manejo del material didáctico tecnológico. El que los estudiantes estén acorde a los aprendizajes de hoy en día es una base elemental para lo que será su vida laboral y el desarrollo de

algunas destrezas, por esto se requiere el niño se familiarice desde edad temprana con la tecnología.

Tercer efecto: Desinterés en el niño y dificultades en el desarrollo del pensamiento y desarrollo de la conciencia semántica. Desarrollar la conciencia semántica en los menores es una tarea que requiere de mucha labor ya que esta es la base para un buen desarrollo del lenguaje oral y escrito en el niño. Por esto hay que brindarle la importancia adecuada brindando al niño materiales que atraigan su interés hacia él y el tema que se está trabajando.

Figura N° 2 Árbol de Problemas



Elaborado por: MARTINEZ, Angie

3.02. Análisis Crítico del Árbol de Objetivos

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, se ejecuta el análisis de los medios y fines, empezando por el objetivo general que conoce las habilidades del pensamiento de los niños de 2 años

Partiendo de este objetivo, Implementar las TIC'S como herramienta – aprendizaje en educación inicial con las estudiantes de la carrera desarrollo del talento infantil.

Como medios se pretende obtener:

Primer medio: Informar a las alumnas sobre el adecuado manejo del material tecnológico en educación inicial.

Segundo medio: Crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño. Esta será herramienta que ayude de una forma lúdica para el niño interiorice el aprendizaje de la conciencia semántica

Tercer medio: Capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa. Gran parte de la sostenibilidad de este proyecto se basa en que el docente quien es el primer guía para el estudiante conozca el tema para que al momento de impartir el aprendizaje fluya.

Con todos los objetivos anteriores se podrán conseguir los siguientes fines.

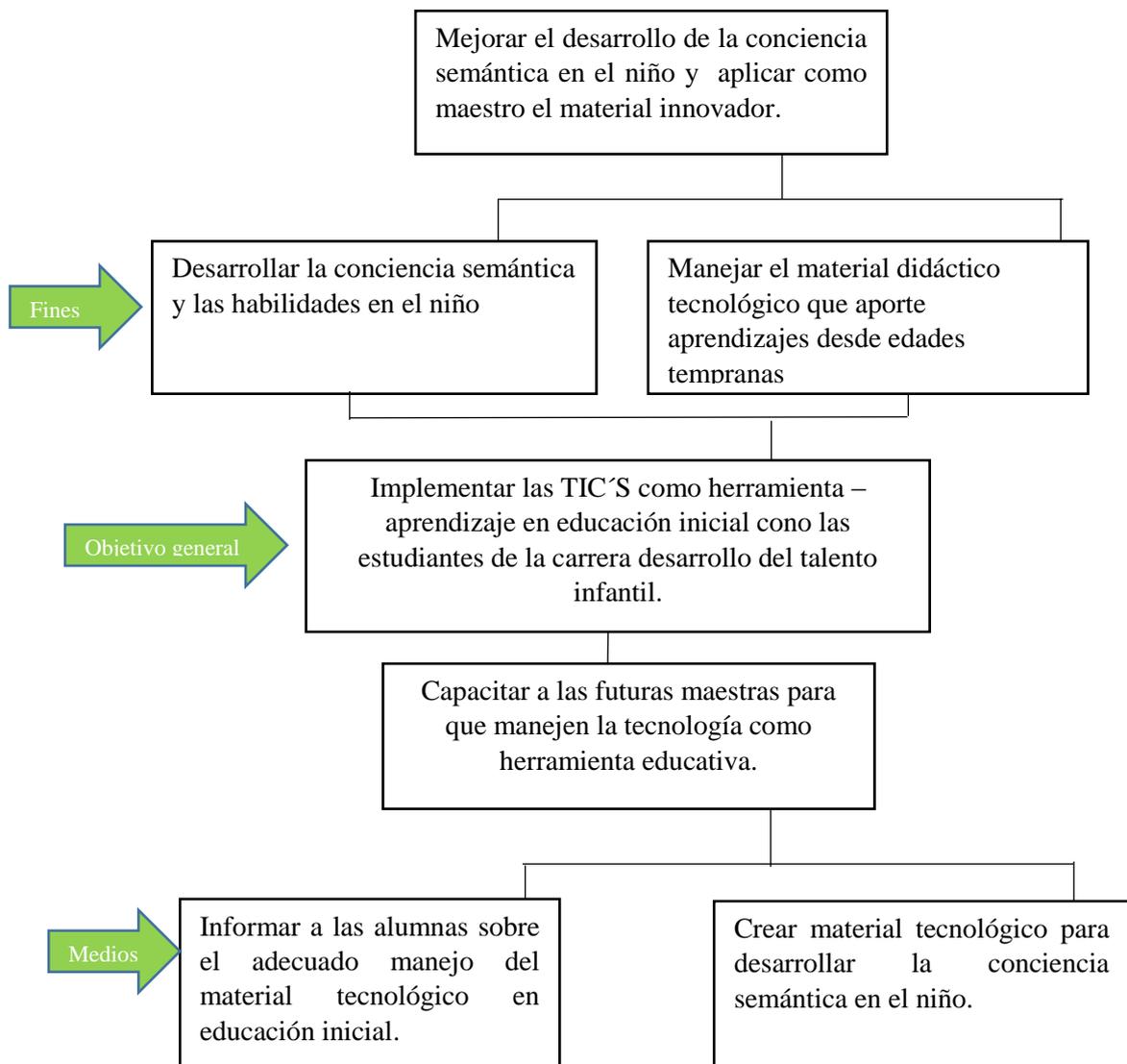
Primer fin: Desarrollar la conciencia semántica y las habilidades en el niño, como ya se ha mencionado antes, el trabajar la conciencia semántica con los niños fomentara los pilares de futuros aprendizajes del lenguaje y de otros conocimientos en general.

Segundo fin: Manejar el material didáctico tecnológico que aporte aprendizajes desde edades tempranas.

Al capacitar a las estudiantes se tendrá que verificar toda la información brindada, para evitar retraso en el aprendizaje o mal uso de las herramientas tecnológicas.

Tercer fin: Mejorar el desarrollo de la conciencia semántica en el niño y aplicar como maestro el material innovador. Que el estudiante tenga un óptimo desarrollo de la conciencia semántica, no solo le servirá en su vida estudiantil, también será la base para la interpretación del lenguaje y su comprensión en todas las tareas diarias, por esto se destaca la importancia de trabajar la conciencia semántica a través de un material que resulte novedoso para el estudiante.

Figura N° 3 Árbol de objetivos



Elaborado por: MARTINEZ, Angie

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Análisis Crítico de Alternativas

El análisis de alternativas y los objetivos específicos son ejecutados a través de:

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Financiera
- Factibilidad Social
- Factibilidad Política

Los objetivos en el presente proyecto, plantea una propuesta para la posible solución del problema, en las alumnas del 6 nivel y su desconocimiento en el tema de cómo maniobrar una herramienta tecnológica.

Como primer punto tenemos:

Primer objetivo: Informar a las alumnas sobre el adecuado manejo del material tecnológico en educación inicial. Como impacto sobre el propósito es de 4 que equivale a medio alto ya que, una parte fundamental del proyecto consiste en que las futuras docentes estén adecuadamente informadas y así puedan poner en práctica toda la información brindada mediante este proyecto.

Factibilidad técnica tiene un valor de 4 que equivale a medio alto, ya que la herramienta se va a proporcionar cuenta con las características necesarias para el fácil uso y comprensión del docente.

Factibilidad financiera se le otorga un valor de 4 que equivale a medio alto, debido al contar con un plan económico, en el cual se ha establecido el costo de entregar a las futuras docentes información sobre el software. Y a su vez esa actividad se encuentra dentro de los parámetros financieros establecidos.

Factibilidad social mantiene un valor de 4 que equivale a medio alto, ya que este material tecnológico fácilmente será aceptado entre la comunidad ya que es de fácil uso, se encuentra al alcance de la mayoría de personas y sobretodo es llamativo.

Factibilidad política mantiene un valor de 4 que equivale a medio alto al encontrarnos dentro de las normativas establecidas por el estado y esto nos permitirá aportar a la educación y desarrollar del niño por medio de una herramienta tecnología su capacidad de desarrollo.

Obteniendo un valor de 23 que equivale a alto, lo que nos indica que se puede cumplir.

Segundo Objetivo: Crear material tecnológico para el desarrollo de la conciencia semántica en el niño, el impacto que produce sobre el propósito es determinado como un rango de 5 que equivale a alto, pues se considera que el maestro obtenga como un apoyo este material tecnológico, ayudaría mucho para poder evaluar al niño y niña a obtener así más experiencia.

Factibilidad técnica tiene un equivale a 5 que es nivel alto ya que se cuenta con la información y técnicas adecuadas para crear este nuevo apoyo tecnológico y formar en el niño su correcto desarrollo en la conciencia semántica y fortalecerá el desarrollo de habilidades del pensamiento, gracias a el manejo de las TIC'S.

Factibilidad social tiene un valor de 5 que equivale a un nivel alto, ya que existe el material pero no lo llevan a cabo o simplemente ya no es atractivo hacia el niño mientras existe la tecnología pero por miedo no desea usarla ni ponerla en práctica.

Factibilidad política mantiene un valor de 4 que equivale a un valor alto al encontrarnos dentro de las normativas establecidas por el estado donde habla sobre las nuevas formas de aprendizaje y oportunidad de crecimiento en el niño

Obteniendo un valor de 23 que equivale a alto, lo cual nos indica que se puede cumplir.

Tercer Objetivo: Capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa, el impacto que se genera sobre este propósito es de 4 un valor medio alto ya que mediante la participación del docente se fomentara el interés en el niño ya que tiene la información necesaria para llevarlo a cabo esto ayudara al maestro a ganar experiencia y a ganar confianza con los niños dentro del aula.

La factibilidad técnica tiene un valor de 5 que equivale a alto, ya que se cuenta con la información necesaria para proporcionar a las maestras que puedan cubrir con todas sus dudas para así llevar acabo el desarrollo de la conciencia semántica en el niño.

La factibilidad financiera tiene un equivalente a 5 que equivale a un valor alto, que quiere decir, que aun que posean los recurso para el niño ya no será agradables ni llamaran su atención es por esa razón que se insiste en insertar en la educación inicial las TIC'S.

La factibilidad social tenemos un valor de 5 que equivale a un nivel alto ya que el maestro no sabe cómo manejar la tecnología y esto causa en el niño un distanciamiento y desapego en las labores que se practiquen dentro del aula.

Factibilidad política tenemos un valor de 5 que equivale a alto que quiere decir que estamos bajo leyes que abalan el desarrollo del proyecto, obteniendo, para poder capacitar al maestro correctamente y que él pueda enseñar a sus alumnos de

una manera que gane nuevas oportunidades de aprendizaje y desarrolle la conciencia semántica de una manera adecuada y práctica.

Obteniendo un valor de 23 que equivale a alto, lo cual nos indica que se puede cumplir.

Cuarto Objetivo: Implementar las TIC'S como herramienta –aprendizaje en educación inicial como las estudiantes de la carrera desarrollo del talento infantil. , El impacto que se genera sobre este propósito es de 4 que equivale a un valor medio alto ya que, la implementación de esta herramienta será de gran ayuda para los procesos educativos, debido a que no solo se dará un uso netamente educativo, sino también servirá para los momentos de ocio reforzar los aprendizajes de los estudiantes de manera lúdica. Y a su vez aportara a que las estudiantes del ITSCO se encuentren preparadas para impartir conocimientos de una manera actualizada.

La factibilidad técnica tiene un valor de 4 que equivale a un valor medio alto ya que se cuenta con estrategias e información para llevar acabo la realización del proyecto que permitirá al niño de cinco años mejorar su conciencia semántica y ganar habilidades al interactuar con un software educativo.

La factibilidad financiera del objetivo tiene un valor de 4 que equivale a un valor medio alto que quiere decir que a pesar de tener material para desarrollar no será lo mismo en el niño y como maestra debe buscar nuevas estrategias para educar al niño en su etapa escolar inicial.

La factibilidad social tenemos un valor de 4 que equivale a medio alto porque existe una baja información con respecto al tema de cómo desarrollar la conciencia semántica, el objetivo es alcanzar el mayor interés por parte de los maestros, y de esta forma atraerlos a trabajar con materiales tecnológicos e innovadores.

La factibilidad política tenemos un valor de 5 que equivale a alto es decir que estamos bajo la normativa de nuestro país en educación que permite garantizar una buena educación y el correcto uso de material tecnológico didáctico para así obtener una mejora en el interés del maestro y un futuro desarrollo en la habilidad del niño.

Obteniendo un total de 22 que equivale a alto, lo que nos indica que se puede cumplir.

Tabla N° 3 Análisis de Alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPOSITO	FACTIBILIDAD TECNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORIA
Informar a las alumnas sobre el adecuado manejo del material tecnológico en educación inicial.	4	4	5	5	5	23	Alto
Crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño.	4	4	4	5	5	23	Alto
Capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa.	4	4	4	5	5	22	Alto
Implementar las TIC'S como herramienta –aprendizaje en educación inicial como las estudiantes de la carrera desarrollo del talento infantil.	4	4	4	4	5	21	Alto
Total	17	17	17	18	20	93	

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

4.02. Análisis Crítico de la Matriz de Impacto de los Objetivos

Con el análisis crítico de esta matriz, se examinan los objetivos específicos, a través de:

- ❖ Factibilidad de lograrse
- ❖ Impacto de género
- ❖ Impacto ambiental
- ❖ Relevancia
- ❖ Sostenibilidad.

Como primer punto tenemos: informar sobre el manejo del material tecnológico en la educación inicial.

La factibilidad a lograrse es: fomentar en las alumnas el interés por conocer las diferentes estrategias para poder enseñar mediante las TIC'S, con un rango de 4 que equivale a medio alto ya que si fomentamos las bases de formación de las alumnas podremos obtener los resultados favorables para el niño.

Impacto de género, maestras y alumnos más involucrados en el desarrollo de la conciencia semántica, con un valor de 4 que equivale a medio alto ya que el proyecto está dirigido a proporcionar una mejora en el desarrollo de la conciencia semántica, posibilitando que el niño adquiera habilidades en este ámbito.

Impacto ambiental es, instituciones educativas con alumnado y maestros más seguros y con un conocimiento adecuado y próspero, con un valor de 4 que equivale a medio alto lo que quiere decir que mientras mayor sea el involucramiento por parte de las alumnas y el maestro ayudara a que formen nuevos vínculos para su aprendizaje y futura enseñanza.

Como relevancia tenemos, hacer un estudio preciso sobre las causas que no permiten al maestro seguir aprendiendo y promover nuevas estrategias, con un valor de 4 que es de equivalencia medio alto que nos permite. Trabajar para mejorar la información e investigar que otros posibles problemas existen para que el maestro siga aprendiendo y poniéndolo en práctica.

Como sostenibilidad tenemos, maestras que trabajen en el fortalecimiento de su aprendizaje en las alumnas y consigan el objetivo planteado, con un valor de 4 que equivale a medio alto ya que al trabajar con maestros podremos apoyarnos en una enseñanza eficaz y adecuada a de la maestra para ponerla en práctica con sus alumnos además que gane experiencia.

Segundo Objetivo: Crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño, como factibilidad de lograrse queremos, crear nuevas estrategias basadas en la tecnología para reafirmar la conciencia semántica, con un valor de 4 que equivale a medio alto es decir que al momento de crear nuevo material ganaremos interés en niño al momento de su enseñanza.

En el impacto de género, tenemos, ganar interés en los maestros para aportar a un adecuado enseñanza y aportar al establecimiento, con un rango de 4 que equivale a medio alto, ya que con la importancia y la entrega por parte del docente ayudara a que gane nuevos niños con ganas de aprender con una herramienta didáctica y así tendremos el objetivo deseado que es el desarrollo las habilidades del pensamiento, tanto dentro del aula como en la institución.

En el impacto ambiental, aumentar el interés en los maestros para un adecuado aprendizaje con su respectivo material tecnológico. Con un valor de 4 que equivale a medio alto, esto se llegara a dar gracias a la información que sea proporcionada y de tal manera capte el interés en el maestro.

Como relevancia tenemos, incrementar las habilidades con el desarrollo de la conciencia semántica, con un valor de 4 que es medio alto ya que el resultado que obtendremos de la adecuada información y utilización del material podremos desarrollar el pensamiento y su conciencia semántica.

En sostenibilidad tenemos, crear en el ITSCO nuevas estrategias y fortalecer la educación de las próximas alumnas, con un valor de 4 medio alto, que nos permite seguir adquiriendo nuevos conocimientos para las futuras estudiantes y formar docentes capaces de desempeñarse en cualquier ámbito.

Tercer Objetivo: Capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa. La factibilidad a lograrse consta en involucrar a los maestros en actividades que permitan el correcto manejo del material valor de 4 que equivale a medio alto por su importancia al obtener este conocimiento para el desempeño del docente en el aula y fuera de ella y en su futuro desarrollo profesional.

Impacto de género tenemos, involucrar a las futuras maestras con la información sobre las TIC'S. Con un valor de 4 que equivale a medio alto por el maestro juega un papel importante dentro desarrollo del niño y por tanto debe familiarizarse con la información lo cual le ayudara a el desarrollo de la conciencia semántica.

Impacto ambiental tenemos, crear nuevos intereses para que la tecnología no se vea como algo difícil, si no como una ayuda para su formación. Con un valor de 4 que equivale a medio alto porque hay que formar a las futuras maestra para que no tengan ningún tipo de problema que lleve a la evolución del niño y a alcance de sus habilidades.

Como relevancia tenemos, aumentar el desempeño y fortalecer el conocimientos para aplicar las TIC'S como herramienta educativa. Con un valor de 4 que equivale a medio alto nos permitiendo entregar al alumno información donde pueda manejar el material y así darse cuenta de la importancia de la tecnología. Al realizar esta actividad el niño notara la facilidad de manejar esta herramienta tecnológica así también que es una manera positiva de distraerse y aprender.

En la sostenibilidad tenemos, reforzar la capacitación de las futuras maestras y reforzar el tema sobre su conciencia semántica. Con un valor de 4 que equivale a medio alto, ya que depende de los maestros y la información que se le proporcione para formarse como profesional.

Hay que tener en cuenta que si la maestra tiene a su alcance las herramientas necesarias para trabajar la conciencia semántica se dará con mayor fluidez el aprendizaje.

Cuarto objetivo: Implementar las TIC'S como herramienta –aprendizaje en educación inicial con las estudiantes de la carrera desarrollo del talento infantil: Crear maestros informados y que se puedan desenvolver y enseñara a los niños correctamente un valor de 4 que equivale a medio alto por su importancia al obtener la atención del niño ya que si logramos captarla el aprendizaje será menos complicado y más atractivo.

Impacto de género tenemos, fomentar el interés por parte del educador en aumentar un desarrollo adecuado en niños de 5 años, con un valor de 4 que equivale a medio alto, ya que con un maestro motivado y con la debida información tendrá ganas de enseñar y sobresalir logrando los objetivos deseados que en este caso es desarrollar a temprana edad la conciencia semántica.

Impacto ambiental tenemos, incrementar notablemente se desenvolvimiento y actividades que permitan el desarrollo de la conciencia semántica, con un valor de 4 que equivale a medio alto ya que gracias a las metodologías impartidas por el docente se reflejara un notable desenvolvimiento y adquisición de nuevas habilidades en el niño.

Relevancia tenemos: ampliar su conocimiento y habilidades mediante un buen material lúdico, con un valor de 4 que equivale a medio alto, se le otorga este valor ya que se considera que trabajar con las TIC'S proporcionara aprendizajes significativos para el estudiante ya que en la actualidad la tecnología está presente en el diario vivir.

En la sostenibilidad tenemos: afianzar los conocimientos en los docentes para que puedan ser capaces de enfrentarse a la tecnología y a un material nuevo e innovador, con un valor de 4 que equivale a medio alto, ya que depende de los maestros informarse y prepararse en el ámbito tecnológico para brindar nuevas temáticas para la enseñanza tecnológica.

Tabla N°. 4

Matriz de Impacto de los objetivos

Actores involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos potenciales
MINISTERIO DE EDUCACION	Es incrementar la calidad, calidez e inclusión en la educación para el desarrollo integral del niño	Es la falta de información en los maestros sobre las TIC'S como herramienta educativa	Constitución de la republica del ecuador Art. 26,27,28 Que habla de la garantía de la EDUCACION.	Es aplicar un software como herramienta educativa para desarrollar la conciencia semántica.	Desinterés por parte de algunas alumnas para una enseñar a los niños con una herramienta tecnológica.
DOCENTES	Alcanzar un alto desempeño y manejo de material didáctico para la enseñanza de sus alumnos.	Falta de iteres en el manejo de las TIC'S como herramienta educativa	Plantear un software como material de apoyo hacia el maestro para dirigirse al niño.	Que el niño alcance un adecuado desarrollo y gana nuevas habilidades.	No existe el material adecuado para fortalecer la conciencia semántica.
ÑIÑOS	Fortalecer un alto desempeño y una mejora en su desarrollo y comprensión semántica	Retroceso en el desarrollo semántico y escolar por no tener el material adecuado.	Plantear un software que contenga u juego lúdico	Que los niños puedan desarrollarse en una	No existe la suficiente material para que experimenten con nuevas

			que permita fortalecer su conciencia semántica.	completa comprensión en la semántica gracias a la tecnología	formas de aprendizaje en su educación.
ITSCO	Es formar profesionales capaces de retribuir a la sociedad lo que se ha aprendido.	Docentes con desinformación para una enseñanza eficaz a niños y desarrollar la conciencia semántica.	Apoyar a los jóvenes con nuevas ideas y en este caso ayuda a la elaboración de un software educativo.	Aportar a nuevos aprendizajes para la educación de las futuras docentes.	Acabar con maestros desinformados y sin desconocimiento del tema.
ALUMNAS ITSCO	Es formar niños capaces de solucionar problemas desenvolverse en un futuro donde la tecnología está en vanguardia.	Es desconocimiento y temor de manejar la tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños.	Implementar las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje dentro del aula.	Perder el miedo de trabajar con las TIC y demostrar que se puede progresar y enseñar de una forma diferente a la acostumbrada.	Cubrir con aquellas dudas que no permiten que las futuras docentes trabajen con la tecnología en el aula de clase.
MINISTERIO DE EDUCACION	Es incrementar la calidad, calidez e inclusión en la educación para el desarrollo integral del niño	Es la falta de información en los maestros sobre las TIC'S como herramienta educativa.	Constitución de la republica del ecuador Art. 26,27,28 Que habla de la garantía de la EDUCACION.	Es aplicar un software como herramienta educativa para desarrollar la conciencia semántica.	Desinterés por parte de algunas alumnas para una enseñar a los niños con una herramienta tecnológica.
	Alcanzar un alto	Falta de iteres en el manejo de	Plantear un software como	Que el niño alcance un	No existe el material

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

DOCENTES	desempeño y manejo de material didáctico para la enseñanza de sus alumnos.	las TIC'S como herramienta educativa.	material de apoyo hacia el maestro para dirigirse al niño.	adecuado desarrollo y gana nuevas habilidades.	adecuado para fortalecer la conciencia semántica.
NIÑOS	Fortalecer un alto desempeño y una mejora en su desarrollo y comprensión semántica	Retroceso en el desarrollo semántico y escolar por no tener el material adecuado.	Plantear un software que contenga u juego lúdico que permita fortalecer su conciencia semántica.	Que los niños puedan desarrollarse en una completa comprensión en la semántica gracias a la tecnología	No existe la suficiente material para que experimenten con nuevas formas de aprendizaje en su educación.
ITSCO	Es formar profesionales capaces de retribuir a la sociedad lo que se ha aprendido.	Docentes con desinformación para una enseñanza eficaz a niños y desarrollar la conciencia semántica.	Apoyar a los jóvenes con nuevas ideas y en este caso ayuda a la elaboración de un software educativo.	Aportar a nuevos aprendizajes para la educación de las futuras docentes.	Acabar con maestros desinformados y sin desconocimiento del tema.
ALUMNAS ITSCO	Es formar niños capaces de solucionar problemas desenvolverse en un futuro donde la tecnología está en vanguardia.	Es desconocimiento y temor de manejar la tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños.	Implementar las TIC'S como herramienta de enseñanza – aprendizaje dentro del aula.	Perder el miedo de trabajar con las TIC y demostrar que se puede progresar y enseñar de una forma diferente a la acostumbrada.	Cubrir con aquellas dudas que no permiten que las futuras docentes trabajen con la tecnología en el aula de clase.

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

4.03. Análisis de Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias de la tabla 4 nos muestra sobre las actividades para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto.

En la finalidad tenemos que mejorar el desarrollo de la conciencia semántica en los niños y aplicar como maestro el material innovador.

Luego nos encontramos con el propósito que es, implementar las TIC'S con un juego tecnológico que complemente el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad.

Para obtener una respuesta favorable de nuestros objetivos se toma en cuenta los siguientes componentes.

1.- Informar a las alumnas para manejar adecuadamente el material tecnológico.

Actividades propuestas:

- Presentación de material didáctico y ponerlos en práctica.
- Presentación de videos donde explique a importancia de la tecnología
- Mesa redonda donde se exprese diferentes ideas sobre el tema.

2.- Crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño.

En el que se formulan las siguientes actividades:

- Prestación de un software educativo donde perita mostrar que tan útil es el material didáctico.

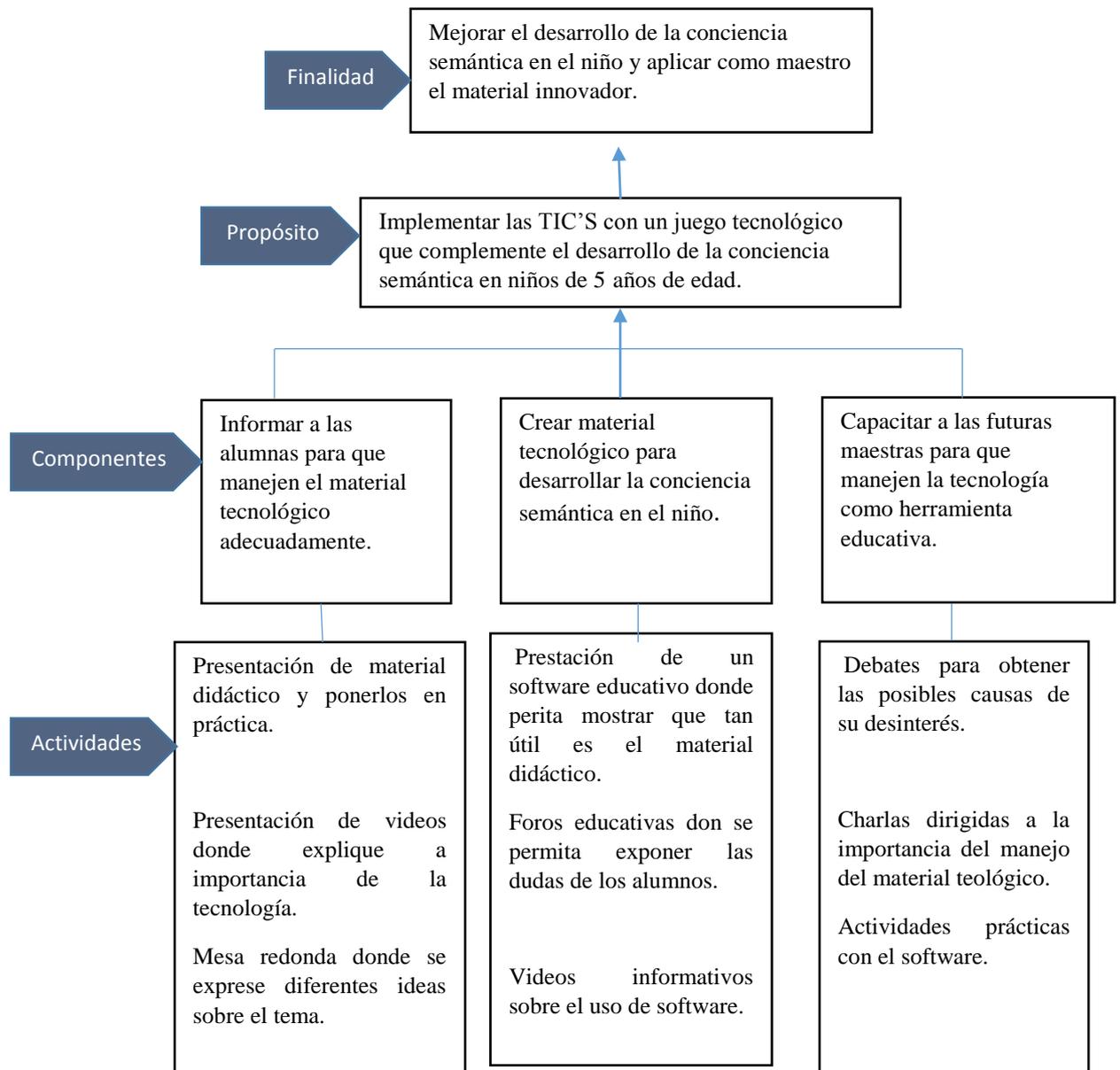
-
- Foros educativos don se permita exponer las dudas de las alumnas.
 - Videos informativos sobre el uso de software.

3.- Capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa.

En el que se plantean las siguientes actividades:

- Debates para obtener las posibles causas de su desinterés.
- Charlas dirigidas a la importancia del manejo del material tecnológico.
- Actividades prácticas con el software.

Figura N° 4 Diagrama de Estrategias



Elaborado por: MARTINEZ, Angie

4.04. Análisis de la Matriz de Marco Lógico

Se realiza con la finalidad de dar a conocer una herramienta que nos permite comunicar los objetivos del proyecto de una manera precisa, incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores implicados en el desarrollo y ejecución del proyecto.

Dentro de la Matriz de Marco Lógico (Tabla N°5) tenemos como finalidad Mejorar el desarrollo de la conciencia semántica en el niño y aplicar como maestro el material innovador.

Implementar las TIC'S con un juego tecnológico que complemente el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad.

En los componentes: primer componente Informar a las alumnas para que manejen el material tecnológico adecuadamente.

Segundo componente: crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño.

En el tercer componente: capacitar a las futuras maestras para que manejen la tecnología como herramienta educativa.

Como cuarto componente: Fomentar una cultura tecnológica de trabajo mediante el uso frecuente de las TIC'S, enfocándose a los nuevos avances de la tecnología.

Quinto y último componente: Ejecutar charlas periódicas sobre el adecuado uso de la tecnología en el salón de clase. Ayudando a docentes como estudiantes a utilizar de la mejor forma esta herramienta tecnológica.

Tabla N° 4 Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FINALIDAD			
Mejorar el desarrollo de la conciencia semántica en el niño y aplicar como maestro el material innovador	El docente aplica el material tecnológico como herramienta para trabajar la conciencia semántica.	Resultado de encuestas realizadas a las docentes del ITSCO.	Las maestras demostraran interesen las actividades que los presenten con las TIC'S.
PROPÓSITO			
Implementar las TIC'S con un juego tecnológico que complemente el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad.	El estudiante logra reconocer el significado de las palabras y las asocia con la función que cumplen.	Mediante encuestas realizadas a las responsables de cada curso.	En los rincones de trabajo se realizan actividades que refuerzan el trabajo realizado en cada aula.
COMPONENTES			
1.- Informar a las alumnas para que manejen el material tecnológico adecuadamente.	Las futuras docentes demuestran mayor interés por recibir capacitaciones, con respecto a años anteriores.	Listas de asistencia a talleres y capacitaciones.	Docentes dispuestos a realizar actividades compartidas con los menores Maestras listas para enseñar a los estudiantes con las TIC'S como herramienta de aprendizaje
2.- Crear material tecnológico para desarrollar la conciencia semántica en el niño.	Las docentes admiten que el uso de la tecnología ayudara a una mejora en el desarrollo Las docentes se muestran respeto por las individualidades en desarrollo de La Conciencia semántica.	Entrevista realizada a docentes del ITSCO.	Los docentes con predisposición de cambio y autoeducación en temas afines a la tecnología.
3.- Capacitar a las futuras maestras para que manejen la			

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

tecnología como herramienta educativa.			
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>Presentación de material didáctico y ponerlos en práctica.</p> <p>Presentación de videos donde explique a importancia de la tecnología.</p> <p>Mesa redonda donde se exprese diferentes ideas sobre el tema.</p> <p>Prestación de un software educativo donde permita mostrar que tan útil es el material didáctico.</p> <p>Foros educativas don se permita exponer las dudas de los alumnos.</p> <p>Videos informativos sobre el uso de software.</p> <p>Debates para obtener las posibles causas de su desinterés.</p> <p>Charlas dirigidas a la importancia del manejo del material teológico.</p> <p>Actividades prácticas con el software.</p>	<p>Gastos corrientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Horarios profesionales • Transporte • Documentos de información • Impresiones y anillados <p>Aportaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aportaciones de las docentes del centro infantil • Aportaciones de la coordinadora del proyecto 	<p>Autogestión</p> <p>\$30.00</p> <p>\$12.00</p> <p>\$5.00</p> <p>\$34.00</p> <p>Tutorías capacitaciones y asesoramiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Interés • Colaboración de las docentes • Puntualidad • Interés de cambio

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01.01 Antecedentes

En el Instituto Superior Cordillera se ha evidenciado que las alumnas del sexto nivel tienen un desapego hacia el aprendizaje de las TIC'S como material tecnológico para la enseñanza de niños de 5 años de edad con referencia al desarrollo de la conciencia semántica frente a la posibilidad de que el docente no pueda manejar el tema o que el alumno no comprenda, se opta por tomar medidas creando nuevas opciones para un óptimo trabajo en el tema del desarrollo de la conciencia semántica. La creación de este proyecto es con el fin de afianzar el aprendizaje del niño y fortalecer la del maestro ya que les servirá para que puedan demostrar de otra manera sus conocimientos y además va más allá del aprendizaje tradicional. Si tomamos la conciencia semántica como tema para desarrollar la máxima capacidad en los niños, es una gran oportunidad para traer a colación un software educativo ya que actualmente la tecnología es muy demanda entre los menores y mediante esta el trabajo del docente podrá ser más eficaz.

Ante esta situación es necesario que los docentes, a cualquier nivel, tengan que incorporar los recursos informáticos dentro de su contenido o planificación de clase. Por tal motivo es necesario hacer comprender a nuestros educadores la

importancia de su aplicación, y de tomar esta herramienta tecnológica como medio para generar mayores conocimientos a los y las estudiantes, haciendo de esta herramienta un elemento fundamental para mejorar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Es de vital ayuda que en sexto nivel se prepare a las nuevas generaciones con una formación general e integral, debido a las exigencias actuales de la sociedad. Por tanto, el ITSCO es el encargado de formar un egresado/a con conocimientos que le permitan enfrentarse a la vida, además de ser un investigador y que actualice constantemente.

Debido a lo planteado el presente tema de proyecto, con un software educativo como propuesta de posibles soluciones del problema dentro del ITSCO, en el que no se encuentran datos sobre temas relacionados, pues no se lleva a cabo anteriormente

Según (JESUS SALINAS 2004), las instituciones de educación superior han experimentado un cambio de cierta importancia en el conjunto del sistema educativo de la sociedad actual: desplazamiento de los procesos de formación desde los entornos convencionales hasta otros ámbitos; demanda generalizada de que los estudiantes reciban las competencias necesarias para el aprendizaje continuo; comercialización del conocimiento, que genera simultáneamente oportunidades para nuevos mercados y competencias en el sector, etcétera.

El ámbito de aprendizaje varía de forma vertiginosa. Las tradicionales instituciones de educación, ya sean presenciales o a distancia, tienen que reajustar

sus sistemas de distribución y comunicación. Pasan de ser el centro de la estrella de comunicación educativa a constituir simples nodos de un entramado de redes entre las que el alumno-usuario se mueve en unas coordenadas más flexibles, y que hemos denominado ciberespacio. Por otra parte, los cambios en estas coordenadas espacio-temporales traen consigo la aparición de nuevas organizaciones de enseñanza, que se constituyen como consorcios o redes de instituciones y cuyos sistemas de enseñanza se caracterizan por la modularidad y la interconexión. (Pág. 1)

Según (ALMENARA, JULIO 2007), las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un elemento esencial en los nuevos contextos y espacios de interacción entre los individuos. Estos nuevos espacios y escenarios sociales conllevan rasgos diversos que generan la necesidad del análisis y reflexión en torno a sus características.

“Dentro de esta nueva sociedad, los espacios educativos también se encuentran en constante transformación, las nuevas estancias educativas se han reflejado en centros virtuales de aprendizaje, sin embargo, estos nuevos escenarios requieren de una reflexión hacia el uso e incorporación de las tecnologías, los contextos educativos actuales deberán apostar por una integración crítica, en la cual se defina el qué, por qué y para qué de su incorporación y aprovechamiento. Hay que ver a las tecnologías como medio y recurso didáctico, más no como la panacea que resolverá las problemáticas dentro del ámbito educativo, esto nos lleva a no sobredimensionarlas y establecer orientaciones para su uso, logrando así soluciones pedagógicas y no tecnológicas”. (Pág. 5).

De la misma forma en la aplicación de este proyecto se toma en cuenta que el uso de las TIC'S no resolverán todas las problemáticas educativas en cuanto se refiere a materiales de apoyo en el aula, pero de cierta forma es una herramienta que aportara mucho a mejorar la calidad de vida estudiantil y a que el estudiante desarrolle habilidades partiendo desde su pensamiento crítico y el autoanálisis a la hora de trabajar algún tema en el salón.

Según (MANUEL ÁREA 2005) En este artículo se ofrece una síntesis de los resultados más destacables de un proyecto de investigación con el que hemos pretendido analizar el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC'S) en las prácticas de enseñanza y aprendizaje de centros de educación infantil, primaria y secundaria de Canarias.

Según (MANUEL ÁREA 2005), a lo largo de dos años, de centros educativos participantes en el Proyecto Medusa (proyecto del Gobierno de Canarias destinado a dotar de tecnologías digitales a todos los centros educativos del archipiélago y formar al profesorado para su uso pedagógico). Se seleccionaron cuatro centros escolares (tres de Educación Infantil y Primaria, y uno de Educación Secundaria). La recogida de datos se realizó a través de distintas técnicas cualitativas: entrevistas –al equipo directivo, a los coordinadores TIC'S del centro, a profesorado–, a través de observaciones de clase, y mediante la realización de grupos de discusión con el alumnado. (pág.1)

Es de gran relevancia que los alumnos manejen las TIC'S es aún más importante que el docente sea un conocedor completo de estas, ya que el docente será el principal guía a la hora de trabajar con esta herramienta y de él depende que se otorgue un adecuado uso.

5.01.01 Datos informativos

Nombre de la institución: Instituto tecnológico superior cordillera

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Cotacollao

Dirección: Prensa y Logroño

Teléfono: 2255460 – 2269900

Email: www.cordillera.edu.ec

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Privado

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutina y nocturna

Número de estudiantes: 940

Número de docentes: 25

Autoridad máxima: Directora de la Carrera Desarrollo del Talento Infantil.

Dra. Susana Vásquez

5.01.02 Reseña histórica

La visión del Instituto Cordillera es:

(Cordillera, 2004), Constituirnos en el mejor Instituto Tecnológico de educación superior, acreditado bajo parámetros de excelencia académica, organizacional y tecnológica que mejore las condiciones socioeconómicas del país, la región y el mundo.

(Cordillera, 2004), **Su misión:** Somos una institución de educación superior, basada en el modelo de educación por perfiles de desempeño con principios éticos y humanistas, dedicada a la formación profesional de damas y caballeros críticos y competentes. Nuestro compromiso con el Ecuador, la región y el mundo es generar soluciones que creen bienestar en la sociedad a partir de la autoevaluación, la excelencia académica, científica y tecnológica.

Sus valores:

RESPETO: Aceptar las diferencias individuales y grupales sin querer imponer nuestra opinión como la única válida.

INTEGRIDAD: Cumplir con lo que decimos que vamos a hacer obrando con sinceridad, transparencia y calidad humana.

SERVICIO: Satisfacer las necesidades de los demás sin esperar una recompensa a cambio y dentro del tiempo establecido.

TRABAJO EN EQUIPO: Planificar y desarrollar soluciones con el resto de compañeros de la organización que garanticen el cumplimiento de objetivos comunes.

INNOVACIÓN: Generar de forma creativa propuestas de mejora para la gestión académica, organizacional y tecnológica que conduzcan al crecimiento y desarrollo institucional.

EFICIENCIA: Hacer bien las cosas a la primera.

SOLIDARIDAD: Entender las necesidades y los problemas de los demás facilitando la ayuda para solucionarlos.

LEALTAD: Reconocer y cumplir el compromiso que mantenemos con las personas, la comunidad y la institución.

EQUIDAD: Dar un trato justo sin discriminación de género, raza, religión, ideología, orientación sexual, condición socioeconómica y capacidades especiales.

5.01.03 Objetivos

Objetivo general

Elaborar un software para el desarrollo de la conciencia semántica educativo dirigido a las estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación en el ITSCO para niños de 5 años.

Objetivos específicos:

IMPLEMENTAR UN SOFTWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDACTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

- Conocer cuáles son las causas que generan la falta de información en las alumnas a cerca del desarrollo semántico en niños y niñas con las TIC'S como herramienta tecnológica a través de la encuesta.
- Recopilar información necesaria para la elaboración de un software educativo que permita el apoyo adecuado a los y las docentes para enseñanza significativamente.
- Realizar un taller de socialización dirigido a las estudiantes del 6 nivel de educación del ITSCO donde proporcione información acerca del desarrollo de la conciencia semántica gracias a las TIC'S.

5.01.04. Justificación

La presente propuesta surge ante la necesidad del niño y el desarrollo de su aprendizaje, así que dentro de su proceso de enseñanza se ha tomado en cuenta el desarrollo de su conciencia semántica y para ello las futuras docentes deben estar totalmente preparadas con el tema de las TIC'S como herramienta tecnológica en la sociedad la información del internet y la globalización; la movilidad estudiantil nos hacen cambiar e innovar constantemente las herramientas educativas tradicionales donde el maestro era casi el dueño del conocimiento y su labor consistía en transmitir ese conocimiento a sus alumnos.

Ahora debemos establecer nuevas metodologías educativas y proponer modelos que permitan mejorar la calidad de la educación superior, utilizando otros recursos y nuevas herramientas. Por lo que es de vital importancia contar además con modelos pedagógicos que den respuesta a las demandas sociales, caracterizadas por la influencia y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S).

Qué importancia tiene el uso de un software educativo.

El uso del software educativo tiene mucha importancia ya que puede ayudar al desarrollo de las tareas y actividades guiadas que proporciona el docente a los alumnos, así también cumple la función de ser un recurso que les permiten realizarlas. El uso de software ofrecen una serie de tareas que pueden ser utilizadas para guiar al estudiante en su trabajo independiente ya sea a su corta edad o a su prolongación en la vida estudiantil además, permite desarrollar actividades intelectuales de observación, interpretación, comparación, esquematización, pensamiento crítico, flexible, reflexivo, y desplegar imaginación, fantasía y creatividad en lo que se hace.

El uso de software educativo puede ayudar como estrategia para enfrentar las dificultades que tienen los estudiantes y así elevar la calidad del proceso Enseñanza-Aprendizaje y formación profesional y propiciar un aprendizaje significativo en los alumnos, relacionando el software educativo con todas las áreas.

5.01.05. Marco Teórico

5.01.05.01 El software

Para (Licesio J. Rodríguez, Aragóna 2008) la definición de software es un conjunto de datos y programas que maneja el ordenador. Es la parte lógica o inmaterial del sistema.

- Datos: Valores que el ordenador ha de procesar o produce como resultado

- Programas: Conjunto de instrucciones que entiende el ordenador y que nos ayudan a resolver problemas. Definición: Programa básico que utiliza un ordenador. Se encarga de controlar y gestionar eficazmente todos los dispositivos y recursos de hardware:
- Teclado: pulsaciones del teclado
- Pantalla: refresco de la imagen
- Memoria principal y secundaria: lectura y escritura de ficheros
- Impresoras: gestión del buffer de impresión
- Carga y Ejecución de Aplicaciones y demás tareas rutinarias (pág. 3-4)

5.01.05.02 Software como herramienta educativa

Para (Molina Carlos, Bladimir Valle, Marcos Yony y Alvarado José Luis 2012) el software se ha identificado como una tendencia para enseñar diferentes temas ayudando así para la memoria del estudiante. Dentro de las herramientas didácticas que se pueden emplear para hacer más integral la enseñanza.

Entre ellas se tienen los juegos, el uso de la televisión, de la radio y de las computadoras. A pesar de que muchas instituciones educativas cuentan con Centros de Recursos de Aprendizaje y de Aulas Informáticas, la enseñanza de las diferentes materias se sigue impartiendo de la misma forma pudiéndose así utilizar otro tipo de herramienta como un software educativo. Aunque por lo general uno de los problemas de las instituciones educativas públicas es la falta de recursos, una de las

opciones que se investigó en este trabajo es cómo el uso de Software Educativo con licencias libres aporta a una enseñanza más integral.

En la mayoría de países Latinoamericanos es muy común encontrar como una problemática el poco acceso que tienen algunos sectores a la tecnología, por lo cual se considera de gran impacto aplicar este tipo de software educativo para todas las instituciones educativas, brindando un recurso que está a la vanguardia del mundo actual, y a su vez dando a los estudiantes la posibilidad de recibir los mismos conocimientos que cualquier otro estudiante del resto del mundo y fomentando su conocimiento en aquellas materias o temas que ayudan a su formación.(pág. 1).

De acuerdo con este autor existe otro tipo de enseñanza que el tradicional así es el uso de software educativo como herramienta para la educación del niño aportando hacia su desarrollo y formación educacional dentro del aula de clase, en cualquier edad en la que se encuentre que siempre de la mano del profesor que lo guíe y le forme con este tipo de herramienta.

5.01.05.03 Conciencia semántica

Para (Lucía Fraca de Barrera1998) la conciencia semántica es una reflexión sobre el significado de las palabras, oraciones y párrafos. A partir del diálogo que se establece y se busca que los estudiantes encuentren el sentido de las palabras en el contexto de las oraciones, y descubran la polisemia de las palabras al reconocer los múltiples significados y usos de las mismas. Para el desarrollo de la conciencia semántica permite que los estudiantes desarrollen en primer lugar las ideas y luego busquen, elijan los significados de las palabras y oraciones que permiten expresar

sus ideas dentro de la conversación para así comunicarlas mucho mejor y respetando, la estructura semántica de la lengua.

También toma en cuenta el desarrollo sistemático de la conciencia semántica que es una característica fundamental pues invita al docente a mediar con los estudiantes en el proceso de producción de sentido acerca de las cosas y las situaciones. Que suceden a su alrededor El maestro se convierte en guía de la producción de ideas para que los estudiantes asimilen piensen y busquen cómo expresarlas de forma oral y escrita.

Toma en cuenta además el trabajar más profundamente el desarrollo léxico y sintáctico, ya que se tiene el privilegio y la dotación de sentido antes que la ejecución de actividades mecánicas y repetitivas sin olvidarse que al trabajar con los niños más pequeños la conciencia semántica será una base fundamental para el desarrollo de algunas destrezas que vendrá adquiriendo más adelante, y que el estudiante comprenda este conocimiento será mucho más valioso que ejecutar tareas repetitivas y de memoria, por esta razón la implementación del software ayudara a que él estudiantes descubra por si solo y aprenda de una manera innovadora con una herramienta práctica y que le servirá para su formación.

(andujar, 2008), También comenta que la Conciencia Semántica, es la capacidad para otorgar un significado a un significante (palabra) que ha sido establecido arbitrariamente para denominar un elemento o concepto. Por esto es muy importante que el niño, tenga variadas experiencias con el mundo que lo rodea y que cuente con la mediación de un adulto que le dé una expresión léxica a los elementos de su medio. De esta manera, el niño logrará comprender las palabras que conforman

los textos escritos, para así lograr una adecuada comprensión lectora que le permita estructurar mensajes que pueden ser comprendidos, así como establecer relaciones y reflexiones a partir del lenguaje oral y escrito.

Dentro de los diferentes materiales que se puede trabajar con la conciencia semántica en beneficio de los niños la categorización y la escritura creativa. Donde se toma 7 actividades que engloban.

- Relación de palabras de iguales campos semánticos.
- Relación de palabras de igual categoría.
- escritura creativa de frases cortas, largas y textos.
- Creatividad para la realización de sus propias actividades.
- Autoevaluación.

Creo que el desarrollar la conciencia semántica con ayuda de diferentes herramientas tecnológicas brinda la oportunidad de crear una nueva oportunidad de conocimiento en cada uno de sus mentes tomando como parte fundamental la creación y la imaginación de cada niño creando una nueva experiencia a partir de sus vivencias dentro del salón de clases.

(ksu, 2004), Según 3(Lucía Fraca de Barrera1998) Quienes estudian la semántica tratan de responder a preguntas del tipo "¿Cuál es el significado de X (la palabra)?" Para ello tienen que estudiar qué signos existen y cuáles son los que poseen significación esto es, qué significan para los hablantes, cómo los designan es decir, de qué forma los estudiantes se refieren a ideas y cosas, y por último, cómo los interpretan los oyentes afirma que la finalidad de la semántica es establecer el significado de los signos lo que significan, la semántica se estudia desde una

perspectiva filosófica (semántica pura), lingüística (semántica teórica y descriptiva) así como desde un enfoque que se conoce por semántica general. El aspecto filosófico se centra en el conductismo y en el proceso que establece la significación. El lingüístico estudia los elementos o los rasgos del significado y cómo se relacionan dentro del sistema lingüístico. Además la semántica general se interesa por el significado, por cómo influye en lo que la gente hace y dice. Cada uno de estos enfoques tiene aplicaciones específicas. En función de la semántica descriptiva, la antropología estudia lo que entiende un pueblo por importante que este sea. La psicología, sustentada por la semántica teórica, estudia qué proceso mental supone la comprensión y cómo identifica la gente la adquisición de un significado (así como un fonema y una estructura sintáctica).

Toma en cuenta el conductismo aplicado a la psicología animal estudia qué especies animales son capaces de emitir mensajes y cómo lo hacen. Quienes se apoyan en la semántica general examinan los distintos valores (o connotaciones) de los signos que supuestamente significan lo mismo, (del tipo 'el manco de Lepanto' y 'el autor del Quijote', para referirse los dos a Cervantes). La crítica literaria, influida por los estudios que distinguen la lengua literaria de la popular, describe cómo las metáforas evocan sentimientos y actitudes, entroncándose también en la semántica general.

La perspectiva lingüística básicamente se diferencian dos escuelas: la semántica descriptiva y la teórica. Semántica descriptiva. Desde esta perspectiva, las investigaciones se centran en examinar el significado de los signos en una lengua concreta. Por ejemplo, investigan lo que constituye un nombre, un sintagma nominal, un verbo o un sintagma verbal. En algunas lenguas como el español, el análisis se

hace a través de la relación sujeto-predicado. En otras lenguas que no tienen claras las distinciones entre nombres, verbos y preposiciones, se puede decir lo que significan los signos cuando se analiza la estructura de lo que se llaman proposiciones. En este análisis, un signo es un operador que se combina con uno o más argumentos, signos también, a menudo argumentos nominales (o sintagmas nominales) o bien relaciona los argumentos nominales con otros elementos de la expresión (como los sintagmas preposicionales o los adverbiales). Por ejemplo, en la expresión:

“El árbitro señaló falta al delantero, señaló es un operador que relaciona los argumentos 'el árbitro', 'al delantero', con el operador 'falta'.”

Tanto si se hace el análisis basándose en la relación sujeto-predicado, como si se realiza partiendo de la proposición, la semántica descriptiva fija las clases de expresiones (o clases de unidades que se pueden sustituir dentro de un mismo signo) y las clases de unidades, que son las partes de la oración, como se llaman tradicionalmente (como nombres y verbos). Así pues las clases que resultan, se definen en términos sintácticos, que además ejercen papeles semánticos; planteado de otra manera, las unidades que constituyen las clases realizan funciones gramaticales específicas, y cuando las realizan, establecen el significado por medio de la predicación, la referencia y las distinciones entre entidades, relaciones y acciones.

Por ejemplo:

'mojar' pertenece a una determinada clase de expresión que contiene otras unidades como 'modificar' y 'curar', y también pertenece a la parte de la oración que

se conoce por verbo, donde forma parte de la subclase operadores que necesitan dos argumentos, uno agente y otro paciente.

En La lluvia moja las calles, el papel semántico de 'moja' es el de relacionar dos argumentos nominales ('lluvia' y 'calles'), por lo tanto su papel semántico es el de identificar un tipo de acción. Lastimosamente no siempre es posible establecer una correlación exacta entre clases semánticas y papeles semánticos. Por ejemplo,

'David' tiene el mismo papel semántico el de identificar a una persona en las siguientes oraciones: No nos parece fácil querer a David y No parece fácil que David nos quiera. Sin embargo el papel sintáctico de 'David' es diferente en las dos oraciones: en la primera 'David' es paciente y receptor de la acción, en la segunda es agente. La antropología, llamada etnolingüística, se sirve de la semántica lingüística para determinar cómo expresan los signos de una lengua las percepciones y creencias del pueblo que la habla, y esto es lo que se realiza por medio del análisis semántico formal (o análisis de componentes). Se entiende por signo una palabra, con unidad propia en el vocabulario, a la que se llama lexema.

Según esta autora, existen dos modelos de aprendizaje semántico, los cuales hacen referencia al lenguaje verbal y al lenguaje reflexivo, los mismo que a su vez se complementan para que el niño desarrolle con integridad el lenguaje, ya que como se menciona antes es de vital importancia que se desarrolle previo al lenguaje verbal, una reflexión interior sobre el significado de cada palabra.

Para (Lucía Fraca de Barrera1998) El análisis de componentes demuestra la idea de que las categorías lingüísticas influyen o determinan la visión del mundo que tiene un determinado pueblo; esta hipótesis, llamada por algunos "hipótesis de

Whorf", la han formulado varios autores y ha sido muy debatida a principios de este siglo por otros autores como Sapir, Vendryes o Menéndez Pidal.

Habla además de una serie de rasgos semánticos distintivos (componentes o constituyentes) mínimas de significado que distinguen a un lexema de otro. Un análisis de este tipo fija, por ejemplo, que en español el dominio semántico de asiento recubre básicamente los lexemas silla, sillón, sofá, banco, taburete y banqueta que se distinguen entre sí por tener o no respaldo, brazos, número de personas que se acomodan en el asiento, y altura de las patas. Pero todos los lexemas tienen en común un componente o rasgo de significación: algo sobre lo que sentarse. Con el análisis de componentes, los lingüistas esperan poder identificar el conjunto universal de los rasgos semánticos que existen, a partir de los cuales cada lengua construye el suyo propio que la hace distinta de otra.

Toma como referencia al antropólogo estructuralista francés (Claude Lévi-Strauss) quien ha aplicado la hipótesis de los rasgos semánticos universales para analizar los sistemas de mito y parentesco de varias culturas. Demostrando que los pueblos organizan sus sociedades e interpretan sus jerarquías en ellas de acuerdo con ciertas reglas, a pesar de las aparentes diferencias que muestran.

Semántica teórica Esta escuela busca una teoría general del significado dentro de la lengua. Para sus seguidores, llamados generativistas, el significado forma parte del conocimiento o competencia lingüística que todo humano posee.

La gramática generativa, como modelo de la competencia lingüística, tiene tres componentes: el fonológico, (sistema de sonidos), el sintáctico y el semántico. Éste último, dado que forma parte de la teoría generativa sobre el significado, se

entiende como un sistema de reglas para decidir cómo hay que interpretar los signos susceptibles de interpretación y determina qué signos carecen de interpretación aunque sean expresiones gramaticales. Por ejemplo la frase “Los gatos impresionistas pitaron una escalera” carece de significado aunque sea una oración aceptable desde el punto de vista de su corrección sintáctica, no hay reglas que puedan interpretarla porque la frase está semánticamente bloqueada. Estas mismas reglas también tienen que decidir qué interpretación es la adecuada en algunas oraciones ambiguas como: Tropezó el burro de Sancho que puede tener al menos dos interpretaciones.

La semántica generativa surgió para explicar la capacidad que tiene el hablante para producir y entender expresiones nuevas donde falla la gramática o la sintaxis. Su finalidad es demostrar cómo y por qué una persona, comprende, seguida que carece de significado la oración los gatos impresionistas pitaron una escalera aunque está construida según las reglas de la gramática española; o cómo ese hablante decide en cuanto la oye, qué interpretación da, dentro de las dos posibles, a Tropezó el burro de Sancho. La semántica generativa desarrolla la hipótesis de que toda la información necesaria para interpretar semánticamente un signo, (generalmente una oración) está en la estructura profunda sintáctica o gramatical de la frase. Esa estructura profunda incluye lexemas (que hay que entender como palabras o unidades del vocabulario que están formadas por rasgos semánticos que se han seleccionado dentro del conjunto universal de los rasgos semánticos).

En una estructura superficial (esto es cuando se habla) los lexemas aparecerán como nombres, verbos, adjetivos y otras partes de la oración, es decir, como unidades del vocabulario. Cuando un hablante produce una oración, asigna a

los lexemas los papeles semánticos (del tipo sujeto, objeto y predicado); el oyente escucha la oración e interpreta los rasgos semánticos que significan. Se discute si son distintas la estructura profunda y la interpretación semántica. La mayoría de los generativistas afirman que una gramática debe generar la serie de expresiones bien construidas que sean posibles en cada lengua, y que esa gramática debería asignar la interpretación semántica que corresponda a cada expresión.

Discute también si la interpretación semántica debe entenderse que está basada en la estructura sintáctica (esto es, procede de la estructura profunda de la oración), o si debe estar basada sólo en la semántica. Toma como referencia a Noam Chomsky, el fundador de esta escuela dentro de una teoría de base sintáctica puede que la estructura superficial y la profunda determinen conjuntamente la interpretación semántica de una expresión. Semántica general Se centra en responder a la cuestión que plantea cómo los pueblos valoran las palabras y cómo influye en su conducta esa valoración.

Nombra a varios autores que cree que pueden tomar un papel importante dentro del tema los cuales son los estadounidenses de origen polaco Alfred Korzybski y el también lingüista y político de la misma nacionalidad S. I. Hayakawa, quienes se esforzaron en alertar a la gente de los peligros que conlleva el tratar las palabras sólo en su condición de signos. Dice que estos autores usan en sus escritos las directrices de la semántica general para invalidar las generalizaciones poco rigurosas, las actitudes rígidas, la finalidad incorrecta y la imprecisión. No obstante, algunos filósofos y lingüistas han criticado la semántica general porque carece de rigor científico, razón por la cual este enfoque ha perdido popularidad. La semántica es un sub campo de la gramática y, por extensión, de la lingüística. Proviene del griego

"semánticos", que quería decir "significado relevante", derivada de "sema", lo que significaba "signo". Se dedica al estudio del significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones, desde un punto de vista sincrónico o diacrónico. Sentido y referente · Referente es aquello que la palabra denota. Por ejemplo: o Nombres propios se refieren a individuos. O Nombres comunes se refieren a grupos de individuos. O Adjetivos se refieren a cualidades. O Verbos se refieren a acciones... y acciones a cosas sin embargo, el concepto de referente conlleva ciertos problemas.

Habla de que por un lado, no funciona siempre ya que no todos los verbos denotan acción, ni todos los adjetivos, cualidades... Además, tampoco funciona cuando el nombre se refiere a una entidad que no existe. Algo imaginario. Son unas de las ciencias que estudia el significado de la palabra. Por último, varias expresiones pueden compartir el mismo referente pero significar cosas muy distintas. Por todo ello, cuando se estudia la palabra tenemos en cuenta lo siguiente: · Sentido La imagen mental de lo que algo es. Puede que, incluso, no exista en el mundo real. Es más conceptual que el referente. Por ejemplo: "amistad, felicidad".

De acuerdo como han demostrado los anteriores estudios, la importancia de poder desarrollar la conciencia semántica puede resultar ser un aporte muy significativo en la vida de los niños, una base fundamental para futuro aprendizajes que sembraran los cimientos para el óptimo desarrollo del lenguaje.

5.01.05.04 Juego como herramienta de aprendizaje

Para (CHACON PAULA2003) El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que

posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (pág. 1-2).

El software educativo propuesto en este proyecto se basa mucho más allá de crear una herramienta de diversión, este material servirá como un complemento en el salón, la maestra podrá ejecutar el juego con gran facilidad ya que entre las características de este software están que es de fácil uso, tanto para la maestra cómo para los alumnos, teniendo en cuenta que además para los estudiantes esta herramienta resulta novedosa y atrae su atención. Propiciando el ambiente para generar nuevos conocimientos.

5.01.05.05 La web semántica en educación

Para (BALDOMERO LAGO 2007) La educación ha experimentado la integración de herramientas web 1.0 y web 2.0 que han supuesto un avance importante en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S). En el campo educativo al aportar significatividad a los repositorios online a través de nuevas funcionalidades en las herramientas utilizadas para la gestión de los contenidos web.

La web semántica utiliza un nuevo lenguaje que permite incorporar información sobre el significado de cada recurso así como su relación con otros datos disponibles en la red.

El propósito de la web semántica es lograr agentes software que interpreten el significado de los contenidos de la web, para ayudar a los usuarios a desarrollar sus tareas. Lo que se pretende es mejorar los sistemas ya existentes en la actualidad para optimizar el tiempo requerido en una búsqueda avanzada así como la obtención de información relevante que nos permita generar nuevo conocimiento en base al

análisis de los datos obtenidos por la formación educativa de los niños o de quien necesite de alimentar su conocimiento.

Dice además que bajo este principio, los usuarios pueden construir su propio vocabulario basado en los procesos estandarizados de la web semántica teniendo en cuenta el proceso previamente establecido en la expansibilidad y diversidad de vocabulario seleccionado. Si un usuario en la red equivocadamente no sigue los parámetros direccionales en la búsqueda de información, los resultados son nulos. Dentro de la web semántica los sistemas informáticos pueden procesar e inferir el significado de la información y actuar como agentes autónomos en un mundo virtual. Para poder entender la construcción tecnológica de la web semántica se parte del desarrollo y concepto de capas de configuración. (pág. 1-2).

La utilización de un software educativo, o en este caso una web semántica, aporta en el trabajo autónomo del niño así también aporta en la incrementación del vocabulario, debido a la variedad de palabras que se pueden llegar a utilizar en cada uno de estos programas, sin olvidar que el docente será quien guie cada una de las actividades que se realicen siendo el maestro quien proponga las directrices a trabajar bajo las necesidades de cada estudiante.

5.01.05.06 Las TIC'S en el ámbito educativo

Para (INMACULADA FERNÁNDEZ 2007) las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) entendidas éstas como: un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), tienen como soportes de la información y canales de

comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

Cree que la incorporación de las TIC'S en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación ha ido adquiriendo una creciente importancia y ha ido evolucionando a lo largo de estos últimos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasará de ser una posibilidad a erigirse como una necesidad y como una herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado. La aparición de las nuevas tecnologías ha supuesto un cambio profundo en una sociedad que no en vano ha pasado a recibir el nombre de sociedad de la información. En nuestro actual entorno y gracias a herramientas como Internet, la información está disponible en cantidades ingentes al alcance de todos. Sería impensable esperar que un cambio de esta envergadura no tuviera impacto en la educación.

Recalca que otro de los impactos del uso de estas herramientas está en los contenidos curriculares, ya que permiten presentar la información de una manera muy distinta a como lo hacían los tradicionales libros y vídeos (sustituye a antiguos recursos). Para empezar, se trata de contenidos más dinámicos con una característica distintiva fundamental: la interactividad. Ello fomenta una actitud activa del alumno/a frente al carácter de exposición o pasivo, lo que hace posible una mayor implicación del estudiante en su formación.

Los nuevos contenidos permiten la creación de simulaciones, realidades virtuales, hacen posible la adaptación del material a las características nacionales o locales y se modifican y actualizan con mayor facilidad. TIC'S Y ESCUELA Resulta evidente que las TIC'S tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La

educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la sociedad. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC'S que cada vez son más asequibles para el alumnado. Precisamente, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio,...) la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador desde los primeros cursos, como un instrumento más, con diversas finalidades: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

Afirma que en la actualidad, muchos maestros y maestras solicitan y quieren contar con recursos informáticos y con Internet para su docencia, dando respuesta a los retos que les plantean estos nuevos canales de información. Sin embargo, la incorporación de las TIC'S a la enseñanza no sólo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet, sino que su objetivo fundamental es: integrar las TIC'S en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la gestión de los centros y en las relaciones de participación de la comunidad educativa, para mejorar la calidad de la enseñanza. Los profesores tienen la posibilidad de generar contenidos educativos en línea con los intereses o las particularidades de cada alumno, pudiendo adaptarse a grupos reducidos o incluso a un estudiante individual. Además, el docente ha de adquirir un nuevo rol y nuevos conocimientos, desde conocer adecuadamente la red y sus posibilidades hasta como utilizarla en el aula y enseñar a sus alumnos sus beneficios y desventajas.

Cree que el profesorado manifiesta que el uso de las TIC'S tiene beneficios muy positivos para la comunidad escolar, su alta implicación con las TIC'S ha mejorado su satisfacción personal, el rendimiento en su trabajo y la relación con el alumnado, debido a la amplia gama de posibilidades que ofrecen. Para continuar progresando en el uso de las TIC'S en el ámbito de la educación, se hace necesario conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen. La popularización de las TIC'S en el ámbito educativo comporta y comportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implicará retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje

Para (Albero, 2002). Dice que el creer en nuestra sociedad ayuda a que no solo sea de la información, sino también del conocimiento, será necesario para trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las TIC'S, a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje sean imprescindibles.

Para llevar a cabo estas acciones se necesita un profesorado formado en este ámbito, que involucre a las TIC'S en la enseñanza de su alumnado y los oriente en un uso adecuado de ellas. También conviene destacar la necesidad de llevar a cabo una nueva campaña de información y formación adecuada para el alumnado, progenitores y profesorado en el ámbito de las TIC'S. Creemos que dicha formación debe basarse en dos perspectivas, una tecnológica y otra humanística.

En el ámbito educativo el uso de las TIC'S no se debe limitar a transmitir sólo conocimientos, aunque estos sean necesarios; además, debe procurar capacitar en determinadas destrezas la necesidad de formar en una actitud sanamente crítica ante las TIC'S. Con esto, queremos decir saber distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia. Este proceso debe estar presente y darse de manera integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad. Desde la escuela se debe plantear la utilización del ordenador como recurso para favorecer:

- La estimulación de la creatividad.
- La experimentación y manipulación.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.
- La curiosidad y espíritu de investigación.

Las TIC'S en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños/as a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan. A través de las TIC'S se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el alumno/a necesita para su proceso de formación. Hoy día la tecnología aplicada a la comunicación es una diferencia clara entre lo que es una sociedad desarrollada de otras sociedades más primarias, o que se encuentran en vías de

desarrollo. Nos permiten, por tanto, tratar la información y comunicarnos con otras comunidades, aunque se encuentren a grandes distancias.

Según el autor concuerdo con que es importante dentro del proyecto el integrar alumnos al fenómeno de la tecnología como herramienta de educación y que el uso de las TIC'S en el aula proporciona tanto para el maestro como al alumno una útil herramienta posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje.

De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias y donde llamara su atención.

Ventajas de las TIC'S.

A continuación, nos centraremos en cuáles son las ventajas que tanto para el alumno/a como para el profesor tiene la aplicación de las TIC'S en las aulas:

Motivación. El alumno/a se encontrará más motivado utilizando las herramientas TIC'S puesto que le permite aprender la materia de forma más atractiva, amena, divertida, investigando de una forma sencilla. Quizá esta ventaja (motivación) es la más importante puesto que el docente puede ser muy buen comunicador pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga sus objetivos.

Interés. El interés por la materia es algo que a los docentes nos puede costar más de la cuenta dependiendo simplemente por el título de la misma, y a través de las TIC'S aumenta el interés del alumnado indiferentemente de la materia. Los

recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en Internet aumentan el interés del alumnado complementando la oferta de contenidos tradicionales.

Interactividad. El alumno puede interactuar, se puede comunicar, puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, del Centro o bien de otros Centros educativos 4 enriqueciendo en gran medida su aprendizaje. Los estudios revelan que la interactividad favorece un proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico y didáctico. La actitud del usuario frente a la interactividad estimula la reflexión, el cálculo de consecuencias y provoca una mayor actividad cognitiva.

Cooperación. Las TIC'S posibilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Es más fácil trabajar juntos, aprender juntos, e incluso enseñar juntos, si hablamos del papel de los docentes. No nos referimos sólo al alumnado, también el docente puede colaborar con otros docentes, utilizar recursos que han funcionado bien en determinadas áreas de las que el alumno/a será el principal beneficiario. Se genera un mayor compañerismo y colaboración entre los alumnos/as.

Iniciativa y creatividad. El desarrollo de la iniciativa del alumno, el desarrollo de su imaginación y el aprendizaje por sí mismo.

Comunicación. Se fomenta la relación entre alumnos/as y profesores, lejos de la educación tradicional en la cual el alumno/a tenía un papel pasivo. La comunicación ya no es tan formal, tan directa sino mucho más abierta y naturalmente muy necesaria. Mayor comunicación entre profesores y alumnos/as (a través de

correo electrónico, chats, foros) en donde se pueden compartir ideas, resolver dudas, etc.

Autonomía. Con la llegada de las TIC'S y la ayuda de Internet el alumno/a dispone de infinito número de canales y de gran cantidad de información. Puede ser más autónomo para buscar dicha información, aunque en principio necesite aprender a utilizarla y seleccionarla. Esta labor es muy importante y la deberá enseñar el docente. Los alumnos aprenden a tomar decisiones por sí mismos.

Continúa actividad intelectual. Con el uso de las TIC'S el alumno/a tiene que estar pensando continuamente.

Alfabetización digital y audiovisual. Se favorece el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las TIC'S. Las TIC'S se utilizan como herramientas e instrumentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto por parte del profesor como por el alumnado, sobre todo en lo que atañe a la búsqueda y presentación de información, pero las TIC'S pueden aportar algo más al sistema educativo.

Uno de los colectivos que se ve especialmente beneficiado por la aplicación de las TIC'S en la educación es el de las personas con discapacidad y es que, si el desarrollo tecnológico no tiene en cuenta las necesidades de este sector, se pueden dar nuevas formas de exclusión social. Las personas ciegas o deficientes visuales tienen, como es obvio, serios problemas de accesibilidad a las TIC'S. Dicha dificultad se suple con los llamados "revisores de pantalla" que permiten interpretar la pantalla a través de una línea Braille añadida al teclado y un sistema de voz.

En caso de que no haya ceguera sino deficiencia visual, la solución radica en el tamaño de las fuentes, colores, contrastes, resolución de pantalla, etc. El caso de los sordos es algo distinto, aunque si bien podría pensarse que al tener facultades visuales no deberían tener problemas para leer y escribir de forma correcta, la realidad es que muchos de ellos presentan problemas de lectura y escritura. El remedio en este caso consiste en establecer un vocabulario y una estructura de navegación sencilla. Adicionalmente, es necesario que los contenidos en audio vayan acompañados de subtítulos o descripciones textuales. Además, la disponibilidad de las TIC'S en la escuela es una valiosa herramienta y constituye un componente esencial para evitar que los grupos económicamente desfavorecidos y las minorías se encuentren cada vez más aislados y alineados con respecto a las familias que tienen acceso a las TIC'S en sus hogares.

Se ha tomado en cuenta en la realización de este proyecto como parte fundamental, el acceso que ciertos sectores tiene a la tecnología, ya que aunque parezca que cada vez es más fácil tener apertura a su manipulación, aun en la actualidad hay personas que desconocen o no tiene ningún acercamiento a ella. Por esto se precisa llegar a los sectores más vulnerables o alejados para que sean partícipes de un modelo educativo innovador y que va a la par de grandes potencias mundiales, brindando a los niños y niñas de dichos sectores la posibilidad de adquirir iguales conocimientos que el resto de la población.

Un acceso restringido a las nuevas tecnologías supondría un riesgo de exclusión social. En definitiva, podemos señalar que: las TIC'S aplicadas al proceso

de enseñanza-aprendizaje aportan un carácter innovador y creativo, ya que dan acceso a nuevas formas de comunicación; tienen una mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa, ya que la hace más dinámica y accesible; se relacionan con el uso de Internet y la informática; está abierta a todas las personas (ricos, pobres, discapacitados,...) y afectan a diversos ámbitos de las ciencias humanas.

- Favorecer el aprendizaje cooperativo así como el autoaprendizaje.

- Individualización de la enseñanza. Cabe, además, destacar algunas de las principales funciones que cumplen las TIC'S en la educación:

- Como medio de expresión: para realizar presentaciones, dibujos, escribir, etcétera. (pág. 1, 2, 3, 4,5).

Por el contrario del pensar de algunas personas, las TIC'S desarrollan en gran parte la imaginación y creatividad de los niños, debido al trabajo autónomo que realizan y la oportunidad de poder visualizar si comenten alguna equivocación así mismo poder corregirla y recordarla en un futuro.

5.02. Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución.

5.02.01. Metodología

Enfoque de investigación

El actual proyecto presenta temas relacionados a la importancia de implementar un software como herramienta complementaria para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad mediante un juego didáctico

dirigida a las estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación en el ITSCO, para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, por medio de la realización de un juego didáctico que permita al niño aprender e interesarse por el juego y que a su vez servirá a los docentes para el planteamiento de objetivos acordes al desarrollo evolutivo de los menores. Para la ejecución del presente proyecto se ha utilizado el enfoque del Proyecto I+D+I cumpliendo con las características que este amerita entre las cuales están que la propuesta es innovadora y se han realizado las investigaciones previas, para la constatación de los beneficios en que aportara la creación del software educativo.

Contribuyendo al estudio en las futuras docentes ahora estudiantes del ITSCO.

Modalidad de la investigación

La modalidad de investigación utilizada es bibliográfica y de campo. Ya que mediante esta se ha podido evidenciar claramente la problemática y de la de igual forma encontrar la solución más eficaz, por tales motivos se determinó que esta modalidad de investigación es la más óptima y la que se ha realizado en el transcurso de la elaboración del proyecto.

5.02.02. Método

Enfoque de investigación Los métodos empleados para la investigación fueron:

5.02.03. Bibliográfica.

Debido a que la investigación cuenta con un soporte teórico, el mismo que se ha obtenido de información recopilada de libros y páginas de internet. Además se

integró información de documentos y actas encontradas en el lugar donde se realizara la socialización del proyecto.

5.02.04. De Campo.

Las investigaciones de campo Se realizó en el ITSCO donde se detectó el problema central, esta investigación se realiza con la finalidad de aportar a una mejora en la calidad de vida de las alumnas y maestros quienes son los beneficiarios directos, estableciendo una interacción entre los objetivos de estudio y la actualidad en la que desarrollan las actividades en dicho lugar.

5.02.02.01 Método estadístico

Según (Bojacá, 2004) “El Método Estadístico como proceso de obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables o valores numéricos de un estudio o de un proyecto de investigación para una mejor comprensión de la realidad y una optimización en la toma de decisiones. Además las siguientes bondades para la Investigación educativa y pedagógica”.

5.02.02.02 Método de observación:

(Según Galileo Galilei) “Método científico, método de estudio sistemático de la naturaleza que incluye las técnicas de observación, reglas para el razonamiento y la predicción, ideas sobre la experimentación planificada y los modos de comunicar los resultados experimentales y teóricos.”

Mediante la observación se pudo analizar el problema que existe dentro del ITSCO y con las alumnas de 6 nivel se llegó a una conclusión, gracias a la observación pudimos observar varias conductas, frente a las actividades propuestas.

5.02.03. Técnicas

Para la recopilación de datos para la realización del proyecto hemos utilizado las encuestas ya que se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de las personas. Ya que por medio de una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre el tema del cual estamos tratando hacia las personas interesadas siguiendo una serie de reglas que fue la organización de 10 preguntas de opción múltiple y de fácil comprensión, esta fue dirigida a las alumnas de sexto nivel de educación del ITSCO.(ver anexo1)

5.02.04. Participantes

Se tomó en cuenta como participantes a los y las estudiantes del ITSCO, de la carrera Desarrollo del talento infantil del nivel del 6to nocturno, formando la cantidad de; 25 alumnas 1 maestra

Población

25 alumnas 1 maestra del ITSCO

Muestra de estudio

Se ejecutó una encuesta 26 personas

5.02.05. Análisis de interpretación de datos

Tabulación de datos de la encuesta, antes de la socialización del Software educativo.

Tema: Implementar un software como herramienta complementaria para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad mediante un juego didáctico dirigida a las estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación en el ITSCO año 2016

A continuación los resultados obtenidos de las encuestas dirigida a estudiantes y docentes con sus respectivos resultados.

1.- ¿Ha escuchado alguna vez o sabe algo sobre la conciencia semántica?

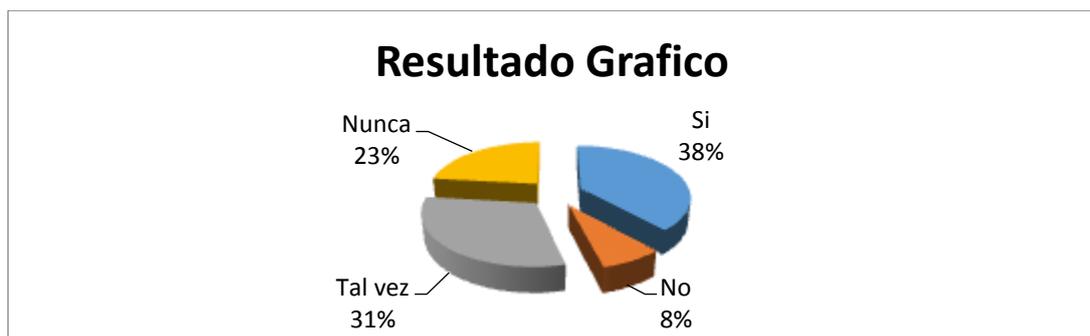
Tabla N° 5 Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valor	Porcentaje
No	10	38.40%
Si	2	7.68%
Tal vez	8	30.72%
Nunca	6	23.20%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 1 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 38.40% dice que no conocen sobre la conciencia semántica, el 30.72% afirman que tal vez y el 23,20% que nunca ha escuchado hablar sobre la conciencia semántica, llegando así aun 7.68% donde los encuestados si conocen del tema. Según los datos arrojados por la encuesta llegamos a la conclusión de que el desarrollo de la conciencia semántica es importante en la educación escolar.

2.- ¿Cree usted que es importante el desarrollo de la conciencia semántica para la comprensión del lenguaje en los niños y niñas?

Tabla N° 6 Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	20	76.88%
No	2	7.68%
Tal vez	3	11.60%
Nunca	1	3.84%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 2 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De las estudiantes encuestadas el 76.88% afirma que si es importante el desarrollo de la conciencia semántica para la comprensión del lenguaje en los niños, mientras que el 7.68% afirma que no lo es, el 11.60% cree que tal vez y el 3.84% dice que nunca. Llegando a la conclusión de que el buen desarrollo de la conciencia semántica aportara significativamente en la comprensión del lenguaje.

3.- ¿Le parecería de gran importancia que los estudiantes desarrollen la conciencia semántica mediante una herramienta tecnológica?

Tabla N° 7 Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	21	78%
No	1	1%
Tal vez	3	20%
Nunca	1	1%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 3 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ; Angie

Análisis

Para el 78% de las estudiantes consideran que es suma importancia desarrollar la conciencia semántica mediante una herramienta tecnológica, así también el 1% de los encuestados considera que no es importante, el 20% considera que tal vez sea importante y el 1% cree que nunca. De tal forma se llega a determinar que una herramienta tecnológica puede ser muy importante a la hora de desarrollar la conciencia semántica.

4. ¿Considera usted que actualmente es fácil acceder a la tecnología?

Tabla N° 8 Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	21	80.64%
No	1	3.84%
Tal vez	3	11.52%
Nunca	1	3.84%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 4 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 80.64% de las estudiantes cree que es fácil acceder a la tecnología en la actualidad, para el 3.84% considera que no hay una fácil acceso, para el 11.52% cree que tal vez y el 3.84 dice que nunca. Llegando así a la conclusión de que aun en la actualidad si bien es cierto es fácil acceder a la tecnología ya aún existen sectores que se encuentran apartados o desconocen de ella.

5.- ¿Cree usted que el Ecuador tiene un alto nivel en el ámbito tecnológico-educativo?

Tabla N° 9 Valoración de la pregunta 5

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	5	19.20%
No	12	46.20%
Tal vez	7	26.95%
Nunca	2	7.70%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Martínez, Angie

Gráfico N° 5 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 19.20% de estudiantes encuestados cree que en el Ecuador si existe un nivel alto en el ámbito tecnológico educativo, el 46.20% considera que no existe un nivel alto en el País, el 26.95% cree que tal vez y el 7.70 dice que nunca. Gracias a estos resultados llegamos a la conclusión.

6.- ¿Considera que la implementación de la tecnología puede ser útil para el proceso educativo?

Tabla N° 10 Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	21	80.85%
No	1	3.86%
Tal vez	3	11.45%
nunca	1	3.86%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 6 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 80.85% de las estudiantes encuestadas consideran que la implementación de la tecnología es útil en el proceso educativo, para el 3.86% cree que no lo es, para el 11.45% piensa que tal vez puede ser importante y para el 3.86% afirma que nunca. Llegando así a la conclusión de que implementar una herramienta tecnológica ayuda y será útil para el proceso educativo de los niños.

7.- ¿Estaría de acuerdo en que se empiece a trabajar con la tecnología en el salón de clase?

Tabla N° 11 Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	22	84.60%
No	1	3.85%
Tal vez	2	7.70%
nunca	1	3.85%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 7 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 84.60% de los encuestados afirman que estarían de acuerdo con trabajar desde ya con la tecnología en el salón de clases, el 3.85% considera que no, el 7.70% que tal vez y el 3.85% dice que nunca.

Según estos resultados la conclusión es que el trabajar con la tecnología desde ya en el salón de clases aportaría a tener mayores resultados educativos.

8.- ¿Cree usted que sería beneficioso para los niños y niñas trabajar desde edades tempranas con la tecnología?

Tabla N° 12 Valoración de la pregunta 8

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	19	73.15%
No	2	7.70%
Tal vez	4	15.40%
nunca	1	3.85%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 8 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

El 73.15% de estudiantes encuestadas cree que es beneficio trabajar desde edades tempranas con la tecnología, el 7.70% cree que no y el 15.40% cree que tal vez mientras que el 3.85% dice que nunca. Llegando a la conclusión de que trabajar con la tecnología a edades tempranas contribuye a tener un mejor desenvolvimiento en diferentes ámbitos educativos

9.- ¿Ha escuchado alguna vez sobre un juego didáctico tecnológico que se ejecute en el salón de clase?

Tabla N° 13 Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	2	7.70%
No	12	46.10%
Tal vez	3	11.55%
Nunca	9	34.65%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 9 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 7.70% de estudiantes encuestadas ha escuchado sobre el juego didáctico tecnológico, para el 46.10% no ha escuchado sobre algún juego tecnológico didáctico, para el 11.55% dice que tal vez ha escuchado del tema y para el 34,65% afirma que nunca lo ha escuchado. Llegando a la conclusión de que un juego didáctico tecnológico aportaría a generar nuevos conocimientos dentro del salón de clases.

10.- ¿Considera que los estudiantes podrían presentar algún retraso, si el docente desconoce o no trabaja con la tecnología?

Tabla N° 14 Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	10	38%
No	5	19%
Tal vez	3	12%
nunca	8	31%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 10 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

Para el 38% de estudiantes encuestas creen que los niños podrían tener un retraso en su educación si no enseñan a través de la tecnología, mientras el 19% cree que no tendrá ningún retraso, para el 12% cree que tal vez y para el 31% dice que nunca llegando así a la conclusión que es necesario la tecnología en la educación ya que causaríamos daños en su desarrollo formativo- educativo.

Tabulación de datos de la encuesta evaluativa, después de la socialización de la guía.

1.- ¿Le pareció que el tema “Implementación de un software educativo” es importante?

Tabla N° 15 Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	18	69.48 %
No	0	0 %
Tal vez	8	30.52 %
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 11 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los 26 encuestados. El 69.48 % dice que le parece que la “Implementación de un Software educativo” es importante, mientras que el 30.52% afirman que a tal vez sea importante. De tal forma que la gran mayoría considera la importancia de la propuesta presentada, indicando la factibilidad de la misma.

2.- ¿Estaría de acuerdo con aplicar en el salón de clase la información que recibió en el taller?

Tabla N° 16 Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	14	53.90%
No	3	11.45%
Tal vez	8	30.80%
Nunca	1	3.85%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 12 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los estudiantes encuestados. El 53.90% dicen que si estarían de acuerdo con aplicar la información recibida en el taller en el aula de clase, el 30.30% dice que tal vez estaría de acuerdo, mientras que 11.45% dice que no le parecería aplicar dicha información, y por último el 3.35% manifiesta que nunca. Es de gran importancia que las estudiantes del 6to nivel apliquen toda la información recibida en el taller ya que a partir de eso tendrá bases fundamentales para trabajar de la mano de la tecnología.

3.- ¿Le parece que la ponente fue clara a la hora de hablar sobre el tema?

Tabla N° 17 Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	20	77 %
No	1	3.85%
Tal vez	5	19.25%
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 13 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los 26 encuestados, El 77 % dice que la ponente fue clara al momento de hablar sobre el tema, El 19.25% afirman que tal vez y el 3.85% que no. Por tal motivo se llega a la conclusión que el teme expuesto quedo claro en gran parte de estudiantes, pero aún existen pequeñas falencias en la ponente.

4.- ¿Está de acuerdo con que el juego didáctico presentado puede ayudar a desarrollar la conciencia semántica?

Tabla N° 18 Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	23	88.55%
No	1	3.85%
Tal vez	2	7.70%
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 14 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los estudiante encuestados. El 88.55 % dicen que el juego didáctico presentado puede ayudar en el desarrollo de la conciencia semántica, El 7.70% afirman que tal vez y el, 3.85% que no. El juego didáctico presentado puede aportar de distintas formas al proceso educativo poniendo énfasis en la conciencia semántica, siendo una herramienta q se puede utilizar para implementar un nuevo aprendizaje, tanto como para

evaluar o reforzar

5.- ¿Está de acuerdo con recibir capacitaciones permanentes sobre el uso de las TIC'S en la educación?

Tabla N° 19 Valoración de la pregunta 5

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	21	80.85%
No	2	7.70%
Tal vez	3	11.55%
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 15 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los 26 estudiantes encuestados, El 80,85 % dicen que si están de acuerdo con recibir capacitaciones permanentemente sobre el uso de las TIC'S .El 11.55% afirman que tal vez y el, 7.70% dice que no. Es decir que la mayoría de estudiantes coincide en que sería bueno recibir capacitaciones permanentes sobre las TIC'S ya que en la actualidad son de uso constante y el manejo adecuado de este aportara significativamente en las estudiantes.

6.- ¿Cree usted que el software presentado tiene las características que van acorde a la edad del niño?

Tabla N° 20 Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	19	73.15%
No	1	3.85%
Tal vez	5	19.25%
Nunca	1	3.86%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 16 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los 26 encuestados, El 73.15 % dice que si creen las características del software va acorde a la edad del niño, El 19.25% afirman que tal vez y el 3.85% que no y de igual manera el 3.86% que nunca. El material tecnológico tiene todas las características necesarias para el niño de 5 años ya que es fácil de manejar y comprensible a la vez por lo cual el aprendizaje que tendrá será óptima.

7.- ¿Le parece que el “juego didáctico” es llamativo para los niños?

Tabla N° 21 Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	20	77%
No	1	3.85%
Tal vez	5	19.25%
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 17 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los 26 estudiantes encuestados, El 77 % opina que el “juego didáctico” es llamativo para el niño, El 19.25% afirman que tal vez y el 3.85% dice que no. La mayoría de encuestados coincide en que el juego didáctico es llamativo y atraerá la atención del niño, ya que esta herramienta tiene características como colores llamativos, sonido de fondo e imágenes comprensibles.

8.- ¿Cree usted que la tecnología debe ser aplicada desde edades tempranas?

Tabla N° 22 Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	18	69.30%
No	3	11.55%
Tal vez	4	15.40%
Nunca	1	3.85%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Figura N° 5 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los encuestados, El 69.30 % dicen que si están de acuerdo con que la tecnología debe ser aplicada desde edades tempranas, El 15.40% afirman que tal vez estaría de acuerdo y el 11.55% no, por último el 3.85% dice que nunca. El trabajar la tecnología en los estudiantes puede resultar beneficioso para ellos ya que irán a la par de un mundo en que actualmente la mayoría de cosas son computarizadas, siempre y cuando debe existir el debido acompañamiento y control sobre el uso de la tecnología.

9.- ¿Cree que el ITSCO debe dar mayor importancia a la tecnología como herramienta educativa?

Tabla N° 23 Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	17	65.45%
No	3	11.55%
Tal vez	6	23.10%
Nunca	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 18 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los encuestados el 65.45% opina que el ITSCO debe dar mayor importancia a la tecnología como herramienta educativa, el 23.10% opina que tal vez y el 11.55% que no. Tener un acceso a la tecnología desde la formación del docente e inculcar nuevas formas de trabajar con materiales no convencionales, abrirá paso a las estudiantes a estar más adentradas en el mundo competitivo y a brindar una mayor calidad educativa

10.- ¿Cree usted que conocer sobre la tecnología le ayudara a su crecimiento profesional?

Tabla N° 24 Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	19	73.15%
No	1	3.85%
Tal vez	4	15.40%
Nunca	2	7.70%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Gráfico N° 19 Porcentaje de respuesta



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Análisis

De los encuestados, el 73.15% opina que la tecnología si puede ayudar en el crecimiento profesional, el 3.85% opina que no y el 15.40% afirma que tal vez, además el 7.70% manifiesta que nunca. Estar al día con la tecnología resulta muy útil para las futuras desarrolladoras del talento infantil, ya que se abren los ámbitos profesionales permitiendo un mayor crecimiento laboral.

5.03. Formulación del proceso de Aplicación de la guía.

5.03.01. Taller de socialización

1.- Invitación entregada a las estudiantes que participaran en la socialización del Software Educativo.

(Ver Anexo 2)

2.- Saludo y bienvenida a los asistentes

Buenas tardes estudiantes del Instituto cordillera y docente, me presento mi nombre es Angie Martinez estudiante del Instituto Tecnológico Superior “Cordillera” les doy la mas cordial bienvenida al taller de socializacion del tema “Creacion de un Sorftware educativo como herramienta para la enseñanaza de la conciencia semantica, en niños y niñas de 5 años de edad”. Dirigido a los y las estudiantes de 6to nivel de la carrera de educacion.

3.-Dinamica de inicio.

Nombre de la dinámica: El Baile de la Hoja

Objetivo de la dinámica: Desarrollar el pensamiento creativo e integrar al grupo hacia la importancia de la tecnología, compartiendo nuevas ideas y experiencias en colectividad

La dinámica consiste en entregar una hoja en blanco a cada uno de los asistentes y al son de la canción: “El baile de la hoja que bonito es, hacia un lado hacia el otro, por arriba por abajo”, van rompiendo la hoja según cada movimiento que pide la canción.

Posteriormente se forman grupos de 5 personas, donde deben crear con las partes de las hojas de cada persona un aparato tecnológico por grupo y explicar ¿porqué lo realizo? Y ¿qué importancia tiene este para la educación?

4.- Objetivos

Objetivo general

Socializar el Software Educativo dando a conocer a las estudiantes mediante el taller la importancia de la implementación de este proyecto, la misma que ayudara a impartir de mejor manera su clase enfocada a niños y niñas de 5 años de edad. Para el desarrollo de la conciencia semántica y que enseñara a brindar una clase más completa teniendo a la tecnología como herramienta de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Informar a las estudiantes a través del taller, que existen actividades dentro del juego didáctico tecnológico, que permiten el desarrollo de la conciencia semántica, brindando pautas que mejoran la comprensión del lenguaje en el niño.
- Crear interés en las alumnas mediante el software educativo demostrándoles que es de suma ayuda e importancia en el desarrollo del lenguaje en el estudiante, brindándole así desenvolvimiento e integridad escolar.
- Dar a conocer la importancia de integrar la tecnología al salón de clases desde edades tempranas y el beneficio que esto implica para el desarrollo óptimo del niño.

5.- Exposición del tema

Tema: “Implementación de un Software educativo como herramienta complementaria para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años de edad mediante un juego didáctico dirigido a las estudiantes del 6to nivel”.

¿Qué es un software?

Es una serie de instrucciones y datos, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que pueda resolver problemas.

El software le da vida al computador, haciendo que sus componentes funcionen de forma ordenada. El software es un conjunto de instrucciones detalladas que controlan la operación de un sistema computacional.

¿Qué es semántica?

El término semántica se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales. En principio las expresiones del lenguaje formal o de una lengua natural admiten algún tipo de correspondencia con situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

El juego como Recurso didáctico

Es una actividad libre y espontánea, placentera, fuente de satisfacción y alegría que sigue relacionándose en nuestra sociedad, con el ámbito de la diversión, de la recreación, del tiempo libre, del pasarlo bien.

¿Qué es un software Educativo?

Es un programa informático que se emplea para educar al usuario. Es decir una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades.

¿Por qué conocer del tema?

Porque es un tema que actualmente se encuentra en la mayoría de actividades cotidianas, y los niños están muy familiarizados con la tecnología, así al poder brindarles una herramienta tecnológica y educativa, estamos propiciando el aprendizaje de manera divertida y atractiva para los párvulos, además de que la misma les permite tener mayor independencia, algo de lo cual los niños y niñas de 5 años disfrutaban mucho.

(Ver anexo3)

6.- Ejercicios o actividades.

(Anexo 4)

Agradecimiento y despedida

Les agradezco por toda su colaboración y la atención prestada, espero que toda la información recibida sea útil para su futuro labor docente y que a su vez todas las dudas sobre el tema estén despejadas. Me despido sin más que decir deseándoles el mayor de los éxitos.

Evaluación

Para la evaluación de la socialización del tema expuesto se realizó una encuesta en la misma que se pretende determinar si la forma de exposición fue la adecuada, y si las actividades propuestas están acorde al tema, si la ponente tuvo la capacidad de satisfacer las inquietudes de los asistentes, incrementando el conocimiento respecto al tema.

(Ver anexo5)

5.03.02. Formulación del Proceso de aplicación de la Guía

El Software Educativo, está enfocado al desarrollo de la conciencia semántica en niños y niñas de 5 años de edad, el mismo que consta de 5 niveles los cuales son;

Nivel 1: Frutas y Colores.

Nivel 2: Que forma tiene cada fruta.

Nivel 3: Relaciona las palabras.

Nivel 4: Escoge el nombre correcto.

Nivel 5: Atrapa al conejo

Estos niveles están adaptadas para fomentar el desarrollo del lenguaje, en el ámbito de la conciencia semántica, permitiéndoles trabajar con una material flexible que se ajustara a las necesidades tanto del estudiante, como del docente.

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

Tutora: MSC. Karina Fonseca

Introducción

Siendo el juego una actividad necesaria en la vida de cada niño, se ha tomado en cuenta para que vaya a la par con la tecnología y así ofertar a la educación una mayor calidad y una herramienta que aporte en el salón de clase.

En el presente juego interactivo se encontraran 5 niveles, los cuales se han desarrollado con las características necesarias para el fácil uso de los niños y que este propicie una enseñanza autónoma y duradera. Teniendo como principal actividad el aprendizaje en el ámbito de la conciencia semántica, enfocado al desarrollo integro en el lenguaje de los párvulos de 5 años de edad.

“Me Divierto y Aprendo”



IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Nivel 1: “Colores y Frutas”

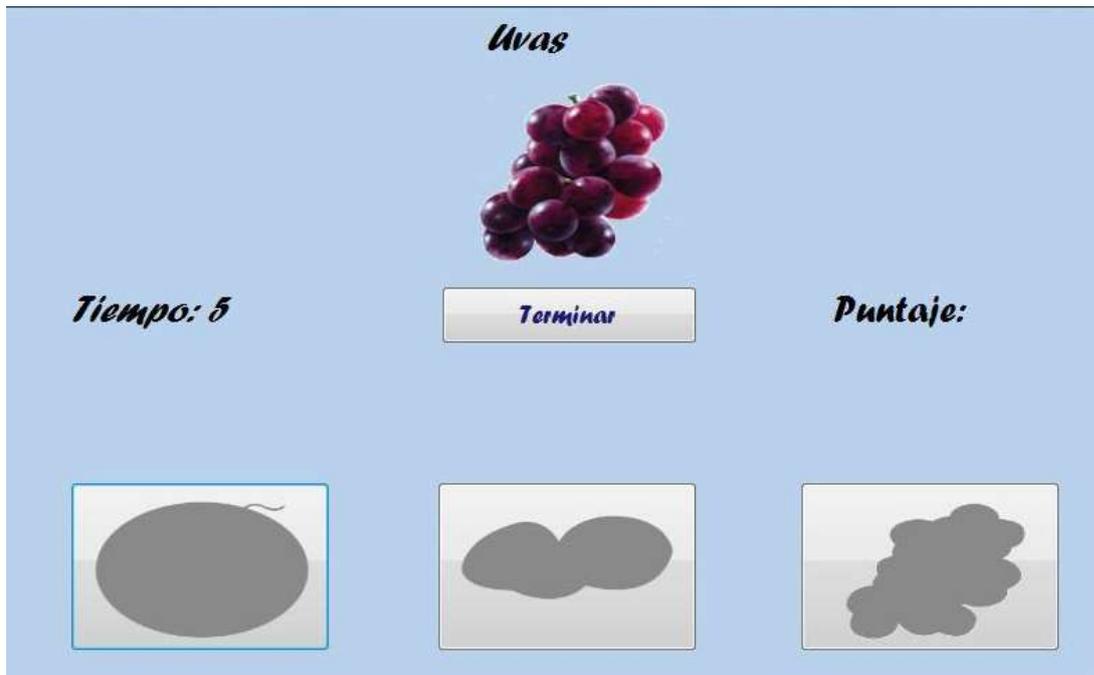


Tiempo: de 45 segundos a 15 min.

Objetivo: Identificar los diferentes colores y relacionarlos con la fruta a la que corresponde cada uno.

Desarrollo: En este nivel, en la pantalla irán apareciendo varias frutas y al mismo tiempo dos opciones de colores para que el niño escoja cual es el color que corresponde a cada fruta, podrá acumular puntaje con cada acierto que realice.

Nivel 2: Que forma tiene cada fruta.



Tiempo: 45 segundos, o el estudiante pueden repetir el tiempo que sea necesario.

Objetivo: Reforzar el pensamiento crítico y el trabajo autónomo en el estudiante, relacionando cada imagen con las sombras de la figura que aparecen en pantalla.

Recursos: Computadora o Tablet.

Desarrollo: A la edad de 5 años el niño ya reconoce físicamente la gran mayoría de los alimentos en este caso “frutas” y por eso en este nivel el podrá visualizar la imagen y comparar con las tres opciones que tiene bajo la imagen, una vez elegido la computadora le avisa si está en lo correcto o si su respuesta fue negativa, así el estudiante tiene la oportunidad de repetir y reflexionar una vez más sobre su elección. Además podrá acumular puntaje en cada acierto que tenga.

Nivel 3: Escoja la palabra correcta.

Respuesta Correcta

Escriba la respuesta correcta frente a cada grupo de elementos, no olvide las mayúsculas !!

Respuestas:

Útiles Escolares
Países
Ropa
Estaciones
Comunicaciones
Transporte

Mochila	Esfero	Lápiz	<input type="text" value="Útiles Escolares"/>	✓
Playera	Chompa	Jean	<input type="text" value="Ropa"/>	✓
España	Rusia	Japon	<input type="text"/>	
Tren	Avion	Taxi	<input type="text"/>	
Telefono	Fax	Correo	<input type="text" value="Comunicaciones"/>	✓
Invierno	Verano	Otoño	<input type="text"/>	

Salir
Tiempo: \$9

Tiempo: 59 segundos, o el estudiante pueden repetir el tiempo que sea necesario.

Objetivo: Identificar el conjunto de palabras que pertenecen al mismo campo semántico.

Recursos: Computadora o Tablet.

Desarrollo: Previo a la utilización del juego, el docente trabajara con tarjetas ilustrativas de la palabra y la imagen, además de realizar un juego, en donde el estudiante, formara grupos de objetos que se relacionen entre sí. Ejemplo: Vestimenta, pantalones, blusa, zapatos, etcétera. Los niños tendrán que familiarizar cada tarjeta según el grupo que corresponda.

Al momento de la utilización del juego, para este nivel es indispensable que el docente guíe al estudiante y lo oriente, para esto el párvulo identificara cada palabra y realizara un análisis propio relacionando a que grupo pertenece cada una de las palabras, una vez identificado selecciona con el clic y arrastra hasta el casillero correspondiente o escribe la palabra.

Nivel 4: Como se llaman los Alimentos.



Tiempo: Ilimitado, lo que el docente considere necesario.

Objetivo: Fortalecer el reconocimiento de los alimentos diarios imagen y palabra a la vez.

Recursos: Computador o Tablet.

Desarrollo: En este nivel el estudiante encontrara la imagen de un alimento y a su vez la palabra o el nombre de cada uno de los alimentos que están en la pantalla, tendrá que identificar cada imagen y analizar a que palabra corresponde, una vez identificado el niño podrá escribir directamente la palabra en el casillero o arrastrar la palabra hasta donde corresponde.

Nivel 5: Atrapa a Darío



Tiempo: Indefinido.

Objetivo: Recrear al estudiante brindando un tiempo de esparcimiento para que el estudiante pueda asimilar toda la información absorbida.

Recursos: Computadora o Tablet.

Desarrollo: En este último nivel, está enfocado a que el estudiante encuentre un momento de diversión libre, para esto la actividad que tiene que realizar es de atrapar con el mouse al conejo, la imagen del conejo aparecerá por toda la pantalla y de manera repentina, el niño deberá estar atento para poder atraparlo mediante un clic y así acumular puntos, mediante pasa el tiempo la imagen del conejo aparecerá y desaparecerá cada vez más rápido.

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01. Recursos

Para la socialización del proyecto se utilizaron algunos recursos entre los cuales tenemos:

Recursos Humanos:

- Alumnas del 6to nivel de la carrera de Desarrollo de Talento Infantil
- Docente del Instituto tecnológico superior “Cordillera”

Recursos Materiales:

- Encuestas
- Copias
- Pizarrón
- Resma de papel bon A4
- Salón del ITSCO
- Transporte
- Refrigerio

Recursos técnicos y tecnológicos:

- Internet
- Computadora

- Impresora
- Flash Memory
- CD
- Teléfono celular

Recursos Financieros:

Los gastos que se han requerido para la elaboración y ejecución del proyecto han sido asumidos por la estudiante, la misma que realizó la “Implantación de una Software educativo, para el desarrollo de la conciencia semántica, aplicado a niños de 5 años de edad, dirigido a estudiantes del 6to nivel de la carrera desarrollo del talento infantil. El presupuesto para este trabajo tiene un total de 34\$ dólares.

6.02. Presupuesto

Se detalla en el cuadro de presupuesto todo lo relacionado a recursos financieros.

Tabla N. 22

Recursos financieros.

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	30	0.05	1.50
Pasajes	4	0.25	1.00
Refrigerio	30	1.00	30.00
Hojas	30	0.05	1.50
TOTAL			34.00 \$

Elaborado por: MARTINEZ, Angie

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01. Conclusiones

Con la ejecución de este proyecto se obtiene las siguientes conclusiones:

- Las estudiantes luego de la socialización adquieran aprendizajes significativos sobre la importancia de utilizar la tecnología dentro de la educación como una herramienta óptima en los infantes.
- Fomentar el trabajo en el salón de clase con diversos tipos de materiales, familiarizando al estudiante a trabajar con la tecnología.
- Mejorar el rendimiento escolar de los niños y niñas, partiendo de una herramienta tecnológica dentro del aula la misma que les permita aprender de manera individual y autónoma, respetando el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- El software educativo es factible para los docentes siendo ellos quienes darán las pautas para su uso, mediante este software podrán darse cuenta de lo fácil que es el manejo del mismo, y que podrán utilizar con los niños algo atractivo para fomentar el aprendizaje.

7.02. Recomendaciones

- Se recomienda implementar otros tipos de software educativos, ya que los niños se encuentran en una era tecnológica y necesitan de un nuevo material para trabajar la conciencia semántica así como otros temas de gran importancia en la vida educativa del niño acompañados de los beneficios que aporta la tecnología.
- Se recomienda que los docentes se sigan capacitando para que comprendan la importancia de implementar la tecnología como herramienta para el aprendizaje educacional.
- Es recomendable que se utilice correctamente el software educativo para fomentar una cultura tecnológica positiva en los infantes, viendo a esta herramienta tecnológica como un aporte de aprendizajes significativos y a su vez de distracción sana y positiva para el desarrollo cognitivo de cada uno de los estudiantes.

Anexos

Anexo.N.2

Fotografías de la socialización



Anexo.N.3

Diapositivas de la socialización

Que es un software

Es una serie de instrucciones y datos, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que pueda resolver problemas.



El software le da vida al computador, haciendo que sus componentes funcionen de forma ordenada.

El software es un conjunto de instrucciones detalladas que controlan la operación de un sistema computacional.

¿QUÉ ES LA SEMÁNTICA?

La semántica estudia el significado y el sentido de la palabra, y la forma en que las palabras se relacionan entre sí. (frase, oración, párrafo, discurso etc.)

Significante m-e-s-a
Significado 

EJEMPLOS:



El juego como recurso didáctico

- Es una actividad libre y espontánea, placentera, fuente de satisfacción y alegría que sigue relacionándose en nuestra sociedad, con el ámbito de la diversión, de la recreación, del tiempo libre, del pasarlo bien.



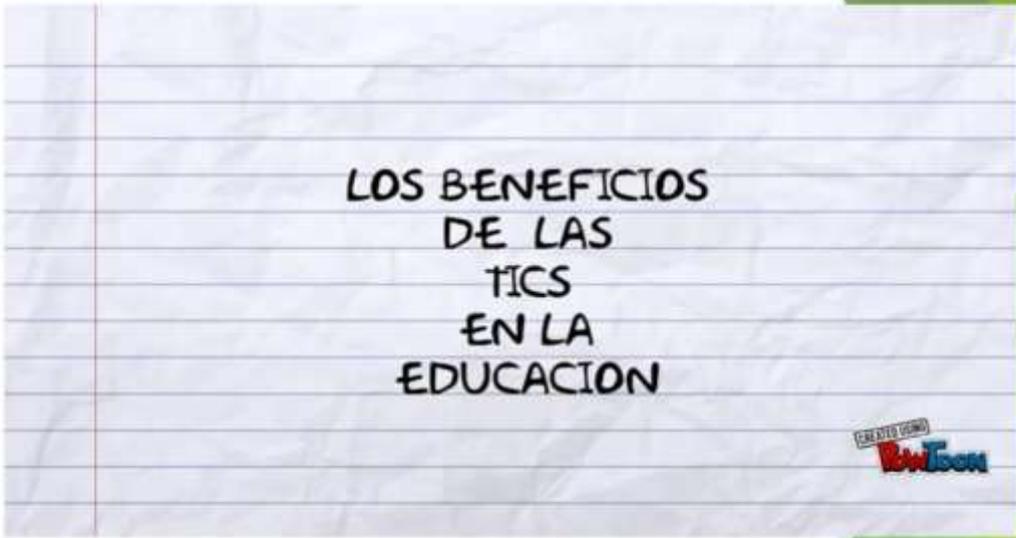
SOTFWARE EDUCATIVO

Es un programa informático que se emplea para **educar al usuario**. Es decir una **herramienta pedagógica o de enseñanza** que, por sus características, ayuda a la adquisición de **conocimientos** y al desarrollo de habilidades.



Existen diferentes clases de software educativo. Estos programas son diseñados como **apoyo al docente**. De esta manera, el maestro o el profesor acuden al software para ofrecer sus lecciones o para reforzar una clase.

Video presentado en la socializacion



LOS BENEFICIOS
DE LAS
TICS
EN LA
EDUCACION



CREATIVIDAD
WuJen

Anexo.N. 4

Actividades y Ejercicios

Brindando la Bienvenida a las estudiantes



Realizando la dinamica de iniciacion.



IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Presentacion del Tema, con las diapositivas.



Presentacion del Software Educativo.



IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Ejecutando el Software en la computadora, para que una estudiante lo utilice.

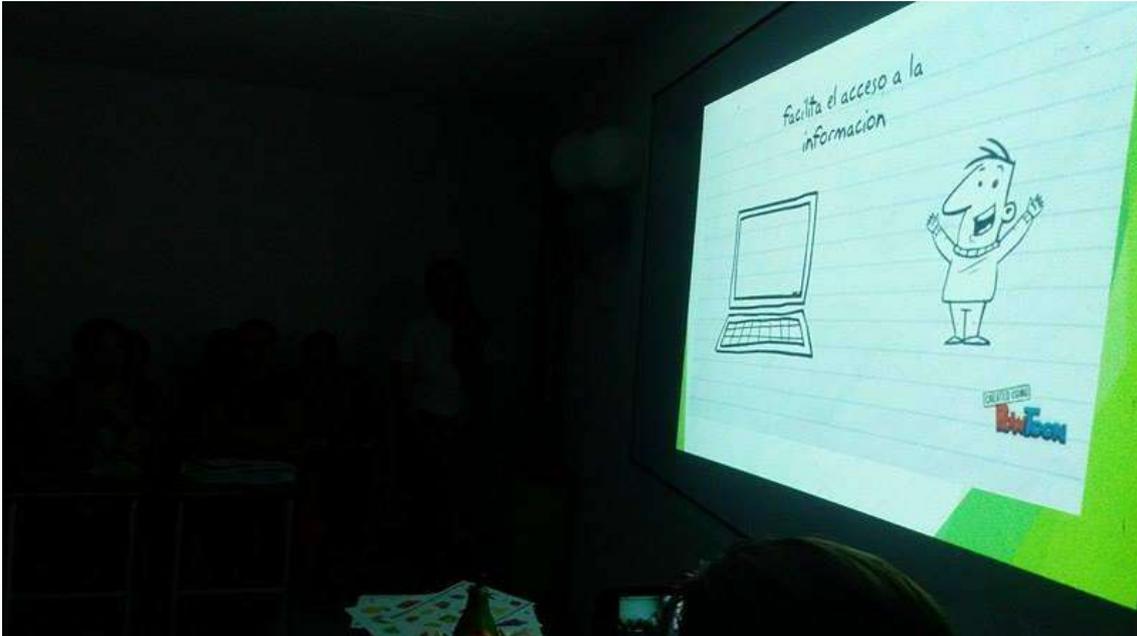


Mostrando mediante el infocus, lo que la compañera esta ejecutando en el computador.



IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Presentacion del Video de Socializacion.



Las compañeras realizando la actividad de despedida.



IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Anexo.N.5:

Encuesta diagnostica realizada a las estudiantes.

No.	PREGUNTAS	FRECUENCIAS			
		S	N	TV	NN
1	¿Ha escuchado alguna vez o sabe algo sobre la conciencia semántica?				
2	¿Cree usted que es importante el desarrollo de la conciencia semántica para la comprensión del lenguaje en los niños y niñas?				
3	¿Le parecería de gran importancia que los estudiantes desarrollen la conciencia semántica mediante una herramienta tecnológica?				
4	¿Considera usted que actualmente es fácil acceder al uso de la tecnología?				
5	¿Cree usted que el Ecuador tiene un alto nivel en el ámbito tecnológico-educativo?				
6	¿Considera que la implementación de la tecnología puede ser útil para el proceso educativo?				
7	¿Estaría de acuerdo en que se empiece a trabajar con la tecnología en el salón de clase?				
8	¿Cree usted que sería beneficio para los niños, niñas trabajar desde edades tempranas con la tecnología?				
9	¿Ha escuchado alguna vez sobre un juego didáctico tecnológico que se ejecute en el salón de clases?				
10	¿Considera que los estudiantes podrían presentar algún retraso, si el docente desconoce o no trabaja con la tecnología?				

Anexo. N.6 Encuesta evaluativa luego de la socialización del tema.

IMPLEMENTAR UN SODTFWARE COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA SEMANTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD MEDIANTE UN JUEGO DIDADCTICO DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACION EN EL ITSCO AÑO 2016

Encuesta

Tema: Implementación de un Software interactivo, para el desarrollo de la conciencia semántica en niños de 5 años.

Fecha: 26 de octubre del 2016 **Lugar:** La prensa y Logroño, instituto “Cordillera”

Objetivo: Recopilar datos, mediante la realización de una encuesta, para determinar la importancia una herramienta tecnológica como material para el salón de clase, en las estudiantes del 6to nivel

Instrucción: Coloque una X en la respuesta que usted considera cierta.

No.	PREGUNTAS	FRECUENCIAS			
		S	N	TV	NN
1	¿Le pareció que el tema “Implementación de un software educativo es importante?”				
2	¿Estaría de acuerdo con aplicar en el salón de clase la información que recibió mediante el taller?				
3	¿Le parece que la ponente fue clara a la hora de hablar sobre el tema?				
4	¿Está de acuerdo con que el juego didáctico presentado puede ayudar a desarrollar la conciencia semántica?				
5	¿Estaría de acuerdo con recibir capacitaciones permanentes sobre el uso de las TIC'S en la educación?				
6	¿Cree usted que el software presentado tiene las características que van acorde a la edad del niño?				
7	¿Le parece que el “juego didáctico” es llamativo para los niños?				
8	¿Cree usted que la tecnología debe ser aplicada desde edades tempranas?				
9	¿Cree usted que en ITSCO se debe dar mayor importancia a la tecnología como herramienta educativa?				
10	¿Cree usted que conocer sobre la tecnología le ayudara a su crecimiento profesional?				

Referencias bibliográficas

- .cordillera. (13 de 5 de 2004). .cordillera.edu.ec. Obtenido de <http://www.cordillera.edu.ec/mision-vision-valores/>
- Alicante, U. d. (s.d de s.m de 2009). Psicología Básica . Obtenido de El Aprendizaje: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dD_Z6YX3M4EJ:rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%25205.%2520Aprendizaje..pdf+%&c d=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- andujar, o. (13 de 12 de 2008). orientacionandujar.es. Obtenido de <http://www.orientacionandujar.es/conciencia-semantica/>
- Chiner, P. E. (s.d de s.m de 2003). Evaluación Psicologica . Obtenido de la metodologia observacional: <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf>
- http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-112508_archivo.pdf
(s.f.).
- <http://www.rebelion.org/docs/182070.pdf>. (s.f.).
- <http://www-01.sil.org/training/capacitar/semantica/PowerPoint/Semantica1.PDF>. (s.f.).
- https://ecaths1.s3.amazonaws.com/estrategiasaprendiznivelsec/clasif_software_educativo_de_pere.pdf. (s.f.).
- ksu. (15 de 6 de 2004). .ksu.edu.sa. Obtenido de <http://faculty.ksu.edu.sa/belaichi/Clases/SEM%C3%81NTICA/Semantica.pdf>
- Santaella, C. (07 de 06 de 2011). monografias .com. Obtenido de El Aprendizaje: <http://www.monografias.com/trabajos87/aprendizaje-el/aprendizaje-el.shtml>