



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**Trabajo de Investigación de grado previa a optar el grado Académico
de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación
Primaria**

TEMA

**USO DE LAS TIC EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON
CRITERIO DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA,
EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA ESCUELA FISCAL “JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”**

AUTORA:

IVETH DEL CARMEN CARRILLO RIVADENEIRA

TUTORA:

DRA. JUDITH COBO

QUITO, 2015

CERTIFICACIÓN

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación presentado por la señora **CARRILLO RIVADENEIRA IVETH DEL CARMEN**, para optar el Grado Académico de Licenciada en Ciencias de la Educación – Mención **EDUCACIÓN PRIMARIA** cuyo título es: **USO DE LAS TICS EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”**.

Considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Quito D. M. a los 13 días del mes de julio del 2015.

Dra. Judith Cobo
Directora

AUTORÍA

Yo, Iveth del Carmen Carrillo Rivadeneira, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento y que no he plagiado dicha información.

IVETH DEL CARMEN CARRILLO RIVADENEIRA
c.c. 1709795833

DEDICATORIA

A mí querido esposo Francisco, mi compañero de vida y mi gran amor, a mis hermosas hijas: Ariel, Jaelle y Franshesca, la fuente de mi inspiración y mi motor permanente. A mis padres; educadores y guías constantes en mi trayectoria docente.

IVETH DEL CARMEN CARRILLO RIVADENEIRA

AGRADECIMIENTO

A Dios, por devolverme la salud, el entusiasmo y el optimismo, y permitir que culmine esta etapa de mi vida, a Arielita y a mi padre por compartir conmigo sus conocimientos.

IVETH DEL CARMEN CARRILLO RIVADENEIRA

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES

Portada	
Carta de certificación del director.....	i
Declaración de autoría.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice de contenido.....	v
Índice de figuras.....	ix
Índice de tablas.....	xi
Resumen Ejecutivo.....	xiii
INTRODUCCION.....	1

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1	Tema	3
1.2	Planteamiento del problema	3
1.3	Formulación del problema	5
1.4	Preguntas directrices.....	5
1.5	Objetivos	5
1.5.1	Objetivo general.....	5
1.5.2	Objetivos específicos	6
1.6	Justificación e importancia.....	7

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.	Tecnologías de la información y la comunicación (Tic)	10
2.1.1.	Definición.....	10
2.1.2.	Clasificación de las Tic	11
2.1.2.1.	La informática.....	12
2.1.2.2.	Telemática.....	15
2.1.2.3.	Multimedia	19

2.1.2.4.	Mass media	21
2.1.3.	Ventajas y desventajas de las tics en el proceso educativo	22
2.1.3.1.	Ventajas desde la perspectiva del aprendizaje	23
2.1.3.2.	Ventajas específicas.....	25
2.1.3.3.	Desventajas desde la perspectiva del aprendizaje	29
2.1.3.4.	Desventajas específicas	30
2.1.4.	Tic en la educación.....	33
2.1.5.	Tic aplicado a las destrezas con criterio de desempeño en el área de lengua y literatura.	35
2.2.	Destrezas con criterios de desempeño.....	42
2.2.1.	Destreza	42
2.2.2.	Macrodestrezas	44
a)	Escuchar.....	44
b)	Hablar	44
c)	Leer.....	45
d)	Escribir.....	45
2.2.3.	Criterios de desempeño	51
2.2.3.1.	Definición	51
2.2.4.	Destrezas con criterios de desempeño	52
2.2.4.1.	Estructura de las destrezas con criterio de desempeño	53
2.2.4.2.	Funciones de las destrezas con criterio de desempeño	54
2.2.4.3.	Niveles de complejidad de las destrezas con criterio de desempeño	55
2.2.4.4.	Caracterización de las destrezas con criterios de desempeño.	56
2.2.4.5.	Evaluación de las destrezas con criterios de desempeño	57
2.2.4.6.	Desarrollo de destrezas con criterio de desempeño integrando las Tic.60	
2.2.4.7.	Educación basada en las destrezas con criterios de desempeño.....	64
2.2.4.8.	Indicadores esenciales de evaluación.....	64
2.2.4.8.1.	Indicadores esenciales de evaluación en lengua y literatura.....	65
2.2.5.	Actualización y fortalecimiento curricular para Lengua y Literatura	67
2.2.5.1.	Importancia del aprendizaje de lengua y literatura	68
2.2.5.2.	Objetivos educativos del área de lengua y literatura	69
2.2.5.3.	Objetivos educativos de séptimo año en lengua y literatura	70
2.2.5.4.	Precisiones para la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura....	71
2.3.	Marco institucional.....	72

2.3.1.	Fundamentación legal.....	76
2.4.	Hipótesis.....	77
2.5.	Variables de la investigación	77
2.5.1.	Variable independiente	77
2.5.2.	Variable dependiente.....	77
2.6.	Operacionalización de variables	78

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.	Diseño de la investigación	79
3.1.	Tipos de investigación	79
3.1.1.	Descriptiva.....	79
3.1.2.	Bibliográfica.....	79
3.1.3.	Campo.....	79
3.2.	Métodos de investigación	80
3.2.1.	Método Inductivo	80
3.2.2.	Método Deductivo.....	80
3.3.	Población y muestra	80
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	81
3.4.1.	Técnica.....	81
3.4.2.	Instrumento	81

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.	Análisis e interpretación de resultados	82
4.1.	Presentación de resultados	82
4.1.1.	Encuestas aplicadas a docentes	82
4.1.2.	Encuestas aplicadas a estudiantes.....	92
4.1.3.	Encuestas aplicadas a padres de familia	102
4.1.4.	Encuesta aplicada a directivo	112
4.2.	Verificación de la hipótesis	122

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Conclusiones.....	123
5.2.	Recomendaciones.....	125

CAPÍTULO VI: LA PROPUESTA

6.1 Tema	126
6.2 Título	126
6.3 Justificación	126
6.4 Objetivos.....	127
6.4.1 Objetivo general.....	127
6.4.2 Objetivos específicos	128
6.5 Contenidos de la propuesta	132
6.6 Desarrollo de la propuesta	134

GLOSARIO	203
-----------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	208
---------------------------	-----

WEB-GRAFÍA	210
-------------------------	-----

ANEXOS	212
---------------------	-----

Anexo N° 1 cuestionario de la encuesta aplicada a los docentes de séptimo año de la Escuela Fiscal "José María Velasco Ibarra".

Anexo N° 2 cuestionario de la encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de la Escuela Fiscal "José María Velasco Ibarra".

Anexo N° 3 cuestionario de la encuesta aplicada a los padres de Familia de séptimo año de la Escuela Fiscal "José María Velasco Ibarra".

Anexo N° 4 cuestionario de la encuesta aplicada a la Directora de séptimo año de la Escuela Fiscal "José María Velasco Ibarra".

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1	Clasificación de las Tic.....	11
Figura 2.2	Funciones del internet.....	17
Figura 2.3	Funciones multimedia.....	19
Figura 2.4	Aspectos positivos de los Mass Media.....	21
Figura 2.5	6 razones para usar TIC en educación.....	33
Figura 2.6	Tipos de Destreza.....	43
Figura 2.7	Proceso de desarrollo de las Microdestrezas.....	46
Figura 2.8	Microhabilidades de la macrodestreza escuchar.....	47
Figura 2.9	Microhabilidades de la macrodestreza hablar.....	48
Figura 2.10	Microhabilidades de la macrodestreza leer.....	49
Figura 2.11	Microhabilidades de la macrodestreza escribir.....	50
Figura 2.12	Destrezas con criterios de desempeño.....	52
Figura 2.13	Estructura de las destrezas con criterio de desempeño.....	54
Figura 2.14	Caracterización de las Destrezas con Criterio de Desempeño.....	57
Figura 2.15	Proceso de Evaluación de las Destrezas con Criterio de Desempeño.....	59
Figura 2.16	Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño.....	60
Figura 2.17	Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño.....	61
Figura 2.18	Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño.....	62
Figura 2.19	Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño.....	63
Figura 2.20	Proceso para formular indicadores de logro.....	66

ENCUESTA A DOCENTES

Fig. N° 1	Representación Pregunta 1.....	82
Fig. N° 2	Representación Pregunta 2.....	83
Fig. N° 3	Representación Pregunta 3.....	84
Fig. N° 4	Representación Pregunta 4.....	85
Fig. N° 5	Representación Pregunta 5.....	86
Fig. N° 6	Representación Pregunta 6.....	87
Fig. N° 7	Representación Pregunta 7.....	88
Fig. N° 8	Representación Pregunta 8.....	89
Fig. N° 9	Representación Pregunta 9.....	90
Fig. N° 10	Representación Pregunta 10.....	91

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Fig. N° 1	Representación Pregunta 1.....	92
Fig. N° 2	Representación Pregunta 2.....	93
Fig. N° 3	Representación Pregunta 3.....	94
Fig. N° 4	Representación Pregunta 4.....	95

Fig. N° 5 Representación Pregunta 5.....	96
Fig. N° 6 Representación Pregunta 6.....	97
Fig. N° 7 Representación Pregunta 7.....	98
Fig. N° 8 Representación Pregunta 8.....	99
Fig. N° 9 Representación Pregunta 9.....	100
Fig. N° 10 Representación Pregunta 10.....	101

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Fig. N° 1 Representación Pregunta 1.....	102
Fig. N° 2 Representación Pregunta 1.....	103
Fig. N° 3 Representación Pregunta 1.....	104
Fig. N° 4 Representación Pregunta 1.....	105
Fig. N° 5 Representación Pregunta 1.....	106
Fig. N° 6 Representación Pregunta 1.....	107
Fig. N° 7 Representación Pregunta 1.....	108
Fig. N° 8 Representación Pregunta 1.....	109
Fig. N° 9 Representación Pregunta 1.....	110
Fig. N°10 Representación Pregunta 1.....	111

ENCUESTA DIRECTIVO

Fig. N° 1 Representación Pregunta 1.....	112
Fig. N° 1 Representación Pregunta 2.....	113
Fig. N° 1 Representación Pregunta 3.....	114
Fig. N° 1 Representación Pregunta 4.....	115
Fig. N° 1 Representación Pregunta 5.....	116
Fig. N° 1 Representación Pregunta 6.....	117
Fig. N° 1 Representación Pregunta 7.....	118
Fig. N° 1 Representación Pregunta 8.....	119
Fig. N° 1 Representación Pregunta 9.....	120
Fig. N° 1 Representación Pregunta10.....	121

ÍNDICE DE TABLAS

ENCUESTA A DOCENTES

Tabla N° 1 Pregunta 1.....	82
Tabla N° 2 Pregunta 2.....	83
Tabla N° 3 Pregunta 3.....	84
Tabla N° 4 Pregunta 4.....	85
Tabla N° 5 Pregunta 5.....	86
Tabla N° 6 Pregunta 6.....	87
Tabla N° 7 Pregunta 7.....	88
Tabla N° 8 Pregunta 8.....	89
Tabla N° 9 Pregunta 9.....	90
Tabla N° 10 Pregunta 10.....	91

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Tabla N° 1 Pregunta 1.....	92
Tabla N° 2 Pregunta 2.....	93
Tabla N° 3 Pregunta 3.....	94
Tabla N° 4 Pregunta 4.....	95
Tabla N° 5 Pregunta 5.....	96
Tabla N° 6 Pregunta 6.....	97
Tabla N° 7 Pregunta 7.....	98
Tabla N° 8 Pregunta 8.....	99
Tabla N° 9 Pregunta 9.....	100
Tabla N°10 Pregunta10.....	101

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Tabla N° 1 Pregunta 1.....	102
Tabla N° 2 Pregunta 2.....	103
Tabla N° 3 Pregunta 3.....	104
Tabla N° 4 Pregunta 4.....	105
Tabla N° 5 Pregunta 5.....	106
Tabla N° 6 Pregunta 6.....	107
Tabla N° 7 Pregunta 7.....	108
Tabla N° 8 Pregunta 8.....	109
Tabla N° 9 Pregunta 9.....	110
Tabla N°10 Pregunta 10.....	111

ENCUESTA DIRECTIVO

Tabla N° 1 Pregunta 1.....	112
Tabla N° 2 Pregunta 2.....	113
Tabla N° 3 Pregunta 3.....	114
Tabla N° 4 Pregunta 4.....	115
Tabla N° 5 Pregunta 5.....	116
Tabla N° 6 Pregunta 6.....	117
Tabla N° 7 Pregunta 7.....	118
Tabla N° 8 Pregunta 8.....	119
Tabla N° 9 Pregunta 9.....	120
Tabla N° 10 Pregunta1.....	121

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Educación

Tema: Uso de las Tic en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra”

Autora: Iveth Carrillo R.

Director: Dra. Judith Cobo

Fecha: Quito 2015

RESUMEN EJECUTIVO

Las Tic, en la actualidad, juegan un papel muy importante, ya que constituyen el eje central en todo tipo de comunicación social; dentro del proceso educativo se han mantenido estancadas, y no se ha encaminado su aprovechamiento para lograr aprendizajes significativos, en el desarrollo de destrezas de los estudiantes. La problemática existente en los estudiantes de séptimo año de la Escuela Fiscal “Velasco Ibarra” de la ciudad de Quito, se centra en procesos educativos, carentes de creatividad y de conocimiento tecnológico, que permita al estudiante aprender la materia de Lengua y Literatura de una manera didáctica e innovadora. El trabajo con TIC dará una solución al desconocimiento y falta de motivación de los estudiantes y docentes que han permanecido estáticos frente a la monotonía de la educación, que se han ido repitiendo a través del tiempo y que no ha generado aprendizajes para la vida.

Con los datos extraídos de la realidad se pretende, estructurar la planificación micro curricular de clase, así como las tareas de aprendizaje, en los que se utilice recursos tecnológicos como facilitadores de aprendizajes significativos.

Esta investigación pretende desarrollar una guía práctica y útil, que permita al maestro estructurar la planificación micro curricular de clase, mediante recursos TIC como facilitadores de aprendizajes significativos, en el Área de Lengua y Literatura.

DESCRIPTORES: USO; TIC; DESARROLLO; DESTREZAS; CRITERIO; DESEMPEÑO; LENGUA Y LITERATURA; ESTUDIANTES; EGB

INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta que, el contexto educativo actualmente atraviesa por un proceso de cambio, en el que se busca la optimización de la calidad en la educación y que la tecnología y los ambientes virtuales van ocupando cada vez más espacios dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, en todas las áreas de estudio y en todos los niveles de escolaridad, y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, al constituirse en una nueva práctica pedagógica, requiere de un método más dinámico que facilite al estudiante alcanzar aprendizajes significativos.

Esta investigación busca ofrecer una serie de pautas, que permitan entender en un sentido pragmático, como iniciar un proceso de cambio escolar que sea sostenible a lo largo del tiempo, mediante la utilización de las tic, en el diseño y aplicación de las destrezas con criterio de desempeño, en el área de Lengua y Literatura, facilitadas en la Reforma Curricular vigente (2010) en nuestro país, pretende que el docente logre la atención del niño, mediante actividades lúdicas interactivas, que permitan que el niño alcance protagonismo al ser partícipe de las actividades desarrolladas en el salón de clase.

El objetivo primordial es, que este instrumento de apoyo ofrezca un conjunto de orientaciones, estrategias metodológicas, técnicas activas e innovadoras que permitan manejar de manera adecuada los recursos tecnológicos, desarrollar habilidades y destrezas tanto en los educandos como en los docentes, que les permita involucrar poco a poco la tecnología con la práctica pedagógica.

En el Capítulo I se ha realizado el planteamiento del problema, de una manera sucinta, considerando el entorno en el que se desarrollará la investigación, partiendo de los objetivos que persigue la educación a través del programa curricular vigente establecido por las autoridades del Ministerio de Educación. Y por otro lado la realidad educativa de la institución fiscal, que se verá beneficiada con esta investigación.

Consta de objetivos: general y específicos, que tratan de reunir las principales inquietudes y necesidades del sector, para que en el desarrollo posterior del trabajo de investigación, sean despejadas y descubiertas todas y cada una de ellas.

La justificación que sostiene el presente plan, nos da el ámbito de acción que busca beneficiar, englobando a todos los actores de la sociedad, las personas, desde el punto de vista de sus intereses, sea este, el estudiante, el docente, el padre de familia, el directivo, la sociedad.

En el Capítulo II el marco referencial, teórico y conceptual, es el resultado de la búsqueda crítica de los pensamientos, opiniones, publicaciones, etc., que giran en torno a la presente investigación.

En el Capítulo III se hace referencia a la utilización de las herramientas más eficaces para la recolección de la información, afianzándose en conocimientos estadísticos, sin dejar de lado los métodos y técnicas que facilitan la investigación, dando un realce objetivo a la presente investigación.

En el Capítulo IV se realiza el análisis e interpretación de resultados obtenidos, en las encuestas desarrolladas a: directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.

En el Capítulo V Se emiten las conclusiones y recomendaciones, en base a los resultados obtenidos en la investigación.

En el Capítulo VI se desarrolla la propuesta, así como anexos y bibliografía utilizados en la investigación

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA

Uso de las tic en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el área de lengua y literatura, en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La problemática existente en la Escuela Fiscal “Velasco Ibarra” de la ciudad de Quito, obedece, a un sinnúmero de factores internos, que no permiten que los estudiantes alcancen los niveles de desarrollo establecidos, en el programa curricular vigente.

La enseñanza de las asignaturas básicas se da bajo procesos memorísticos, repetitivos y tradicionales, que no permiten que el estudiante desarrolle su capacidad de reflexión, criticidad, lógica y creatividad.

En el área de lengua y Literatura se observa una marcada tendencia al memorismo y a resolverlo todo de manera mecánica; es nulo el aporte por parte de los estudiantes, en el desarrollo de la clase, prevalece el dictado y la copia; la bibliografía utilizada es caduca, a pesar de tener muchos enlaces, páginas web, y bibliografía actualizada, proporcionada por el MINEDUC; la utilización de técnicas activas, así como de recursos tecnológicos no es una opción en el momento de planificar e impartir su clase, lo que ha desencadenado un ambiente frío, monótono y aburrido tanto para docentes como para estudiantes.

No se está facilitando la adquisición de conocimientos y todas estas deficiencias se están traduciendo, en bajo rendimiento escolar, falta de motivación y aprendizajes adquiridos solo para el momento.

Se observa en los estudiantes de séptimo año cierta apatía a la clase de Lengua y Literatura, así como temor al emitir criterios, o a desarrollar su creatividad en cualquier actividad a ellos encomendada.

Es preocupante evidenciar que el “saber hacer” no se está ejecutando, se llega solamente hasta la teoría.

La Institución cuenta con diversos recursos tecnológicos, entre ellos computadores, proyectores, barra interactiva mimio studio¹, cámaras de video, fotográficas, etc., pero los docentes no los utilizan, por desconocimiento de su funcionamiento, y por temor de ocasionar algún daño a los equipos.

De mantenerse esta situación, los estudiantes tendrán que atravesar serias dificultades para pasar de año, para asimilar conocimientos y para obtener aprendizajes significativos, que les permitan en el grado inmediato superior tener secuencia en su aprendizaje.

Esta problemática puede ser superada, mediante la utilización de las tic (tecnologías de la información y la comunicación), ya que al aprovechar las ventajas que brindan estas herramientas, se alcanzará un nivel de aprendizaje superior, basado en experiencias reales, que permitirán al estudiante establecer conexión con el mundo que le rodea e instaurar relación del contenido de la clase, con un sinnúmero de ejemplos y actividades dinámicas, que le proporcionarán conocimientos sólidos, y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, será evaluable desde un punto de vista práctico.

Por ello es necesario implementar un programa, que involucre técnicas activas y recursos tecnológicos que ayuden al docente a impartir su clase de manera dinámica y que les asegure aprendizajes significativos a sus estudiantes.

¹ Nota: Barra interactiva mimio studio: software, que consta de una suite de herramientas, que le permitirá al usuario capturar, crear y presentar información; convirtiendo cualquier superficie en una pantalla interactiva.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo el uso de las Tic podría incidir en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el área de lengua y literatura de los estudiantes de séptimo año de educación Básica de la Escuela fiscal “José María Velasco Ibarra”?

1.4 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Qué son y cómo se clasifican las Tic?
- ¿Qué ventajas y desventajas tienen las Tic en el proceso educativo?
- ¿Qué recursos Tic, serían los más apropiados para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Qué es una destreza y cómo se clasifican?
- ¿Qué son las destrezas con criterios de desempeño y cuáles se aplican en séptimo año, en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Qué son las macrodestrezas y cuáles se utilizan en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es la importancia del aprendizaje de Lengua y Literatura y cuáles son los bloques curriculares que se utilizan en séptimo año de educación básica?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Integrar el uso de las Tics, en el área de lengua y literatura de séptimo año de educación básica para fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, mediante la aplicación de una guía didáctica innovadora e interactiva, que dinamice los procesos de aprendizaje.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la necesidad de la incorporación de las Tic en los procesos de aprendizaje, mediante un estudio descriptivo, bibliográfico y de campo, que auspicie la dinamización y desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- Identificar las herramientas tecnológicas con que cuenta el plantel, utilizando una ficha de observación, que permita visualizar el nivel de incorporación de las Tic, en los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Examinar el documento ministerial de Actualización y Fortalecimiento del currículo de EGB, mediante un análisis específico de las destrezas con criterio de desempeño, que admita fundamentar su importancia, dentro de la estructura curricular del área de Lengua y Literatura de séptimo año.

1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Surge la necesidad de conocer, que herramientas tecnológicas y de información, están utilizando los docentes, en el proceso de enseñanza- aprendizaje de lengua y literatura, así como poder diagnosticar y coadyuvar al planteo de estrategias que conlleven a establecer una relación entre el uso de tic y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño.

Respecto al nuevo reto que actualmente tiene la educación, se debe reconocer que la escuela tienen innumerables falencias y vacíos en el campo de las nuevas tecnologías.

La Importancia de esta investigación se centra en la transformación de la educación tradicional, al desarrollar habilidades comunicativas, que permitan ampliar las destrezas en los estudiantes, alcanzando innovación, creatividad, aprendizaje significativo, activo, flexible e interactivo en el área de lengua y literatura, mediante el uso de recursos tecnológicos.

De esta manera cumplir con uno de los requisitos fundamentales de la enseñanza, que es el “saber hacer, permitiendo un nivel de comprensión muy alto, a través de un buen clima de aula, que logre la utilización de la tecnología de manera positiva, y convierta al educando en un ente activo y participativo dentro y fuera del salón de clases.

En primera instancia esta investigación va a permitir conocer de manera cierta lo que está ocurriendo en el aula, respecto a la utilización de las tics en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, a través del levantamiento de toda esa información que cotidianamente observamos.

Con los datos extraídos de la realidad se pretende, estructurar la planificación micro curricular de clase, así como las tareas de aprendizaje, en los que se utilice recursos tecnológicos como facilitadores de aprendizajes significativos, de tal manera que éstos se den de forma progresiva y secuenciada, alcanzando diversos niveles de integración y complejidad.

Los beneficiados directos del presente trabajo, los estudiantes puesto que desarrollarán habilidades para aprender, y a través del uso correcto de la información y la comunicación, puedan buscar, seleccionar, evaluar, organizar, crear nuevas ideas, decidir los límites de su aprendizaje, y procurarse aprendizajes acorde a la realidad del país y el mundo.

Los docentes de esta área, podrán realizarse una auto evaluación sana, del nivel de conocimientos que poseen, determinar sus falencias y a través de estas diferencias, producto de la comparación, brindarse la oportunidad de mejorar, y reconocer que se encuentran en una desventaja frente a las nuevas generaciones de profesionales, para despertar su inquietud y sed de conocimientos que les encausen en el mejoramiento continuo ya que contarán con nuevos retos y desafíos, en el nuevo planteamiento de los contenidos programáticos

Los directivos del establecimiento, contarán con un diagnóstico de la situación actual, desde una óptica imparcial, lo cual les permitirá mejorar, innovar y lograr alcanzar las metas establecidas en el nuevo currículo.

Las universidades podrán realizar y ofrecer propuestas educacionales ajustadas a la realidad ecuatoriana, que les permitan cumplir con las políticas ministeriales e institucionales, una manera sensata de construir la Patria.

Las generaciones de estudiantes y docentes subsiguientes, a través del presente trabajo de investigación, van a gozar del rediseño de las mallas curriculares que se plantean en las universidades, con una visión más clara y precisa de la realidad.

Los padres de familia, sabrán que la nueva propuesta educativa, va cargada de múltiples posibilidades y alternativas que permitirán al estudiante desenvolverse en un mundo eminentemente tecnológico.

La Sociedad en general se verá beneficiada con este proyecto, ya que a través de su utilización, se establecerán nuevos modelos de enseñanza.

La Institución cuenta con, proyectores, laboratorio de computación totalmente equipado, barra interactiva mimio studio, equipos de video, etc. Los costos de operación del sistema a implantar son relativamente bajos, demanda únicamente el uso de luz eléctrica y servicio de internet, al tratarse de una Institución fiscal y no poseer la Institución conexión de internet en las aulas, se planteará la utilización de la barra interactiva mimio studio puesto que es un recurso tecnológico con el que se puede trabajar, sin conexión a internet, el docente será el responsable de planificar la clase en un lugar con conexión y bajar juegos, actividades, recursos, información, etc. ; grabarlos y aplicarlos en clase, esto dentro de muchas otras ventajas que ofrece el sistema.

Al no ser un instrumento estático, es de fácil traslado y adaptable a cualquier superficie y a cualquier ambiente, por lo que se lo podría utilizar en todos los paralelos y de esta forma brindar las mismas oportunidades a todos los estudiantes, sin un mayor costo, por lo que la investigación será ejecutable.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

2.1.1. Definición

Según la (UNESCO, 2005):

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) forman un conjunto de herramientas cada vez más poderosos para crear y propagar el conocimiento. Para el triunfo de las personas en la vida, las capacidades en el manejo del procesamiento de datos son tan fundamentales como los conocimientos de lectura, escritura y cálculo.”

De esta manera las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que integran herramientas de informática, microelectrónica, telecomunicaciones, para poder conseguir nuevos contextos comunicativos en la Sociedad.

Las Tic están inmersas en el desarrollo social y contribuyen permanentemente a la adquisición de nuevos conocimientos, provocando en el ser humano continuas transformaciones en áreas, sociales, económicas, culturales, etc. Su gran alcance en todos los espacios de interacción y comunicación social, hace que cada vez sea más difícil desenvolverse eficientemente sin ellas.

Las TIC, se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones, a la que podemos acceder millones de usuarios, por la gran versatilidad que ella posee, ya sea a través de textos, imágenes o sonidos, que llegan a nosotros por medio de diferentes dispositivos, en especial el ordenador y por la red internet, que constituye el gran avance de la sociedad actual, ya que este ha redefinido la forma de comunicarse y relacionarse.

En la educación, las TIC no pueden quedar de lado, ya que actualmente toda la información y la comunicación se desarrolla en torno a ellas, hoy por hoy los docentes cuentan con una herramienta muy versátil, que permitirá captar la atención de los educandos y procurarles un clima de aula, acorde a los nuevos avances de la tecnología.

2.1.2. Clasificación de las Tic

(Graells, 2010) propone una clasificación que involucra todos los aspectos de las TIC, en la que menciona las características básicas y necesarias para educar con TIC.

Un docente debe tener un conocimiento básico, tanto de informática como de multimedia y mass media para poder involucrar poco a poco las tecnologías en el aula.

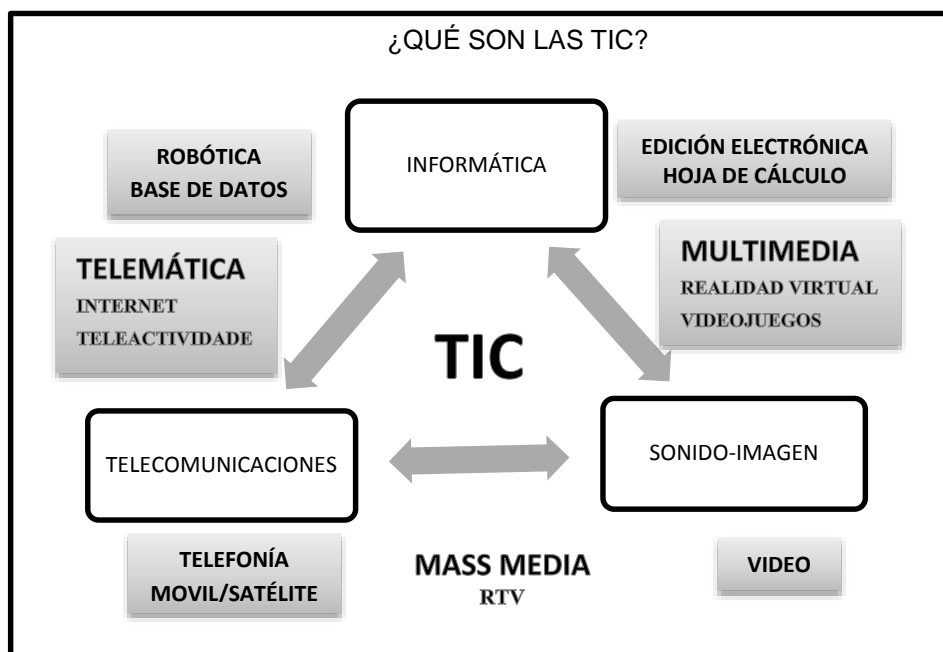


Figura 2.1 Clasificación de las Tic

Fuente: <http://www.peremarques.net>

Elaborado por: Iveth Carrillo.

2.1.2.1. La informática

Para (Romo, 2005, p. 1) la Informática es:

“La ciencia del procesamiento racional de la información, en los diferentes campos de desarrollo humano, especialmente por medio de máquinas automáticas.”

La informática como un medio de gestión de información y de comunicación tiene una potencialidad didáctica de gran alcance, por ello es indispensable incluirla en la labor educativa, ya que tiene un uso instruccional, demostrativo, conjetural de entretenimiento o como soporte de funciones administrativas y académicas.

Una integración curricular de calidad dependerá en gran medida de los docentes, quienes deberán ser: flexibles, abiertos, activos, críticos y reflexivos, ante este medio para poder entender cómo funciona, qué transmite y qué recursos ofrece, y de esta manera ir aumentando su presencia en el sistema educativo, de tal manera que el alumno mire a la tecnología como un recurso, para su educación y preparación y no como un mero instrumento de distracción y ocio.

Toda actividad humana, actualmente utiliza diferentes tipos de dispositivos para obtener información, la informática ayuda a que estos datos se procesen y faciliten el trabajo de las personas, así como su conocimiento y comunicación. (Martínez y Sauleda, 1995)

➤ **El ordenador**

“Un ordenador es un dispositivo que nos permite comunicarnos, integrando diferentes sistemas de símbolos e interactuando con nosotros” (Cabero, 2008, pág. 179)

Por tanto, los ordenadores no son aparatos aislados, están integrados por una serie de máquinas y dispositivos que trabajan de manera conjunta para procesar automáticamente la información.

El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de impartir conocimientos a los estudiantes, así como adquirir destrezas necesarias para manejar un ordenador.

El diseño de un plan de aula que facilite el uso de las TIC por parte de los estudiantes también es una tarea que la debe llevar con sumo cuidado, por ello, es fundamental que todos los docentes estén preparados y familiarizados tanto con la parte física del ordenador, así como con las aplicaciones y programas educativos actuales.

- **Hardware.-** “Soporte físico o conjunto de elementos que componen el recurso o el aparataje”. Recuperado con fecha: 23 de marzo del 2015 <http://www.peremarques.net/>

En lo que respecta al Hardware se puede encontrar múltiples aparatos que lo conforman, pero de acuerdo al trabajo a desarrollar en el salón de clases, se pueden nombrar algunos que no pueden faltar.

- ✓ El ratón
 - ✓ La tableta gráfica
 - ✓ El teclado
 - ✓ El micrófono.
 - ✓ La cámara de vídeo
 - ✓ Pizarra digital interactiva
 - ✓ Los periféricos de salida
 - ✓ La pantalla o monitor
 - ✓ La impresora
 - ✓ Los altavoces
 - ✓ El sintetizador de voz.
-
- **Software.** – Soportes lógicos, que permiten el procesamiento de la información y la gestión de control de los distintos elementos del hardware, para que funcionen de determinada manera (según el programa)

➤ **Windows.**

El sistema operativo WINDOWS, es el más extendido actualmente en todo el mundo. Actúa como un sistema operativo que mejora las prestaciones ofrecidas por el sistema operativo MS/DOS y ofrece un entorno de trabajo más intuitivo y amigable.

- ✓ **Hojas de cálculo** son programas especializados en hacer cálculos matemáticos, El más utilizado actualmente es Microsoft Excel
- ✓ **Editores gráficos** son programas (Microsoft Paint, Photoshop) que facilitan la elaboración de gráficos y dibujos.
- ✓ **Programas de comunicaciones** son programas especializados en transmitir ficheros, gestionar el correo electrónico o navegar por las redes telemáticas.
- ✓ **Aplicaciones específicas** (también llamadas aplicaciones verticales) son programas que se utilizan exclusivamente en unas actividades muy concretas como: Contabilidad y Gestión Comercial, Diseño Gráfico, Arquitectura, Educación, Juegos, etc.

- **La unidad central.**- almacena y ejecuta los programas que le introducimos en la memoria y controla el funcionamiento general del ordenador. Recuperado con fecha: 19 de marzo del 2015 <http://www.peremarques.net>

➤ **Aplicación definida**

Mimio Studio.- Es una suite de herramientas que le permitirá al usuario capturar, crear y presentar información. Cuando el usuario complementa los conocimientos adquiridos del software junto con la guía de referencia y los pone en práctica con el proyector de datos, el pizarrón electrónico y demás medios interactivos (cámara web, diadema, micrófono, etc.), entonces se tienen todos los medios necesarios para una excelente presentación de clases, proyectos, videoconferencias, etc., que permitirán al usuario disponer de todos los medios y recursos interactivos de

tal manera que lo anterior facilite el desarrollo de sus actividades de una forma más eficaz, rápida, fácil y con mayor calidad, gracias al uso de esta nueva tecnología. Es importante destacar el modo de grabación, el cual permite grabar notas, gráficos, dibujos, etc., directamente desde el pizarrón electrónico. De esta forma el hardware de Mimio está siendo usado sin un proyector de datos. El gis electrónico es utilizado como marcador, como guía y como Mouse, de la misma manera que permite fungir también como borrador.

Los requisitos mínimos indispensables para instalarlo son:

- Sistema Operativo Windows compatible con una PC Pentium II y con un procesador mínimo de 400Mhz.
- Microsoft Windows en sus versiones 98, Milenium, 2000 y XP
- 64 MB RAM como mínimo (128 MB RAM recomendado) Mimio Studio.

Guía de referencia

- 20 MB de espacio en disco duro
- Drive de CD-ROM o conexión a Internet para obtener el software de instalación. Mimio.

El sistema Mimio estudio es un recurso educativo que permite tanto al maestro como al estudiante, apropiarse de la clase, tener conocimientos sólidos que partan desde la experiencia, creatividad e ingenio de las partes, ya que cuenta con una infinidad de aplicaciones que permiten un trabajo de aula eficiente. Recuperado con fecha: 19 de marzo del 2015 <http://www.compuventas.com.ec>

2.1.2.2. Telemática

La telemática utiliza dos expresiones Telecomunicación e Informática. Las Telecomunicaciones son comunicaciones a distancia, y Telemática en cambio

engloba los métodos, técnicas e instrumentales de la Informática aplicados a las telecomunicaciones por cable, o por red.

“La llegada de Internet provocó una revolución conceptual en las comunicaciones y en la percepción del tiempo en un mundo “globalizado”. La rapidez con que se transmite la información, motivó que las personas deban estar cada vez más pendientes de sus teléfonos celulares, correo electrónico o mensajería instantánea.” (Castellano, 2010, pág. 45)

Es por ello que la telemática abarca todo el estudio de las redes de comunicación, bajo la aplicación de un sinnúmero de tecnologías. Con la llegada del internet la interactividad entre las diferentes sociedades dio un paso agigantado, y ha permitido tener información de primera mano, de cualquier parte del mundo, la flexibilización de la enseñanza se ha visto favorecida gracias al autoaprendizaje, individualización de la enseñanza y potenciación del aprendizaje de manera permanente.

Al constituirse el internet como la herramienta más valiosa en lo que se refiere a comunicación e información de la Sociedad actual, su manejo se lo hace en diversas áreas de la Colectividad, se puede mencionar diferentes escenarios relacionados con la educación y la utilidad que se le puede dar. Peremarques (2010), establece el siguiente cuadro de funcionalidad del internet, en todos los entornos sociales:

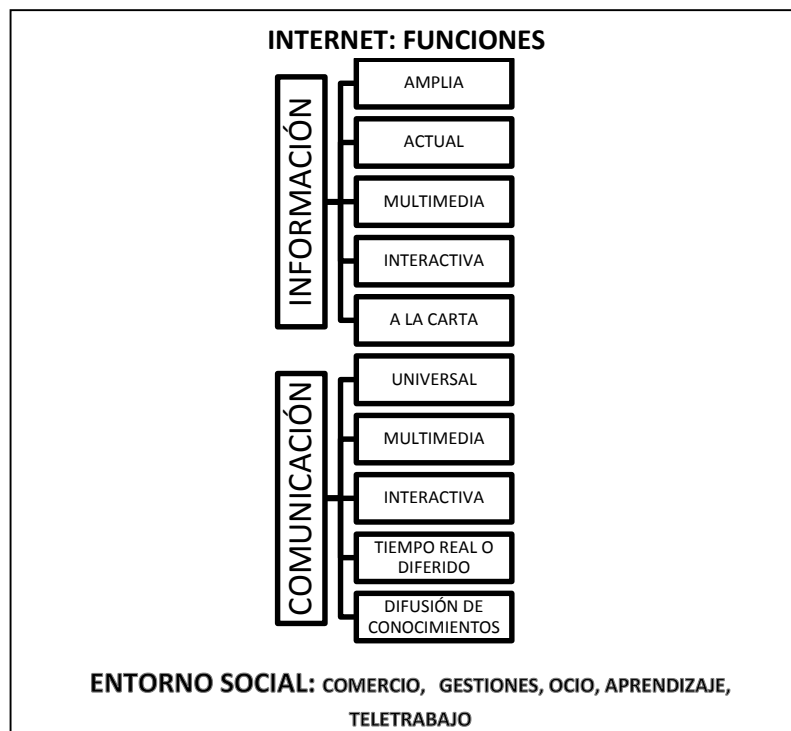


Figura 2.2: Funciones del internet

Fuente: <http://www.peremarques.net>

Elaborado por: Iveth Carrillo

➤ **Internet**

“Es un medio de comunicación, una herramienta de investigación, de negocios, de información incluso de entretenimiento. Nos sirve para compartir y acceder a todo tipo de información: documentos, gráficos, música, correos, operaciones bancarias a través de portales virtuales” (Castellanos, 2011, p. 23)

El internet se constituye en una serie de redes que por medio de los ordenadores se interconectan, y dan libre acceso a todo tipo de información, se puede acceder mediante: Internet explorer, Mozilla, Firefox, entre otras. La posibilidad de interconexión es variada, actualmente se la puede hacer a través del ordenador, teléfonos inteligentes, tablet, televisores, etc. Da la posibilidad de buscar información, acceder a noticias de todo el mundo, ver videos, películas, tutoriales, enviar mensajes, chat, operaciones bancarias, trámites administrativos en todos los niveles, etc.

En educación los escenarios de aplicación educativa de internet son variados, desde los más simples como preparar tareas, realizar ejercicios, preguntar, exponer o debatir, hasta actividades más complejas como la preparación de clases, exposiciones o comunicación con grupos de estudiantes de otros centros.

➤ **El internet y la web 2.0**

Si se habla de estas dos realidades, se puede citar que en la actualidad las dos están muy relacionadas, hace algunos años el internet llegó para transformar, la vida de las personas, de pronto podíamos tener información variada de cualquier parte del mundo, pero su uso era muy limitado y estático, Con la aparición de la Web 2.0 se empezó a utilizar nuevas herramientas tecnológicas de comunicación para un aprendizaje colaborativo, son más sencillas de utilizar y más amigables. Las herramientas de las que dispone la Web 2.0 son variadas y aplicables en gran porcentaje al campo de la educación.

➤ **Web 2.0**

Con el término Web 2.0, se subraya un cambio de paradigma ya que ahora se orientan más a facilitar la máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento, compartir contenidos.

Como se puede evidenciar la web 2.0, permitió a los usuarios enlazarse a un mundo con una variedad de posibilidades, en el ámbito tecnológico, filosófico, social, de entretenimiento, de aprendizaje; utilizando métodos audiovisuales que han hecho de la comunicación, un gran campo para incursionar. Recuperado con fecha: 21 de marzo del 2015 <http://www.peremarques.net>

2.1.2.3. Multimedia

Para Díaz, (2002, p. 43):

“Multimedia significa la combinación de texto, gráficos, diagramas, animaciones (en 2d y 3d), sonidos, e imágenes de video estáticas o animadas. Multimedia permite entonces un acceso a la información mediante el estímulo de los sentidos de la vista, el tacto y el oído”.

Es decir que Multimedia se constituye en una tecnología que permite al usuario interactuar, utilizando gran variedad de recursos, y poniendo en juego sus destrezas motrices, visuales y auditivas.

La multimedia ofrece variadas funciones, según Peremarques se pueden citar las siguientes:

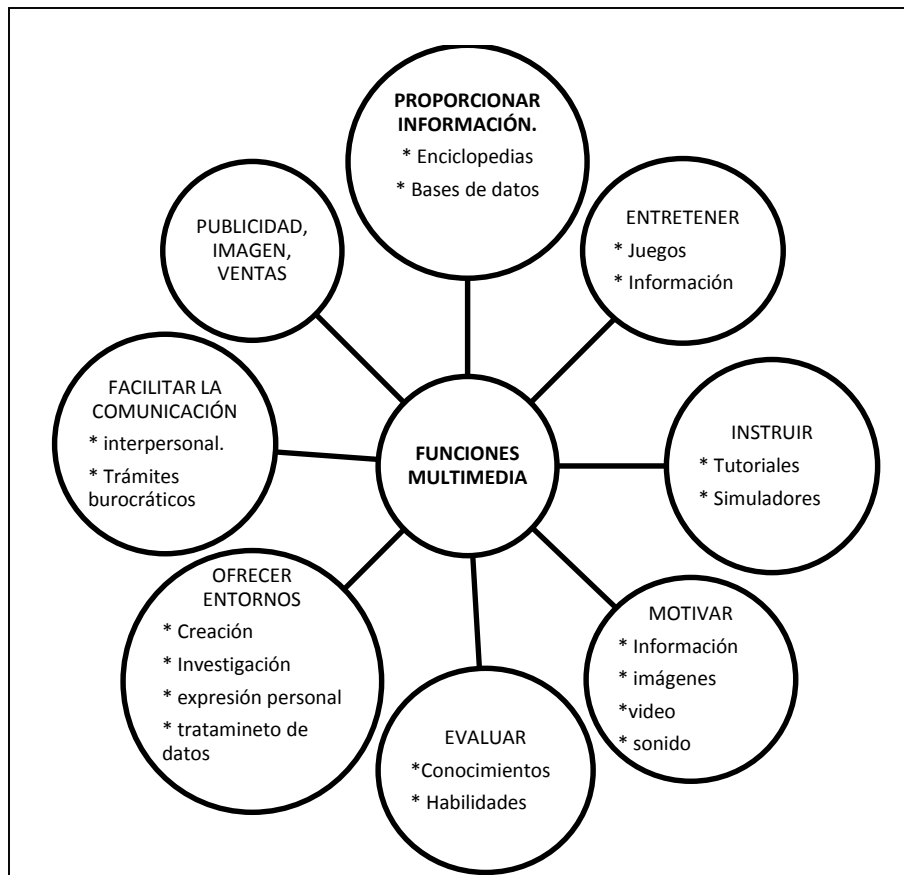


Figura 2.3: Funciones multimedia

Fuente: <http://www.peremarques.net>

Elaborado por: Iveth Carrillo

“Los programas multimedia son un recurso didáctico complementario que se debe usar adecuadamente en los momentos adecuados y dentro de un proyecto docente amplio.”. (Chávez, 1999, pág. 65)

Los programas informáticos multimedia pueden ser utilizados de manera individual o colectiva , esto permite al estudiante que desarrolle su capacidad de razonamiento, conocimiento y creatividad, ya que al tener que clasificar la información, tendrá que buscar muchos recursos y aplicaciones, lo cual le servirá como una motivación permanente, para buscar, investigar, conocer y aprender de una manera autónoma.

A los programas multimedia, atendiendo a su estructura, se los puede clasificar en:

- **Programas tutoriales.-** Son programas que, en mayor o menor medida, tutorizan el trabajo de los alumnos. Pretenden que a partir de una información, y mediante la realización de actividades previstas de antemano, los estudiantes pongan en juego determinadas capacidades, y aprendan o refuercen conocimientos y/o habilidades.
- **De ejercitación.-** Se trata de programas simples que solo proponen problemas a resolver, sin ofrecer mayor información.
- **Simuladores.-** Presentan un modelo o entorno dinámico, y facilitan la exploración y modificación a los alumnos, los cuales pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y manipulación de la estructura subyacente. Facilitan aprendizajes significativos por descubrimiento.
- **Bases de datos.-** Ofrecen información más o menos organizada al alumno en un entorno estático, según determinados criterios, y facilitan su exploración y consulta selectiva.
- **Constructores.-** Son entornos programables que facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos.

- **Herramientas de aprendizaje.**- Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de información: escribir, organizar, calcular, dibujar. Recuperado con fecha: 21 de marzo del 2015 <http://www.peremarques.net>

2.1.2.4. Mass media

La tecnología en la actualidad ha involucrado a medios de comunicación masivos, estos forman parte del diario vivir en una sociedad, En el ámbito educativo eran utilizados pero con cierta discreción, la atención de los estudiantes se centraba en la pizarra de tiza, o de tiza líquida. Hoy en día mientras más recursos audiovisuales se utilicen en el salón de clases es mucho mejor, ya que el estudiante se ve motivado y alerta frente a los estímulos que el maestro le presenta.

Los “mass media” no son materiales específicamente educativos, no obstante constituyen una parte importante de nuestra sociedad, información, espectáculo y ocio, reflejo del mundo y agente transformador del mismo. Según Peremarques:

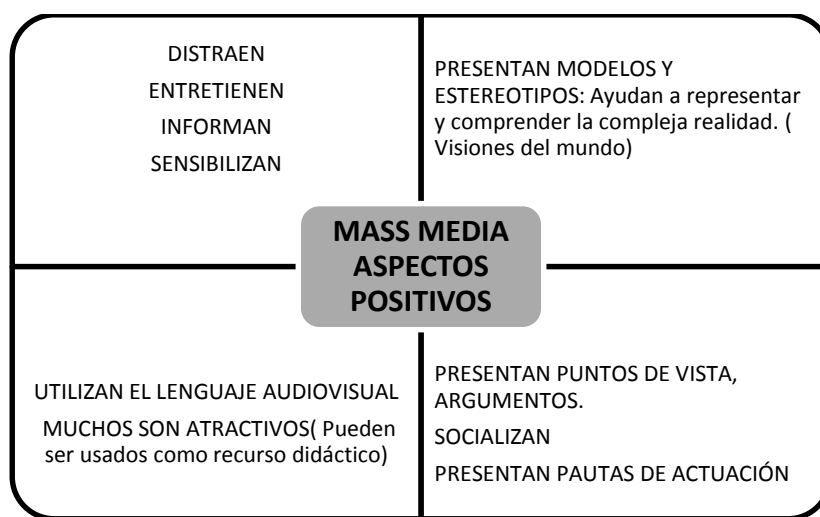


Figura 2.4: Aspectos positivos de los Mass Media

Fuente: <http://www.peremarques.net>

Elaborado por: Iveth Carrillo

A lo largo del siglo XX se han ido considerando medios de comunicación social (“mass media”), aquellos medios de comunicación e información que, utilizando dispositivos tecnológicos, difunden información de manera simultánea e indiscriminada a muchos destinatarios, generalmente desconocidos por los editores de la misma. Los “mass media” clásicos son:

- La prensa y las campañas publicitarias (ya en auge el siglo XIX),
- El cine,
- La radio y,
- La televisión ya en la década de los 50),

En la década de los 80 aparecen de los ordenadores personales (potentes, versátiles, manejables y a precios asequibles), que nos ofrecen rapidez y fiabilidad de proceso de la información, interactividad y automatización de trabajos.

Y la red de ordenadores Internet se convierte en la década de los 90 en un poderoso canal multimedia de comunicación interpersonal, social y sincrónica (chat, video chat, mensajería instantánea.) y también asincrónico (correo electrónico, foros.).

El alcance planetario de Internet y la posibilidad de acceder a esta red en cualquier momento y lugar a través de ordenadores, teléfonos móviles, terminales, hace que los “mass media” tradicionales: prensa, radio, televisión. También utilicen Internet para complementar sus canales habituales de emisión, ampliando así el alcance de su difusión.

Recuperado con fecha: 23 de marzo del 2015 <http://www.peremarques.net>

2.1.3. Ventajas y desventajas de las tics en el proceso educativo

La expansión de nuevas tecnologías y las posibilidades que las instituciones educativas, tienen de acceder a conocerlas y utilizarlas en la actualidad es muy amplia y variada, el mundo del conocimiento está al alcance de todos por medio

de las innovaciones tecnológicas, que para las nuevas generaciones ya forman parte de su cotidianidad.

Las escuelas se han visto dinamizadas en diferentes campos organizativos y de generación de conocimientos, mediante procesos eficientes, continuos y actualizados; que modifican la forma de enseñanza tradicional, dando paso a un nuevo modelo de gestión educativa.

Lastimosamente en los países en vías de desarrollo, la tecnología no está al alcance de todos, no está distribuida de manera equitativa; el acceso a la red Internet ha dado lugar a que se formen grupos vulnerables; los ricos de los pobres, educandos de analfabetos, jóvenes de viejos, habitantes urbanos de rurales.

De igual manera la falta de conocimiento de TIC, en los docentes es muy acentuada ya que pertenecen a generaciones diferentes, y esto marca una clara desventaja, frente a los estudiantes, es por ello que la preparación continua del profesorado dependerá de la Iniciativa personal e institucional.

2.1.3.1. Ventajas desde la perspectiva del aprendizaje

Las principales ventajas en general son:

- ✓ **Interés y Motivación.** Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, su aprendizaje será mayor.
- ✓ **Interacción Continua y actividad intelectual.** – Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador, la posibilidad de “dialogar” con él, el gran volumen de información disponible en Internet, les atrae y mantiene su atención.

- ✓ **Desarrollo de la iniciativa.**- La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.
- ✓ **Aprendizaje a partir de los errores.**- El “feed back” inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- ✓ **Mayor comunicación entre profesores y alumnos.**- Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir.
- ✓ **Aprendizaje cooperativo.**- Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.
- ✓ **Alto grado de interdisciplinariedad.**- Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Por otra parte, el acceso a la información hipertextual de todo tipo que hay en Internet potencia mucho más esta interdisciplinariedad.
- ✓ **Alfabetización digital y audiovisual.**- Estos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TIC como medio de aprendizaje y herramienta

para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración.

- ✓ **Mejora de las competencias de expresión y creatividad.**- Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- ✓ **Fácil acceso a mucha información de todo tipo.**- Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.
- ✓ **Visualización de simulaciones.**- Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D, de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor. (Fernández, 2003, p. 25)

2.1.3.2. Ventajas específicas

- **Para los estudiantes**
- ✓ **componentes lúdicos atractivos.**- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje. Los estudiantes tienen a su alcance todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. También pueden acceder a los entornos de tele formación. El profesor ya no es las fuentes principal de conocimiento.
- ✓ **Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.**- La existencia de múltiples materiales didácticos y recursos educativos facilita la individualización de la enseñanza y el aprendizaje; cada alumno puede utilizar

los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje y sus circunstancias personales.

- ✓ **Autoevaluación.**- La interactividad que proporcionan las TIC pone al alcance de los estudiantes múltiples materiales para la autoevaluación de sus conocimientos.
- ✓ **Mayor proximidad del profesor.**- A través del correo electrónico, puede contactar con él cuando sea necesario.
- ✓ **Flexibilidad en los estudios.**- Los entornos de tele formación y la posibilidad de que los alumnos trabajen ante su ordenador con materiales interactivos de autoaprendizaje y se puedan comunicar con profesores y compañeros, proporciona una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización geográfica de la formación. Los estudiantes tienen más autonomía. La educación puede extenderse a colectivos que no pueden acceder a las aulas convencionales.
- ✓ **Instrumentos para el proceso de la información.**- Las TIC les proporcionan poderosos instrumentos para procesar la información: escribir, calcular, hacer presentaciones, etc.
- ✓ **Ayudas para la Educación Especial.**- En el ámbito de las personas con necesidades especiales es uno de los campos donde el uso del ordenador en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos de estos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.
- ✓ **Ampliación del entorno vital. Más contactos.**- Las posibilidades informativas y comunicativas de Internet amplían el entorno inmediato de relación de los estudiantes. Conocen más personas, tienen más experiencias, pueden compartir sus alegrías y problemas.
- ✓ **Más compañerismo y colaboración.**- A través del correo electrónico, chats y foros, los estudiantes están más en contacto entre ellos y pueden compartir más actividades lúdicas y la realización de trabajos.

(Fernández, 2003, p. 26)

- **Para los profesores**

- ✓ **Fuente de recursos educativos para la docencia la orientación y la rehabilitación.-** Los discos CD/DVD e Internet proporcionan al profesorado múltiples recursos educativos para utilizar con sus estudiantes: programas, webs de interés educativo.
- ✓ **Individualización.** Tratamiento de la diversidad. Los materiales didácticos interactivos (en disco y on-line) individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo.
- ✓ **Facilidades para la realización de agrupamientos.-** La profusión de recursos y la variedad y amplitud de información en Internet facilitan al profesorado la organización de actividades grupales en las que los estudiantes deben interactuar con estos materiales.
- ✓ **Mayor contacto con los estudiantes.-** El correo electrónico permite disponer de un nuevo canal para la comunicación individual con los estudiantes, especialmente útil en la caso de alumnos con problemas específicos, como por ejemplo enfermedad.
- ✓ **Liberan al profesor de trabajos repetitivos.-** Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios auto correctivos de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.
- ✓ **Facilitan la evaluación y control.-** Existen múltiples programas y materiales didácticos on-line, que proponen actividades a los estudiantes, evalúan sus resultados y proporcionan informes de seguimiento y control.
- ✓ **Actualización profesional.-** La utilización de los recursos que aportan las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone una actualización profesional para el profesorado, al tiempo

que completa su alfabetización informática y audiovisual. Por otra parte en Internet pueden encontrar cursos on-line y otras informaciones que puedan contribuir a mejorar sus competencias profesionales: prensa de actualidad, experiencias que se realizan en otros centros y países.

- ✓ **Buen medio de investigación didáctica en el aula.-** El hecho de archivar las respuestas de los alumnos cuando interactúan con determinados programas, permite hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta llegar a la respuesta correcta.
- ✓ **Contactos con otros profesores y centros.-** Los canales de información y comunicación de Internet facilitan al profesorado el contacto con otros centros y colegas, con los que puede compartir experiencias, realizar materiales didácticos colaborativamente.

(Fernández, 2003, p. 28)

- **Para los centros educativos**

- ✓ **Los sistemas de tele formación pueden abaratar los costes de formación.-** Los sistemas de tele formación permiten acercar la enseñanza a más personas. Sin problemas de horarios ni de ubicación geográfica, los sistemas de tele formación acercan la formación a personas que de otra manera no podrían acceder a ella.
- ✓ **Mejora de la administración y gestión de los centros.-** Con el uso de los nuevos instrumentos tecnológicos la administración y gestión de los centros puede ser más eficiente. La existencia de una red local y la creación de las adecuadas bases de datos relacionales (estudiantes, horarios, actividades, profesores) mejorará la comunicación interna y facilitará actividades como el control de asistencias, la reserva de aulas específicas, la planificación de actividades.
- ✓ **Mejora de la eficacia educativa.-** Al disponer de nuevas herramientas para el proceso de la información y la comunicación, más recursos educativos

interactivos y más información, pueden desarrollarse nuevas metodologías didácticas de mayor eficacia formativa. Mejora de la eficacia educativa.

- ✓ **Nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local.**- A través los canales informativos y comunicativos de Internet (web del centro, foros, correo electrónico) se abren nuevas vías de comunicación entre la dirección, los profesores y las familias.
- ✓ **Comunicación más directa con la Administración Educativa. Mediante el correo electrónico y las páginas web de la administración Educativa y de los centros.**- Recursos compartidos. A través de Internet, la comunidad educativa puede compartir muchos recursos educativos: materiales informáticos de dominio público, páginas web de interés educativo, materiales realizados por los profesores y los estudiantes.
- ✓ **Proyección de los centros.**- A través de las páginas web y los foros de Internet, los centros docentes pueden proyectar su imagen y sus logros al exterior. (Fernández, 2003, p. 32)

2.1.3.3. Desventajas desde la perspectiva del aprendizaje

Las desventajas que se producen con la utilización de las Tic, en general son:

- ✓ **Distracciones.**- Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- ✓ **Dispersión.**- La navegación por los atractivos espacios de Internet, llenos de aspectos variados e interesantes, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte, el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos accesorios.
- ✓ **Pérdida de tiempo.** Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda.
- ✓ **Informaciones no fiables.** En Internet hay muchas informaciones que no son fiables (parciales, equivocadas, obsoletas). Aprendizajes incompletos y

superficiales. La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.

- ✓ **Costumbre a la inmediatez.**- los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.
- ✓ **Diálogos muy rígidos.**- Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los “diálogos” lentos e intermitentes del correo electrónico.
- ✓ **Visión parcial de la realidad.**- Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- ✓ **Ansiedad.**- La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.
- ✓ **Dependencia de los demás.**- El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros. (Fernández, 2003, p. 34)

2.1.3.4. Desventajas específicas

- **Desde la perspectiva de los estudiantes.**
- ✓ **Adicción.**- El multimedia interactivo e Internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada a videojuegos, chats.

- ✓ **Aislamiento.-** Los materiales didácticos multimedia e Internet permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.
- ✓ **Cansancio visual y otros problemas físicos.-** Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.-
- ✓ **Inversión de tiempo.** Las comunicaciones a través de Internet abren muchas posibilidades, pero exigen tiempo: leer mensajes, contestar, navegar.
- ✓ **Sensación de desbordamiento.-** A veces el exceso de información, que hay que revisar y seleccionar, produce una sensación de desbordamiento: falta tiempo.
- ✓ **Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.** Los materiales didácticos y los nuevos entornos de tele formación no siempre proporcionan adecuada orientación, profundidad de los contenidos, motivación, buenas interacciones, fácil comunicación interpersonal, muchas veces faltan las guías didácticas y suelen tener problemas de actualización de los contenidos. (Fernández, 2003, p.36)

- **Desde la perspectiva de los profesores**

- ✓ **Estrés.-** A veces el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos. Surgen problemas y aumenta su estrés.
- ✓ **Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.-** Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantee el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su

comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en “leer las intenciones del maestro”. Por otra parte en Internet pueden encontrarse muchos trabajos que los alumnos pueden simplemente copiar para entregar al profesor como propios.

- ✓ **Necesidad de actualizar equipos y programas.-** La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello nos exige una constante renovación. (Fernández, 2003, p. 38)
- **Desde la perspectiva de los centros educativos.**
 - ✓ **Costes de formación del profesorado.-** La formación del profesorado supone un coste añadido para los centros y para la Administración Educativa.
 - ✓ **Control de calidad insuficiente de los entornos de tele formación.-** Los entornos de tele formación, sus materiales didácticos, sus sistemas pedagógicos, su sistema de evaluación, no siempre tienen los adecuados controles de calidad.
 - ✓ **Necesidad de crear un departamento de Tecnología Educativa.** – Para gestionar la coordinación y mantenimiento de los materiales tecnológicos, así como para asesorar al profesorado en su utilización, los centros deben crear un departamento específico y disponer de un coordinador especializado.
 - ✓ **Exigencia de un buen sistema de mantenimiento de los ordenadores.-** La utilización intensa de los ordenadores da lugar a múltiples averías, desconfiguraciones, problemas de virus. Ello exige a los centros tener contratado un buen sistema de mantenimiento.
(Fernández, 2003, p. 40)

2.1.4. Tic en la educación

La educación permanentemente, se encuentra en continuo cambio y evolución debido a su carácter integral técnico, social y humano, por lo tanto la inclusión de las TIC como entes dinamizadores para la interiorización y significación de los aprendizajes, demanda algunas razones, las barreras que con el tiempo se han ido formando entre maestro y alumno desaparecen, ya que los dos están en búsqueda permanente de conocimientos nuevos, la enseñanza se torna más flexible, colaborativa, y se fomenta el autoaprendizaje para todas las edades, y para toda la vida, la interactividad es un factor de suma importancia para la relación con el entorno, tanto social como virtual.

En la actualidad todavía existe mucho por construir y sistematizar para que las TIC cumplan en la escuela los objetivos deseados, sería necesario revisar el currículo y adaptar las tecnologías a los procesos de construcción de los aprendizajes, de tal manera que la práctica pedagógica vaya de la mano con las actualizaciones tecnológicas, para obtener aprendizajes de calidad en el contexto de la sociedad actual.

Múltiples son las razones para aplicar las TIC en educación, según Peremarques:



Figura 2.5: 6 razones para usar TIC en educación

Fuente: <http://www.peremarques.net>

Elaborado por: Iveth Carrillo

El impacto de las TIC y de las exigencias de la sociedad actual se va haciendo notar de manera creciente en el mundo educativo. Se aumentan nuevos contenidos al currículum en todos los niveles educativos, integrando las nuevas tecnologías (videojuegos, ordenadores, Internet.), las actividades lúdicas, e interactivas están presentes en todas partes, por ello, la necesidad de involucrarlas en el proceso de educación.

Los textos, así como el apoyo que puede dar el docente se lo puede hacer a través de canales virtuales y aprovechar las posibilidades que ofrecen las TIC.

Las tradicionales restricciones que imponían el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial, desaparecen frente a esta continua comunicación virtual entre estudiantes y profesores. La infraestructura de los centros docentes irá cambiando ya que el Internet en el aula será una herramienta de gran utilidad, Las aulas tendrán que dotarse de una pizarra electrónica, un ordenador multimedia, cañón de proyección, una impresora, una webcam, etc. A partir del uso de estos aparatos se abrirán muchas posibilidades de innovación educativa que, dependerán mucho de la creatividad e innovación del docente, ya que la educación no se basará en una repetición y transmisión de información, puesto que la información está presente en todos estos medios, el papel fundamental de los estudiantes ahora es saber seleccionar la información relevante, desarrollar un análisis crítico, reflexivo y de valoración, y de esta manera generar conocimientos para la vida, los estudiantes desarrollarán autonomía al poseer los medios de búsqueda de información a su alcance , y de igual manera el trabajo colaborativo, será de gran importancia al poder contactar a sus compañeros o maestros mediante la red.

Los docentes podrán organizarse mediante entornos virtuales, que le permitan intercambiar información, hacer preguntas, debatir, colaborar en múltiples temas y proyectos, tanto a nivel nacional como internacional.

2.1.5. Tic aplicado a las destrezas con criterio de desempeño en el área de lengua y literatura.

La lengua es una herramienta que permite al ser humano interactuar, comprender y expresarse; dentro del ámbito de la educación, es la fuente misma del desarrollo comunicativo y social.

La literatura en cambio representa la belleza y el arte de la expresión; la estética que permite el disfrute de la palabra. (Min. Educación; Actualización y Fortalecimiento curricular, 2010)

Al incorporar las tecnologías en este ámbito permitirá tener un apoyo permanente de una manera más dinámica e interactiva.

Es necesario enfocar los estándares de calidad hacia el logro de las competencias digitales para el docente del área de Lengua y Literatura a fin de integrar estas herramientas para desarrollar en los estudiantes las cuatro macro destrezas: hablar, leer, escribir, escuchar en el contexto de las nuevas tecnologías.

Las TIC usadas como estrategias que dinamizan los proceso de expresión y comunicación personal e interpersonal en la sociedad, juegan un rol fundamental para el desarrollo del currículo de lengua y literatura, que se sustenta en las destrezas con criterio de desempeño, por lo que es necesario visualizarlas bajo algunos parámetros:

- **TIC como medio de expresión (Software).**- escribir, dibujar, leer, presentaciones, etc. El uso de estas tecnologías reafirma el uso de la lengua con fines comunicativos, favoreciendo la adquisición de destrezas orales y escritas como: vocabulario, ortografía correcta, redacción de textos, presentaciones adecuadas, relaciones interpersonales.
- **TIC como fuente abierta de información** (internet, foros, DVD, tv, etc.).- La información es la materia prima para la construcción y organización de los conocimientos a través de competencias digitales en cuanto que

proporciona habilidades y destrezas para la búsqueda, selección o tratamiento de la información.

- **TIC como instrumento para procesar la información (Software).**- Los sistemas educativos informáticos, los programas de gestión como procesadores de texto, gestores de correo, Internet, etc. deben servir de complemento a la construcción del conocimiento y facilitar la integración de contenidos, procedimientos y actitudes.
- **TIC como forma de interacción.**- (Pizarra Digital).- Los alumnos pueden participar más en clase al incluir el uso de medios electrónicos interactivos en la composición de textos, lecturas, dibujos, etc.
- **TIC como medio didáctico (Software).**- informa, entrena, guía el aprendizaje, evalúa, motiva al estudiante, en especial en la comprensión de la información, su estructura y organización textual y para la utilización en la producción oral y escrita.
- **TIC como motivación al estudiante.**- (imágenes, vídeo, sonido, interactividad).- la motivación es uno de los motores del aprendizaje.

Recuperado con fecha: 23 de marzo del 2015 <http://www.eduinnova.es>

La Informática, la Multimedia, la Telemática y Mass Media, son componentes integradores de las TIC, por lo tanto cada uno de ellos visualizados estratégicamente para la aplicación en aula, contribuyen al desarrollo exitoso de las destrezas con criterio de desempeño.

En el Área de lengua y Literatura, se abre un abanico de posibilidades de utilización de las TIC, en lo que corresponde a la informática, se detalla algunos dispositivos, que ayudarán en clase a impartir conocimientos claros, dinámicos y precisos, que a través de los materiales multimedia y telemáticos darán un giro a la planificación diaria y a la interacción existente entre maestro y alumno.

- **Informática**

- ✓ Ordenadores
- ✓ Pizarra digital interactiva portable.
- ✓ Proyector.

- ✓ Mimio Studio.
- ✓ Periféricos de almacenamiento

- **Multimedia**
 - ✓ Bases de datos convencionales
 - ✓ Simuladores
 - ✓ Programas tipo libro o cuento
 - ✓ Programas tutoriales
 - ✓ Programas de ejercitación

- **Telemática**

Aplicaciones educativas en internet fundamentadas en la WEB 2.0

- **Blogs y wikis**

Para estudiantes y profesores se convierte en una bitácora del proceso educativo, un espacio para escribir preguntas, publicar trabajos o registrar enlaces hacia recursos relevantes. Actualmente, existen numerosas comunidades de blog educativas donde se intercambia información y conocimiento entre profesores y alumnos.

Similar a un procesador de texto en línea, permite escribir, publicar fotografías o videos, archivos o links, sin ninguna complejidad. Wikis es una herramienta abierta que da la oportunidad de modificar, ampliar o enriquecer los contenidos publicados por otra persona.



Blogger - Google <http://www.blogger.com>



Blogia <http://blogia.com>

 Google sites <http://sites.google.com/>

 **Wikispaces** <http://www.wikispaces.com/>

Recuperado con fecha: 30 de marzo del 2015 <https://sites.google.com>

- ***Libros virtuales.***

También conocido como libro digital o eBook, el libro electrónico es una publicación cuyo soporte no es el papel sino un archivo electrónico, su texto se presenta en formato digital y se almacena en diskette, CD-ROM o en Internet. El libro electrónico permite incorporar elementos multimedia como vídeo, audio, y en el caso de Internet, posibilita enlaces a otras páginas de libros digitales de la red. Recuperado con fecha: 31 de marzo del 2015 [http:// bibliotecasvirtuales.com](http://bibliotecasvirtuales.com)

El “libro virtual” es un recurso educativo, utilizado como portafolio o como diario, entre otras posibles tareas. Se puede incluir en cualquier asignatura y es muy fácil de utilizar.

Existe también Cómics Book, que representa a un libro de historietas virtual.

Recuperado con fecha: 31 de marzo del 2015 <http://www.myebook.com>

Myebook



Comic book

- ***Imágenes***

Plataformas para almacenar, publicar, compartir y editar fotografías digitales. Estas aplicaciones son generalmente de uso libre y permiten clasificar, a través de tags u otras taxonomías, las fotografías del usuario, facilitando su búsqueda.

Además, entre estas herramientas se encuentran diferentes formas de presentar las imágenes (slideshow). También se adjuntan algunas aplicaciones Web complementarias.



Picassa (Google) <http://picasaweb.google.es>



Last.fm <http://www.last.fm/>

- **Multimedia / animaciones**

Para (Bartolomé, 1994) Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos. Es decir que se utiliza el ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse”.

Y ese es precisamente el objetivo al que se pretende llegar, que el estudiante utilice toda la información que posee de manera adecuada, y pueda comunicarse con su entorno con niveles de aprendizaje, basados en experiencias y actividades lúdicas.

SlideShare <http://www.slideshare.net/>.

Slidestory <http://www.slidestory.com/>.


Prezi. Editor de presentaciones con zoom. <http://prezi.com/>

PhotoShow <http://www.photoshow.com/>

Audiolibros <http://www.leerescuchando.net/audiobks.php>

- **Vídeos**

Son una serie de herramientas, orientadas a simplificar el acceso, edición, organización y búsqueda de materiales multimedia (audio y video). El usuario además de encontrar diversos espacios donde publicar sus archivos encontrará algunos recursos para compartir y distribuir sus videos en otras aplicaciones de Internet. Estas plataformas han hecho del video una nueva forma de interactuar en la Red.

 **YouTube** - <http://www.youtube.com/>

 **Google video.**

Vimeo <http://vimeo.com/>

A tube catcher 

- **Mass media**

- **Canales de tv**

Según el (Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información, 2015) , el Ecuador atravesará un cambio tecnológico, de la televisión analógica hacia la televisión digital, se garantizará el derecho a la comunicación, inclusión, cohesión y equidad social a la población en general, así como la universalización del servicio de televisión abierta de manera libre y gratuita; se mejorará la calidad del servicio de televisión en cuanto al audio, video, nuevos servicios como interactividad; se promoverá la generación de contenidos de educación, salud y cultura que mejoren la calidad de programación actual fomentando los valores nacionales; se promoverá la capacitación a los diferentes actores que participan en el proceso, por ello como un instrumento educativo proveerá de grandes ventajas al docente al momento de elaborar su plan de clase.

- **Correo electrónico**

Este medio de comunicación es ampliamente utilizado por la población mundial, y es de vital importancia aprender sobre su funcionamiento, los más utilizados actualmente son:

- **Gmail.-** es posiblemente el mejor proveedor de servicios de correo electrónico gratuito en el momento. Gmail es simple y fácil de usar. Cuenta con más de 10 GB de almacenamiento gratuito, cuenta con un excelente filtro de spam y permite el acceso a través de dispositivos móviles.
- **Outlook / Hotmail.-** reinventado. Se basa desconectar la alimentación de Outlook en el PC y Mac, y cuenta con más ordenada interfaz de usuario, sin anuncios de display. Está construido sobre la base de las últimas tendencias en la comunicación por Internet.
- **Yahoo! Mail.-** Se encuentra entre los mejores servicios de correo electrónico gratuitos disponibles en la web y dispositivos móviles. Ofrecen almacenamiento de correo electrónico ilimitado, redes sociales, mensajería instantánea y mensajes de texto SMS. (www.internetparatodos.gob)

- **Telefonía móvil**

La telefonía móvil de hoy en día se ha convertido en un instrumento muy útil debido a la fácil comunicación entre personas. Los dispositivos cuentan con distintas aplicaciones que pueden facilitar diversas labores cotidianas.

2.2. DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

2.2.1. Destreza

“La destreza, hace referencia a la habilidad o al arte con el que se puede realizar una tarea. La destreza no se refiere solo a la competencia para poder realizar una tarea, sino al hecho de que dicha tarea se realiza con maestría y eficacia” (Casassus, 2010, p. 62)

El Ministerio de Educación en la (Reforma Curricular 2007 p. 34), define a las destrezas como: “ los medios para alcanzar el pleno desarrollo de niñas, niños y adolescentes, estas deben plantearse en forma consciente e intencionada por parte del educador; los especialistas la definen como un saber, como un saber aprender, como un saber saber, como un saber aprender, como una capacidad que se utiliza de manera autónoma, es una forma de actuar cuando la situación lo requiere, es un saber. Una destreza en un “un saber hacer”, es una “capacidad o competencia” que la persona puede aplicar o utilizar un conocimiento de manera autónoma, cuando la situación lo requiere”.

En educación, la destreza tiene la finalidad de que el estudiante domine, entienda y ponga en práctica los conocimientos aprendidos, en su vida diaria, para ello el docente tendrá que aplicar métodos lógicos , didácticos y creativos, que permitan al estudiante alcanzar aprendizajes significativos.

Por tanto dominar una destreza supone la interiorización de conocimientos, conceptos, datos, hechos, procedimientos y una capacidad de reflexión, análisis y síntesis, así como una gran dosis de creatividad.

Las destrezas constituyen el eje de desarrollo de los estudiantes; enseñar lengua siempre constituirá, uno de los contenidos más importantes de la escolarización

• **Tipos de destreza:**

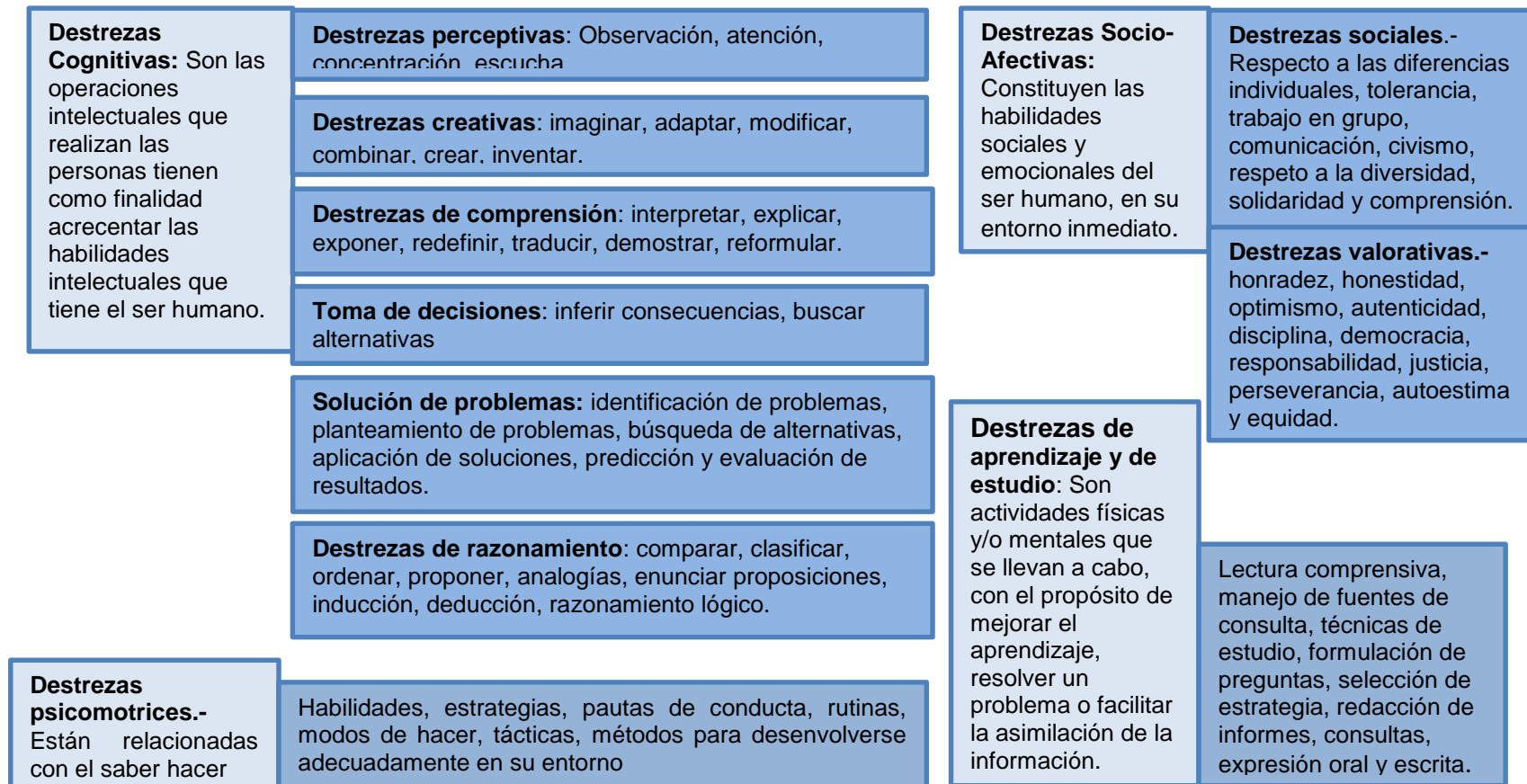


Figura 2.6: Tipos de Destreza

Fuente: Evaluación de Destrezas AFEFCE, 2000

Elaborado por: Iveth Carrillo.

2.2.2. Macrodestrezas

“Nivel máximo de pensamiento que integra e interrelaciona diferentes destrezas de comprensión, producción y práctica de valores”. (Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010, p.18)

Las macrodestrezas, son destrezas generales, que determinan de manera amplia pero precisa, las habilidades a desarrollar en el proceso de construcción del conocimiento. En lengua son habilidades comunicativas desarrolladas en el ser humano para que este pueda interactuar en su entorno social y son:

a) Escuchar

Escuchar es prestar atención a lo que se oye, atender y entender.

Aprender a Escuchar, es considerada como una habilidad que pone en juego el conocimiento. Es indispensable que las/los estudiantes amplíen la capacidad de comprender los variados mensajes cotidianos mediante estrategias renovadas.

Según el texto (Guía para Docentes de Lengua y Literatura del Séptimo Año de Educación General Básica, 2010) manifiesta que: La mayor parte de los aprendizajes de nuestra vida, al menos en los primeros diez años, que es cuando mayor cantidad de conocimientos adquirimos se hace por la escucha. lastimosamente esa habilidad no se sigue desarrollando, ni en los entornos educativos, ni en la familia, y peor aún en la sociedad. No basta con aplicar procesos y metodologías, la escucha deberá ser algo cotidiano e igualitario. Por ello la labor del docente debe centrarse en escuchar a sus estudiantes y en sentirse escuchado por ellos.

b) Hablar

Esta habilidad se asocia con la habilidad de escribir, Según lo afirma el (Texto guía para docentes de Lengua y Literatura de séptimo año de la Educación General Básica, 2011, p.6) : Los textos orales son más una forma en la que se pueden socializar las producciones escritas. Esta habilidad se adquiere hablando, realizando un sinnúmero de actividades que permitan que el estudiante exprese;

hablar no significa solamente transmitir oralmente algo, es desarrollar la habilidad de comunicar textos orales a grupos, así como desarrollar estrategias, métodos y técnicas que le permitan expresarse con libertad , seguridad y confianza.

c) Leer

Es un proceso visual, mental, que decodifica, relaciona, contrasta, profundiza, infiere, es decir, deduce su contenido; que interpreta, cuestiona, y comprende el mensaje del autor.

En este ámbito, la lectura se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible en el que conforme va leyendo, le va otorgando sentido particular al texto, según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto.”

Se puede determinar que la lectura se establece como un camino, una herramienta, una guía para la comprensión, evaluación y análisis de textos, nos acerca a la información, nos ayuda a procesar datos, así como a nuestro crecimiento personal, social e intelectual.

La lectura se constituye en la base del aprendizaje de todas las áreas de estudio, por ello su gran importancia dentro del proceso educativo.

d) Escribir

La escritura siempre ha sido el eje de la materia y que se pretende que el estudiante sistematice los procesos de tal manera que reconozcan que los textos tienen cohesión, adecuación, registro, trama, estructura y elementos específicos que los conforman, de igual manera pueda determinar: qué se escribe, a quién se escribe, en qué circunstancia y con qué propósito. Utilizando micro destrezas como la planificación, redacción, revisión, publicación.

(Actualización y fortalecimiento curricular 2010, p.25)

• PROCESO DE DESARROLLO DE LAS MICRODESTREZAS.

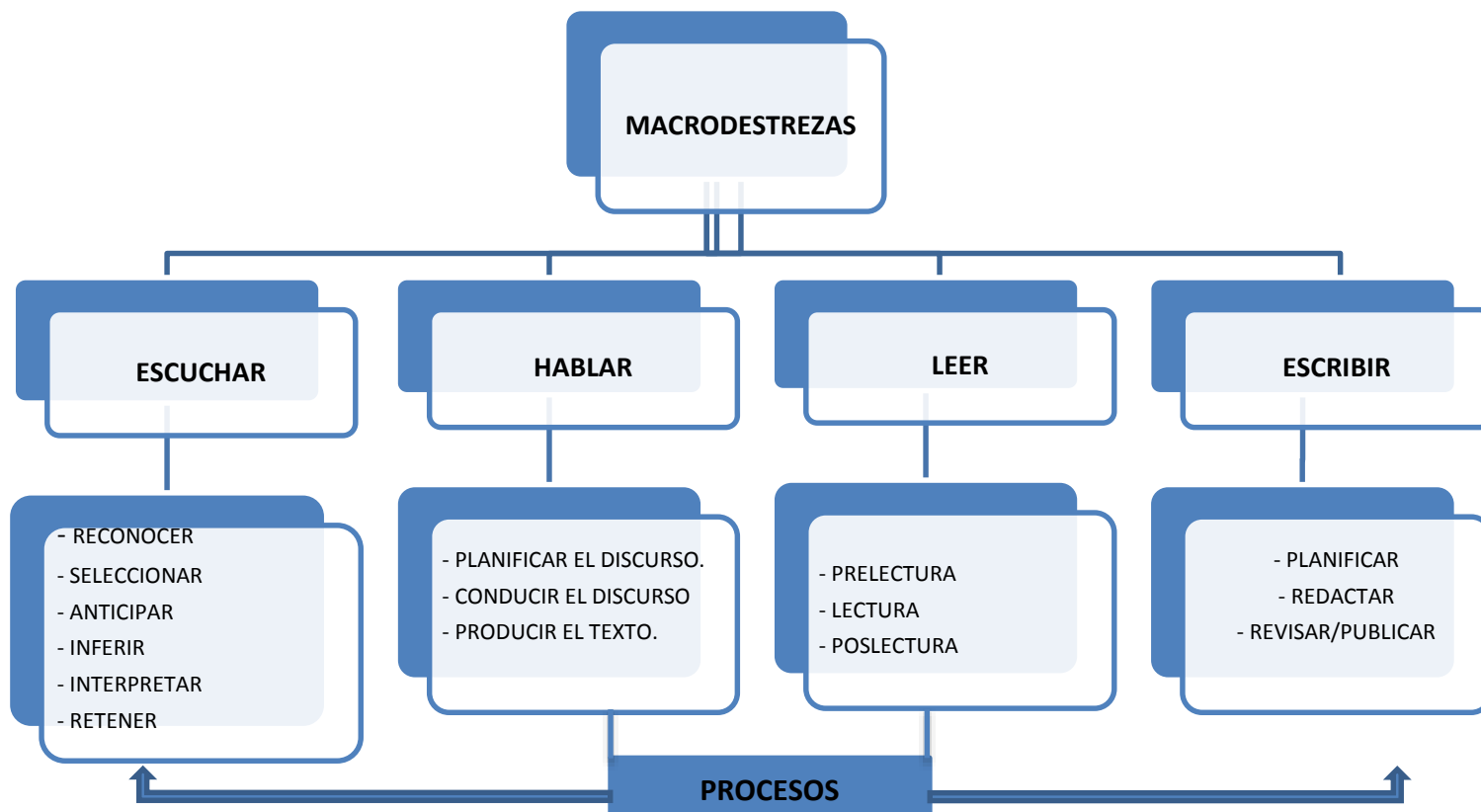


Figura 2. 7 Proceso de Desarrollo de las Microdestrezas
Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010
Elaborado por: Iveth Carrillo.

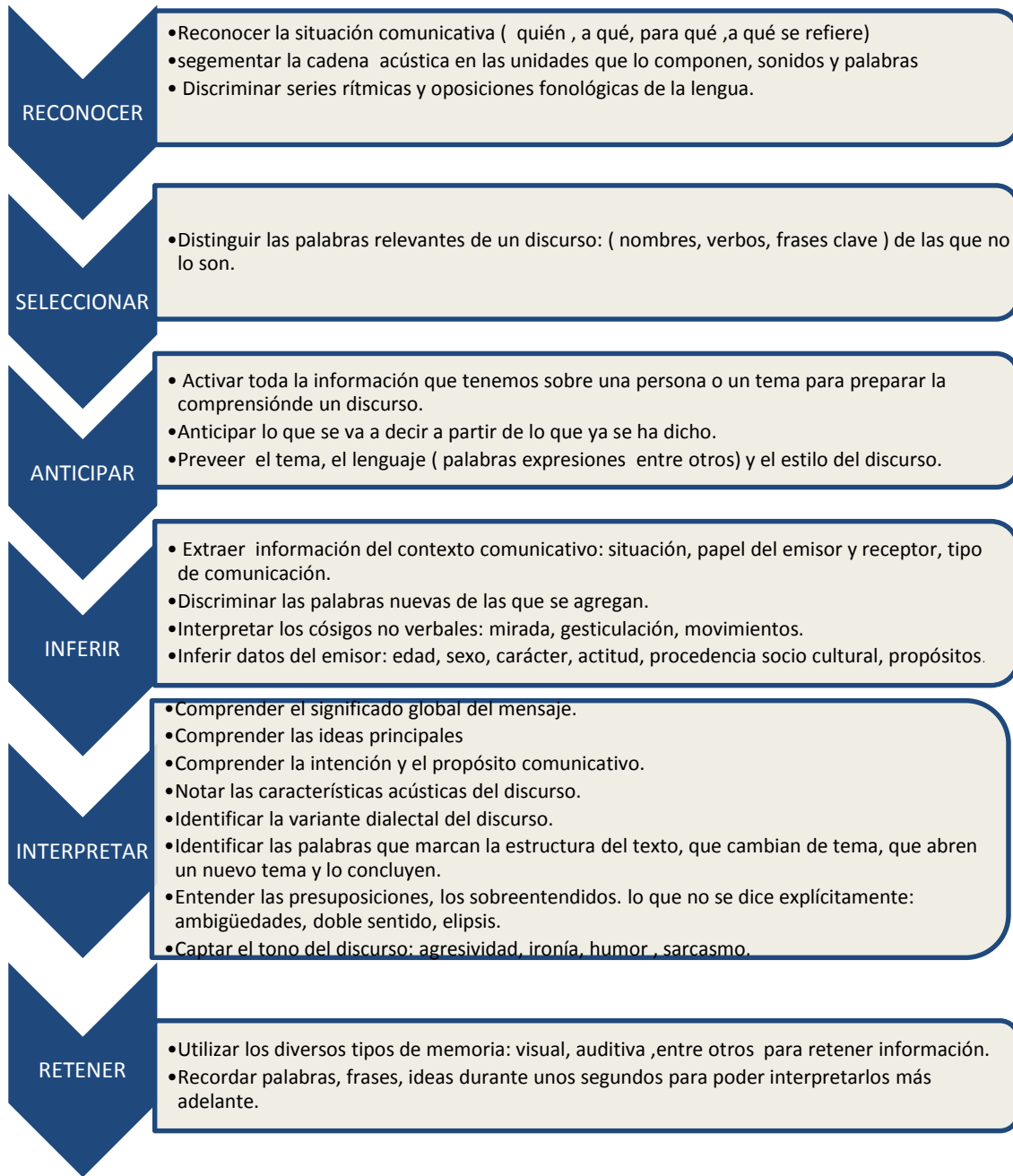


Figura 2.8: Microhabilidades de la macrodestreza escuchar

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo.



Figura 2.9: Microhabilidades de la macrodestreza hablar
Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010
Elaborado por: Iveth Carrillo



Figura 2.10: Microhabilidades de la macrodestreza leer

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo.



Figura 2.11: Microhabilidades de la macrodestreza escribir
Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010
Elaborado por: Iveth Carrillo

2.2.3. Criterio de desempeño

Se refieren a aspectos esenciales de la competencia, expresan las características de los resultados significativamente relacionados con el logro descrito en el elemento de competencia. Son la base para que los facilitadores-evaluadores juzguen si el participante en la certificación es, o aún no competente; de este modo sustentan la elaboración de la estructura de la evaluación.

2.2.3.1. Definición

“El criterio de desempeño, orienta y precisa el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción.” (Aplicación curricular 2011, p. 54)

El Criterio de desempeño debe especificar los criterios con suficiente detalle para que cada estudiante pueda juzgar la medida en que el criterio ha sido satisfecho. El criterio necesita: el área a ser evaluada, los objetivos del trabajo de la evaluación, los estándares a ser alcanzados, aquí se precisa lo que se hizo y la calidad con que fue realizado, bajo condicionantes de rigor científico, cultural, espacial, temporal, de motricidad y otros.

Según el Ministerio de Educación:

“El criterio de desempeño tiene como principal finalidad indicar al docente de manera precisa el nivel de complejidad del conocimiento que debe alcanzar el estudiante al demostrar el dominio de una destreza”.

Por tanto se constituye en una herramienta muy importante para el docente, ya que le permite seleccionar con orden y secuencia las destrezas con criterios de desempeño que se desarrollan en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por ello los maestros deben poner especial atención en este aspecto ya que al demostrar, mediante el proceso de evaluación que el estudiante alcanzó los conocimientos y el dominio de destrezas, se estará cumpliendo con uno de los objetivos planteados al inicio del año escolar.

2.2.4. Destrezas con criterios de desempeño

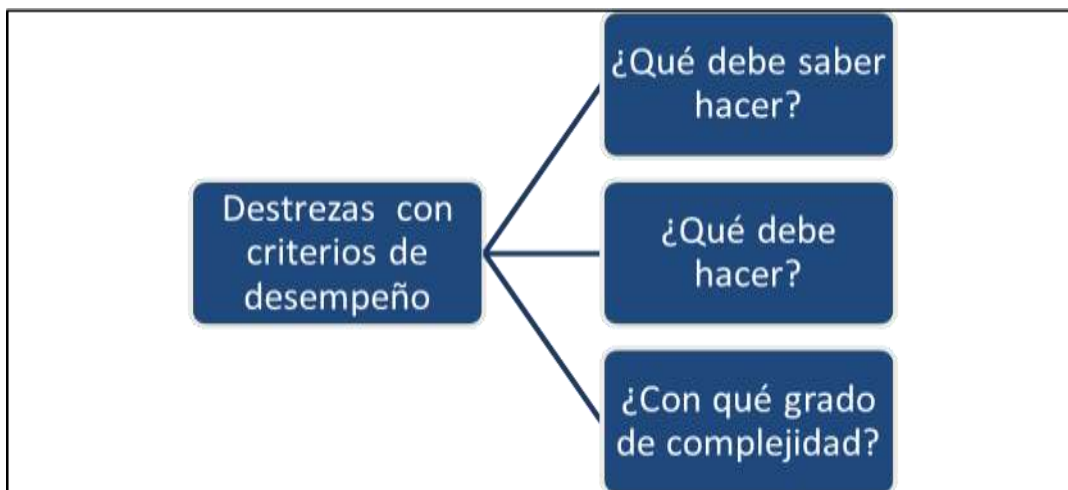


Figura 2.12: Destrezas con criterios de desempeño

Fuente: Guía de Aplicación Curricular .2010

Elaborado por: Iveth Carrillo

El Ministerio de Educación explica que:

“La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes. Se caracteriza el “dominio de la acción”.

Las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación micro curricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje.

De acuerdo con su desarrollo y sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

De acuerdo a lo expuesto, la destreza tiene la finalidad de que el alumno domine, comprenda y aplique el conocimiento en situaciones de la vida cotidiana, mediante métodos lógicos y didácticos que permitan a los educandos alcanzar los aprendizajes esperados y significativos, en el que cada docente aumentará el nivel de complejidad de los aprendizajes según lo logrado.

Una destreza con criterio de desempeño no es más que el resultado de la integración esencial y generalizada de habilidades, conocimientos y valores, con un cierto nivel de complejidad, que se visibilizan a través de un desempeño de comprensión, en la solución de problemas del contexto en que se desenvuelve una persona.

Es importante tener en cuenta que la acción de la destreza se expresa mediante un verbo en infinitivo. Este verbo constituye la habilidad superior de todo un sistema de habilidades. De la misma manera, el conocimiento corresponde a un tópico generador como categoría globalizadora del sistema de conocimientos de la destreza. (Guía para la planificación microcurricular, Ministerio de Educación 2013)

las destrezas con criterio de desempeño no se refieren únicamente a las habilidades para realizar una acción, sino también a las habilidades del pensamiento que asociadas a los conocimientos y su nivel de complejidad permitirán alcanzar un pensamiento reflexivo y crítico.

2.2.4.1. Estructura de las destrezas con criterio de desempeño

En las destrezas con criterio de desempeño los elementos que destacan son:

- **El saber hacer.**- que viene dado por la destreza (lo que tenemos que enseñar a realizar.
- **El saber.**- Es el conocimiento mismo, integrado dentro del contenido curricular.

- **El desempeño.-** Dónde, cómo, cuándo y con qué va a realizar lo establecido en la destreza.

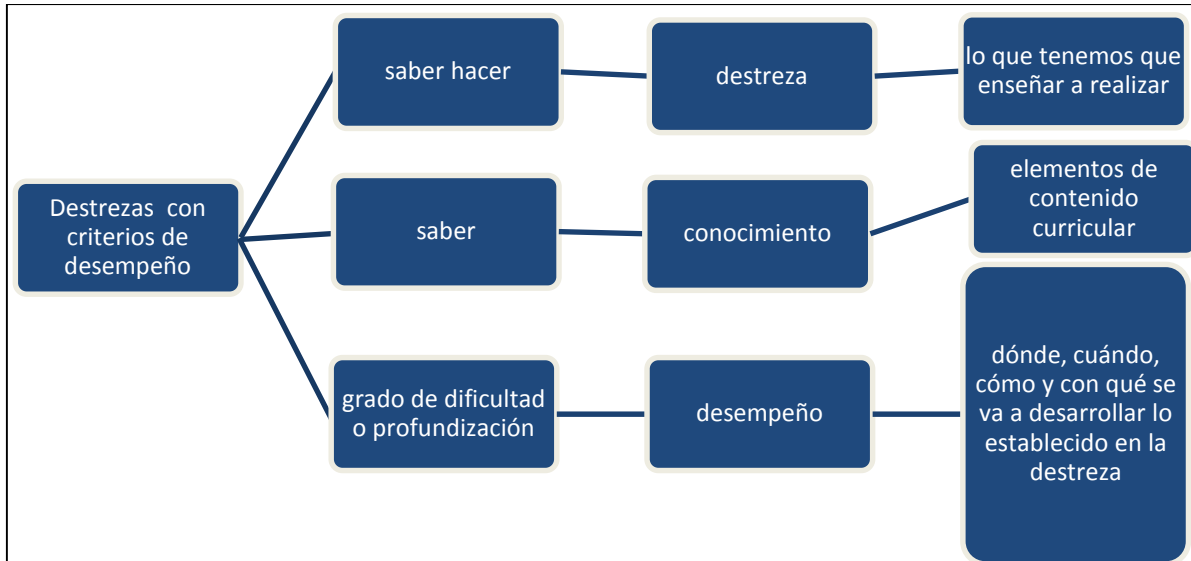


Figura 2.13: Estructura de las destrezas con criterio de desempeño.

Fuente: Guía de Aplicación Curricular 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo

2.2.4.2. ***Funciones de las destrezas con criterio de desempeño***

La función principal de las destrezas con criterio de desempeño es permitir al estudiante alcanzar conocimientos aplicables a su cotidianidad, mediante el saber hacer, los conocimientos asociados y el nivel de profundidad, de igual manera alcanzar los objetivos educativos específicos, propuestos por el docente, así como desarrollar estrategias metodológicas que guarden relación con los componentes, que puedan ser evaluados al finalizar un año escolar y que permitan recabar y validar los aprendizajes con registros concretos.

2.2.4.3. Niveles de complejidad de las destrezas con criterio de desempeño

Dentro de los niveles de complejidad de las destrezas con criterio de desempeño tenemos:

- **Elemental:** Contextualización
 - Determinamos lo que es el contexto: el contexto es todo lo que rodea a un hecho, el espacio y el tiempo en el cual se sucede ese evento o hecho.
 - **Básico:** Comprensión
 - Entiende a la destreza con criterio de desempeño.
 - Hace propio lo que se entiende y actúa en consecuencia con lo que propone la destreza con criterio de desempeño.
 - Toma conciencia de lo que realiza, de lo que incorpora al conocimiento nuevo.
 - Interioriza con claridad la destreza con criterio de desempeño permitiendo pasar a la acción.
 - Puede explicar a otros los procesos actuaciones y saberes, su actuación se da en base a lo que aprendió.
 - **Avanzado:** Aplicación
 - Utiliza las destrezas con criterio de desempeño en nuevas situaciones educativas y de la vida.
 - Discute y propone nuevos elementos, estableciendo otros procesos caminos o acercamientos.
 - Permite que el estudiante utilice las destrezas con criterio de desempeño para solucionar problemas y experimentar nuevos conocimientos.
- (Villarreal, C, 2009, p. 153)

2.2.4.4. Caracterización de las destrezas con criterio de desempeño.

“Desde una perspectiva investigativa la caracterización es una fase descriptiva con fines de identificación, entre otros aspectos, de los componentes, acontecimientos, actores, procesos y contexto de una experiencia, un hecho o un proceso”.
(Sánchez, 2010 p 34)

La caracterización es un tipo de descripción cualitativa que puede recurrir a datos o a lo cuantitativo con el fin de profundizar el conocimiento sobre algo.

Partiendo de estos principios, se puede establecer que las destrezas con criterio de desempeño:

- caracterizan el dominio de la acción.
- orientan y precisan el nivel de complejidad en el que se desarrolla la acción.
- permiten que los conocimientos conceptuales e ideas teóricas se apliquen de forma secuenciada y progresiva mediante diversos niveles de integración y complejidad.
- Reconoce que se den procesos productivos y significativos, al integrar micro destrezas que permiten al estudiante: comprender textos, ordenar ideas, comparar, experimentar, conceptualizar, resumir, argumentar, debatir, elaborar mapas de la información interpretada; investigar , resolver problemas y proponer nuevas alternativas.

(Villaruel, C, 2009, p. 132)

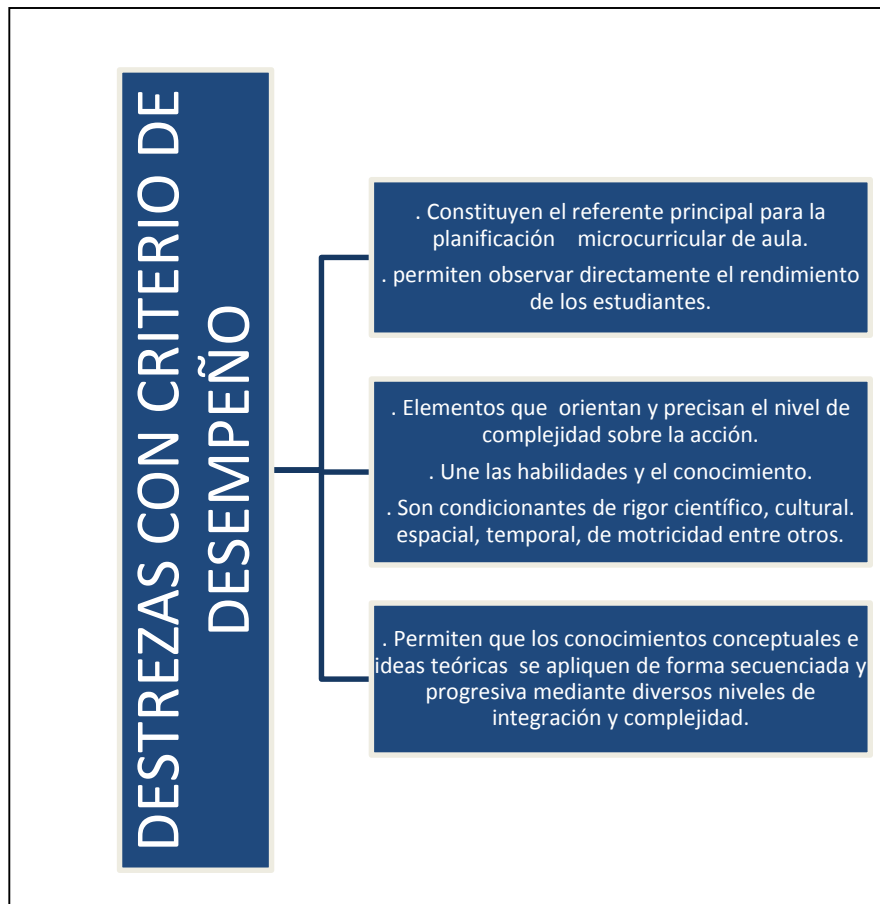


Figura 2.14: Caracterización de las destrezas con criterio de desempeño.
Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010.
Elaborado por: Iveth Carrillo

2.2.4.5. Evaluación de las destrezas con criterio de desempeño

Egg (2000, p. 101) define a la evaluación como:

“Forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución), o de un conjunto de actividades específicas que se realizan, han realizado o realizarán, con el propósito de producir efectos y resultados concretos; comprobando la extensión y el grado en que dichos logros se han dado, de forma tal, que

sirva de base o guía para una toma de decisiones racional e inteligente entre cursos de acción, o para solucionar problemas y promover el conocimiento y la comprensión de los factores asociados al éxito o al fracaso de sus resultados”.

La evaluación es vista como un proceso continuo inherente a la tarea educativa, que permite al docente darse cuenta de los logros y los errores en el proceso de aprendizaje tanto del docente como de los estudiantes y tomar los correctivos a tiempo.

Las destrezas con criterio de desempeño para la verificación de su desarrollo necesitan de indicadores esenciales de evaluación así como indicadores de logro los cuales responden a la especificidad de cada destreza en su integridad.

El proceso de evaluación de las destrezas de desempeño debe cumplir con un proceso en el que se toma en cuenta la preparación, utilizando los diferentes tipos de evaluación, desarrollando un sistema de selección de destrezas con criterio de desempeño, estableciendo instrumentos de evaluación que puedan desarrollarse de manera individual y colectiva, para poder interpretar los resultados, realizar una reflexión sobre los resultados y definir las dificultades encontradas, para realizar procesos de mejoramiento continuo, y de esta manera obtener aprendizajes significativos.

El Ministerio de Educación expresa que:

La evaluación permite valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, a través de la sistematización de las destrezas con criterio de desempeño. Se requiere una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de los estudiantes, a fin de implementar sobre la marcha las medidas correctivas que la enseñanza y el aprendizaje requieran.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (resultados concretos de aprendizaje) de los estudiantes, mediante diferentes técnicas, que

permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de las destrezas con criterio de desempeño. Para ello es muy importante ir planteando de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad de las habilidades y los conocimientos que se logren, así como la integración entre ambos.

Al evaluar es necesario combinar varias técnicas a partir de los indicadores esenciales de evaluación planteados para cada año de estudio: la producción escrita de los estudiantes, la argumentación de sus opiniones, la expresión oral y escrita de sus ideas, la interpretación de lo estudiado, las relaciones que establecen con la vida cotidiana y otras disciplinas, y la manera como solucionan problemas reales a partir de lo aprendido.

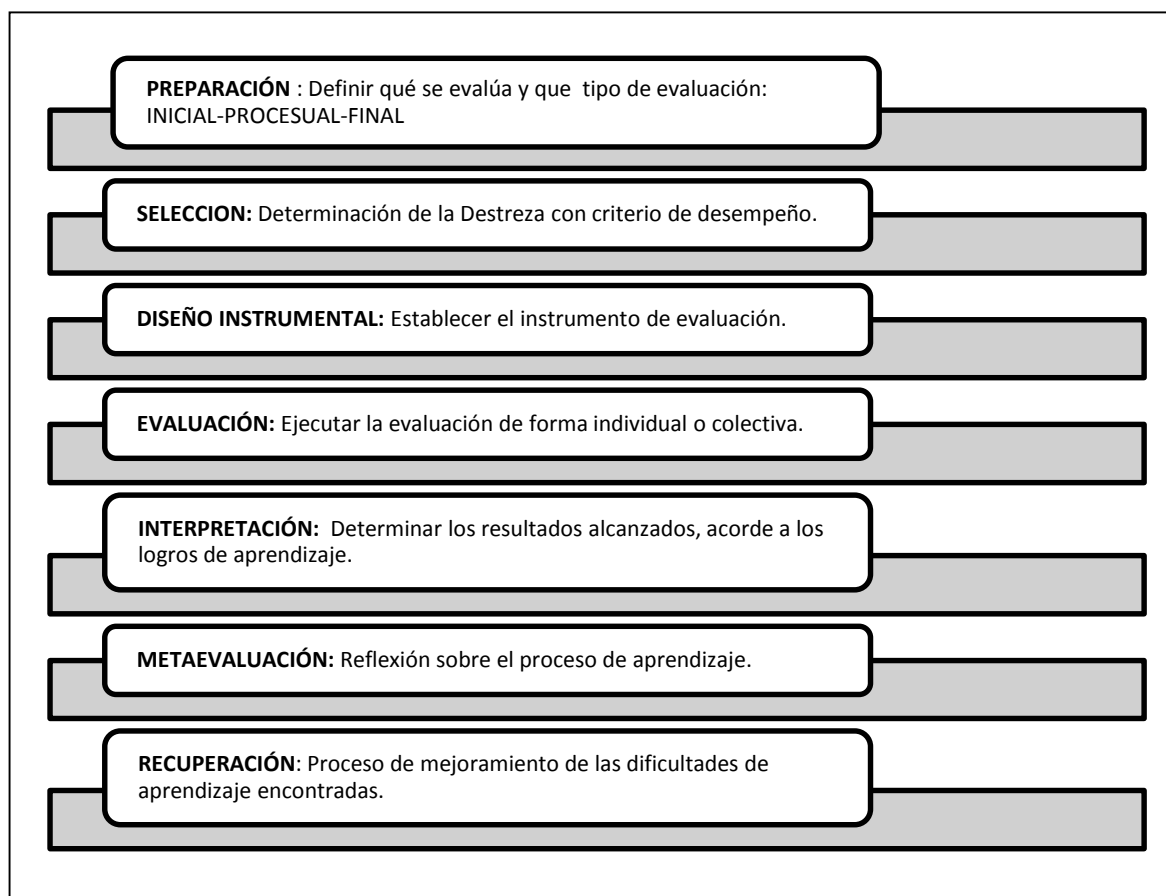


Figura 2.15: Proceso de Evaluación de las destrezas con criterio de desempeño.

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010.

Elaborado por: Iveth Carrillo

2.2.4.6. Desarrollo de destrezas con criterio de desempeño integrando las Tic

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

EJE DE APRENDIZAJE: Escuchar

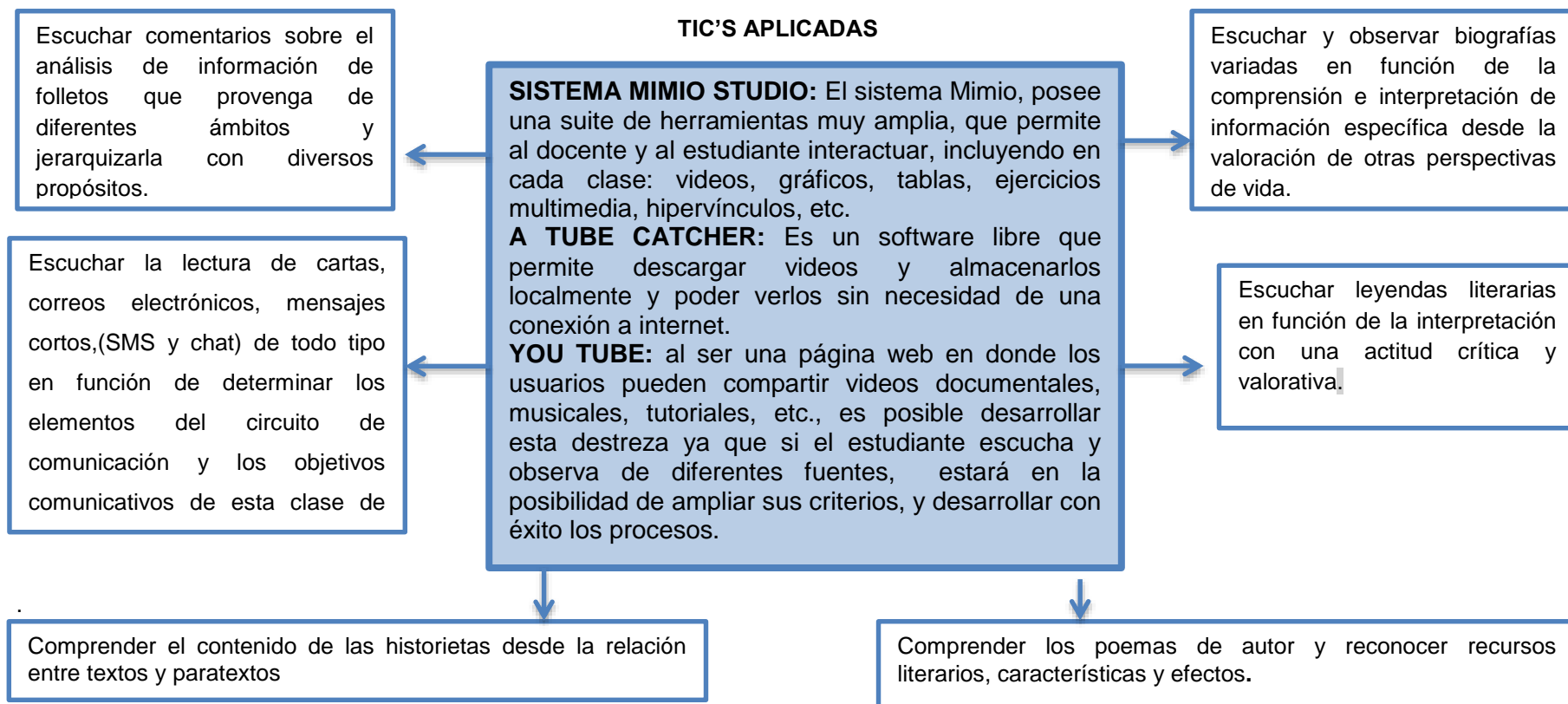


Figura 2. 16 Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

EJE DE APRENDIZAJE: Hablar

TIC'S APLICADAS

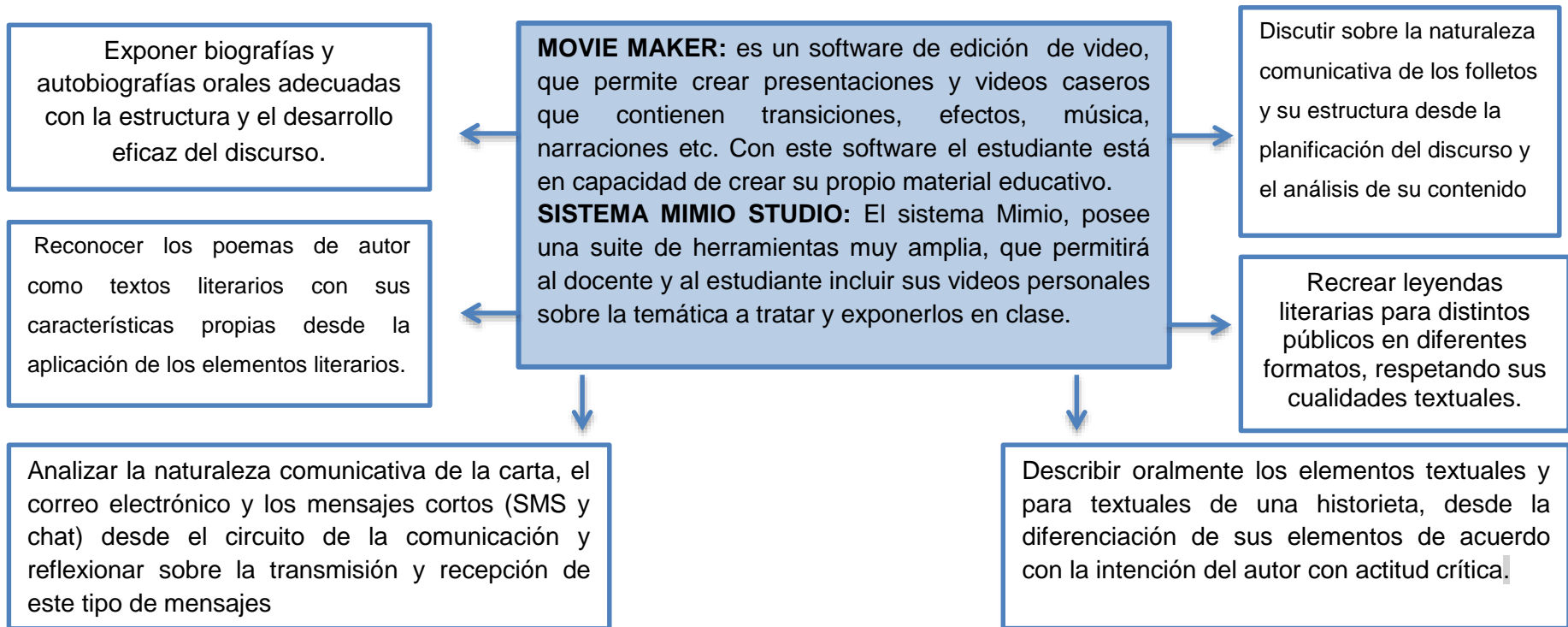


Figura 2. 17 Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

EJE DE APRENDIZAJE: Escribir

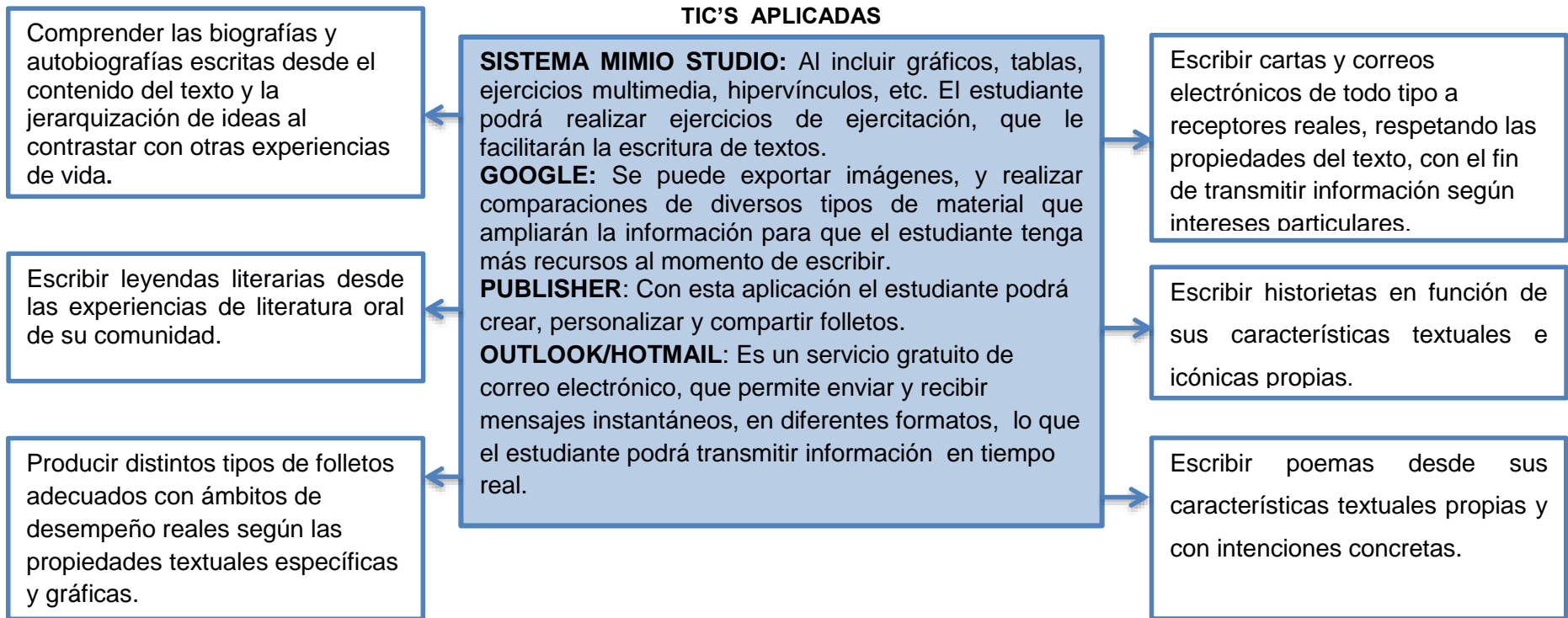


Figura 2. 18 Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

EJE DE APRENDIZAJE: Leer

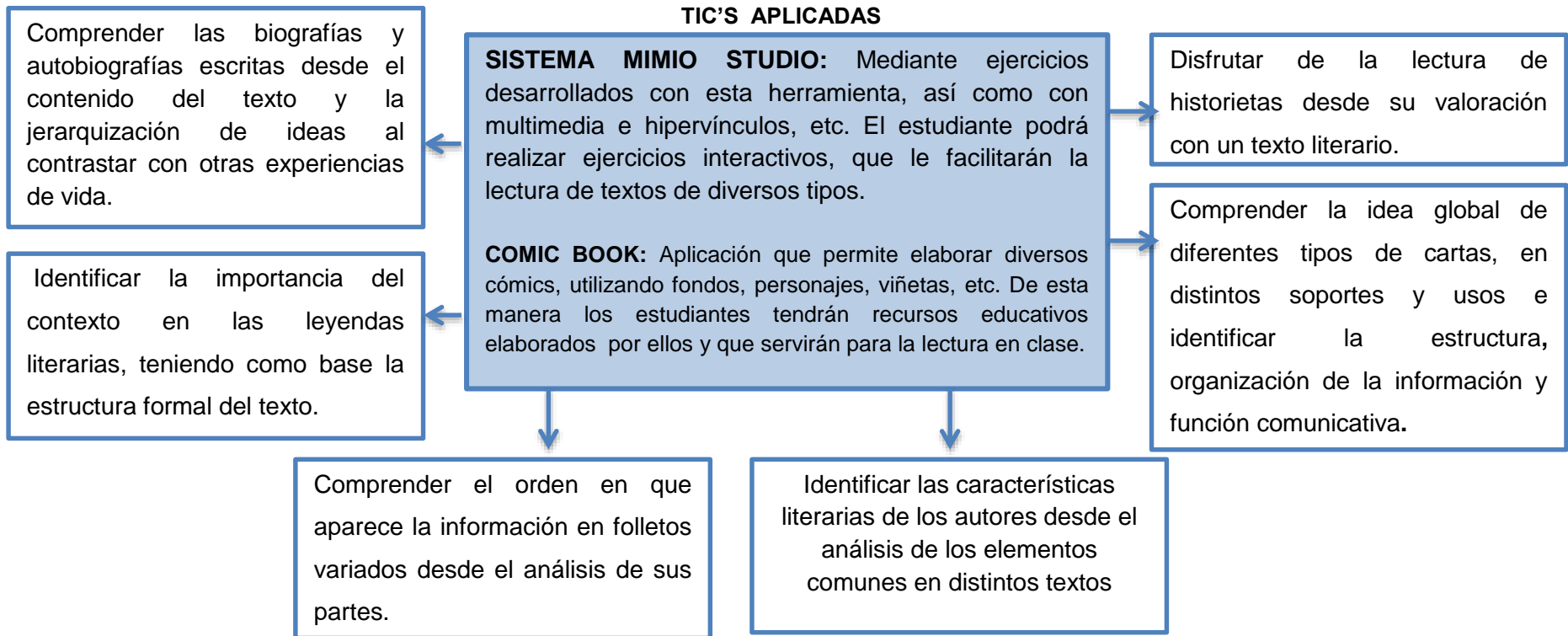


Figura 2. 19 Tics aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010

Elaborado por: Iveth Carrillo.

2.2.4.7. Educación basada en las destrezas con criterio de desempeño

El planteamiento de la educación ecuatoriana de acuerdo a la actualización y fortalecimiento de la educación, establece a las destrezas con criterio de desempeño como elementos fundamentales para el desarrollo de los componentes curriculares.

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En el documento curricular del Ministerio de Educación se ha añadido el “criterio de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje.

Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad

2.2.4.8. Indicadores esenciales de evaluación

“Los indicadores esenciales de evaluación, son evidencias concretas de los resultados del aprendizaje, precisando el desempeño esencial que deben demostrar los estudiantes”. (Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010, p.20)

Se estructuran a partir de las interrogantes siguientes:

- ✓ ¿Qué acción o acciones se evalúan?
- ✓ ¿Qué conocimientos son los esenciales en el año?
- ✓ ¿Qué resultados concretos evidencia el aprendizaje?

2.2.4.8.1. Indicadores esenciales de evaluación en el área de lengua y literatura

El documento de (Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010 p.49) establece los siguientes indicadores esenciales de evaluación para séptimo año de educación general básica, en el área de Lengua y Literatura.

- Identifica la intención comunicativa y las características de una biografía oral.
- Planifica una autobiografía oral. jerarquizando las ideas principales.
- selecciona las ideas principales de las biografías que lee y compara con otras experiencias de vida.
- Reconoce las ideas principales y las secundarias en cartas y correos electrónicos.
- Elabora un esquema de jerarquización de información relacionada con folletos.
- Diseña y escribe folletos sobre distintos temas, con diferentes funciones del lenguaje, trama textual adecuada y que posean variedades lingüísticas.
- Utiliza adjetivos, verbos, pronombres adverbios, preposiciones, signos de puntuación y reglas ortográficas en los textos que escribe.
- Reconoce en una leyenda literaria los elementos básicos que la conforman.
- Reconoce los rasgos de un texto literario de un no literario.
- Determina los rasgos característicos de cada uno de los géneros literarios para diferenciarlos.

De esta manera los indicadores esenciales de evaluación del área de Lengua y Literatura de séptimo año de EGB, reconocen el aprendizaje que adquirieron los educandos con relación a los objetivos educativos y las destrezas con criterio de desempeño, demostrando que alcanzaron los objetivos planteados al inicio de cada bloque.

- **Indicadores de logro**

Constituye una señal reveladora del nivel de comprensión de las destrezas acorde a su grado de profundización.

En resumen, una educación de calidad va de la mano con un apropiado proceso de preparación de estrategias y técnicas que el maestro emplea y facilita al estudiante durante el proceso de instrucción, se debe recordar que en toda actividad que se realiza el estudiante adquiere de manera significativa un progreso total y sistémico, es por esto que cada docente es responsable de que dichos aprendizajes le sirvan para desenvolverse de manera independiente en el medio, evaluar los procesos de aprendizaje llevan a comprobar el nivel de afianzamiento de las actividades realizadas, y de esta manera, desarrollar con creatividad e ingenio nuevos métodos para lograr aprendizajes significativos.

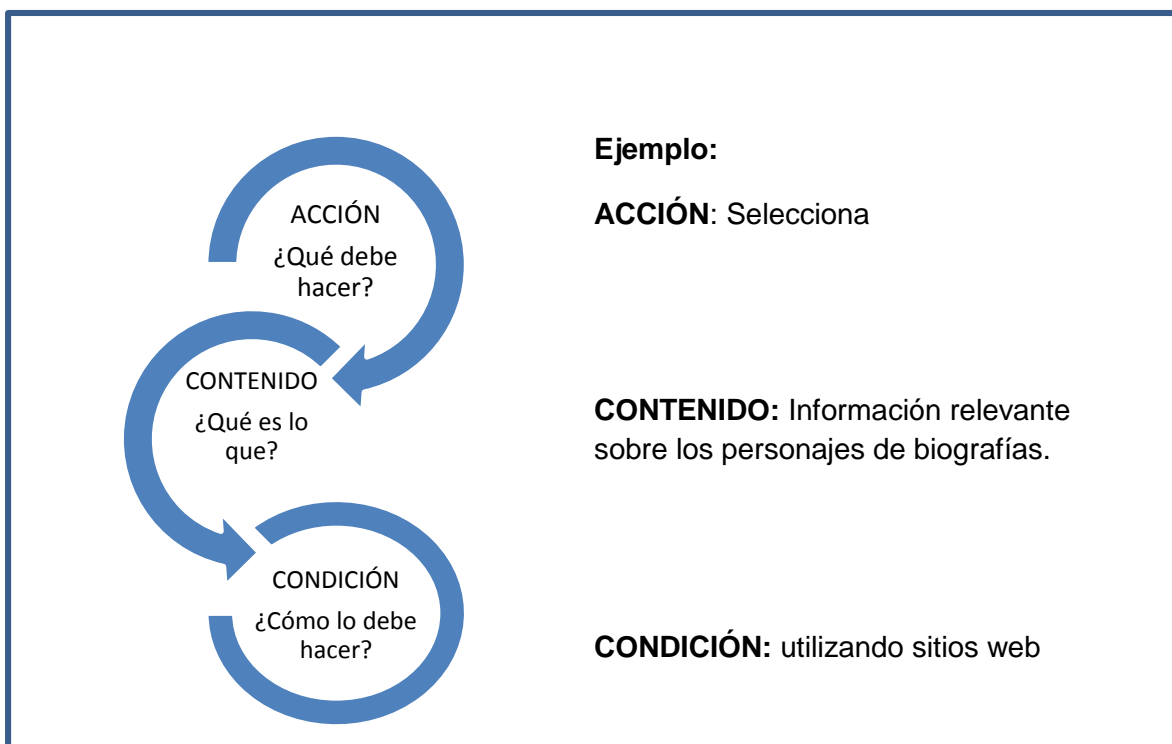


Figura 2.20: Proceso para formular los indicadores de logro.
Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010.
Elaborado por: Iveth Carrillo

2.2.5. Actualización y fortalecimiento curricular para el área de Lengua y Literatura

El enfoque del Ministerio de Educación para esta área hace una clara diferenciación entre lengua y literatura como dos espacios de aprendizaje que cumplen una función diferente y cuyos objetivos son distintos, aunque complementarios: la lengua como una herramienta de comunicación e interacción social y la literatura como una fuente de disfrute.

Estos campos del saber requieren de un análisis, una reflexión y una metodología diferentes: se aprende lengua para usarla y comunicarse, para estructurar el pensamiento, para reflexionar sobre sí misma y para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos; se interactúa con la literatura para desarrollar la sensibilidad y el gusto estético.

El contenido de la clase de Lengua son los “actos de habla”, los usos de la lengua como se produce en la realidad; por eso se usan materiales reales y verosímiles, con todas sus variaciones, imperfecciones e incorrecciones, y no como deberían ser. Por esta misma razón no es aceptable utilizar textos literarios con otro fin que no sea el del análisis y la reflexión literarias. Literatura tiene por objeto que el estudiante disfrute y comprenda textos y que potencie su sensibilidad y gusto estético.

Lengua no debe considerarse como un conjunto cerrado de conocimientos que el alumno tiene que memorizar, sino como las de destrezas y procedimientos que se usan como herramienta para solicitar, agradecer, persuadir, expresar y ofrecer una opinión, etc.

Tanto para lengua como para literatura se parte de la tipología de textos, puntos de arranque para el desarrollo de las cuatro macro-destrezas: hablar, escuchar, leer y escribir y de otro micro-destreza que involucran procesos progresivos, sistemáticos y recursivos.

2.2.5.1. Importancia del aprendizaje de lengua y literatura

El Ministerio de Educación señala que:

“Desde siempre, la enseñanza del lenguaje (lengua) ha sido el tema más importante de la escolarización del estudiantado del Ecuador. La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social. Utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y, por lo tanto, la función y los objetivos que persigue son más amplios: solicitar, agradecer, persuadir y expresar. Es decir, la lengua es comunicación; esa es su esencia y su fin último en contraposición con el Lenguaje que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido”. (Actualización y fortalecimiento curricular 2010 p. 23)

La lengua es comunicación y eso hace que posea una dimensión social imposible de ignorar. El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las macrodestrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en situaciones comunicativas reales.

De este modo, aprender Lengua y Literatura posibilita que la alumna y el alumno desarrollen destrezas para interactuar entre sí y usen la lengua en beneficio de la interacción social. Esto explica, a su vez, la visión de la lengua como área transversal sobre la que se apoyarán otras áreas del aprendizaje escolar, porque es la escuela la que debe favorecer la participación de las niñas, los niños y los adolescentes en una variedad de experiencias que les permitan desempeñar los roles que tendrán que practicar fuera de ella.

Se aprende a hablar, a escuchar, a leer y a escribir para la interacción comunicativa, pero también para adquirir nuevos conocimientos: la lengua, además de ser un instrumento de comunicación, es un medio de representación del mundo y está en la base del pensamiento y del conocimiento.

La labor del docente de Lengua y Literatura debe ser, la de fomentar actividades variadas, creativas y significativas, para que el alumnado adquiera y mejore sus habilidades comunicativas, tanto orales como escritas, Ya que al tratarse de un área que permitirá la comunicación social eficaz, el estudio debe ser llevado a la realidad de la Sociedad.

2.2.5.2. Objetivos educativos del área de lengua y literatura

El área de Lengua y Literatura al constituirse la base de la educación, debe cumplir con objetivos que permitan al estudiante desenvolverse en cualquier situación tanto educativa como social, es por ello que de acuerdo al documento de (Actualización y fortalecimiento curricular, 2010 p. 29) se precisa:

- ✓ Utilizar la lengua como un medio de participación democrática para rescatar, valorar y respetar la diversidad intercultural y plurinacional.
- ✓ Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.
- ✓ Disfrutar, desde la función estética del lenguaje, diferentes textos literarios y expresar sus emociones mediante el uso adecuado de los distintos recursos literarios.

Estos objetivos educativos se desglosan en:

- ✓ Escuchar textos para comprender la función comunicativa y valorar las variedades lingüísticas y culturales que poseen, con una actitud de respeto y aceptación de las diferencias.
- ✓ Producir textos orales adecuados a toda situación comunicativa para alcanzar objetivos específicos.
- ✓ Comprender textos escritos variados para desarrollar la valoración crítica y creativa de los textos literarios y no literarios.

- ✓ Escribir multiplicidad de textos apropiados con propósitos comunicativos reales, diversos y adecuados con sus propiedades textuales.
- ✓ Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.
- ✓ Participar en producciones literarias y eventos culturales que refuercen el patrimonio cultural ecuatoriano y latinoamericano para valorar las distintas variedades lingüísticas.
- ✓ Reconocer los textos literarios desde su carácter ficcional y función estética para recrearse con su belleza literaria.
- ✓ Comprender y producir textos literarios de acuerdo con sus características específicas para lograr el disfrute, desarrollo de la creatividad y valorarlos como fuente de placer y transmisores de cultura.
- ✓ Aprovechar las manifestaciones culturales (teatro, música, danza, cine, entre otros) como fuentes de conocimiento, información, recreación y placer.
- ✓ Utilizar las tecnologías de la información y comunicación como soportes para interactuar, informarse y conocer distintas realidades.

2.2.5.3. Objetivos educativos de séptimo año de educación básica de lengua y literatura

Según el documento de actualización y fortalecimiento curricular, que rige los contenidos y programación académica, existen objetivos educativos para cada año de educación básica y en cada área de aprendizaje, por ello para el séptimo año de educación básica, le corresponden los siguientes:

- **Comprender, analizar y producir**

Biografías, autobiografías, folletos, cartas familiares, literarias e históricas, correo electrónico, mensajes: SMS y chats, adecuados con las propiedades textuales, los

procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para conocer sobre otras realidades de vida y descubrir su importancia y función comunicativa.

- **Comprender, analizar y producir textos literarios**

Leyendas literarias, historietas y poemas de autor, apropiados con la especificidad literaria para conocer, valorar, disfrutar y criticar desde la expresión artística. (Actualización y fortalecimiento Curricular, 2010 p.31)

2.2.5.4. Precisiones para la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura

En el área de Lengua y Literatura se espera que el estudiantado desarrolle las macrodestrezas lingüísticas al máximo de sus potencialidades y se convierta en comunicador eficaz interactuando con los otros en una sociedad intercultural y plurinacional en la que vive. (Actualización Y Fortalecimiento de la Educación Básica 2010, p. 43)

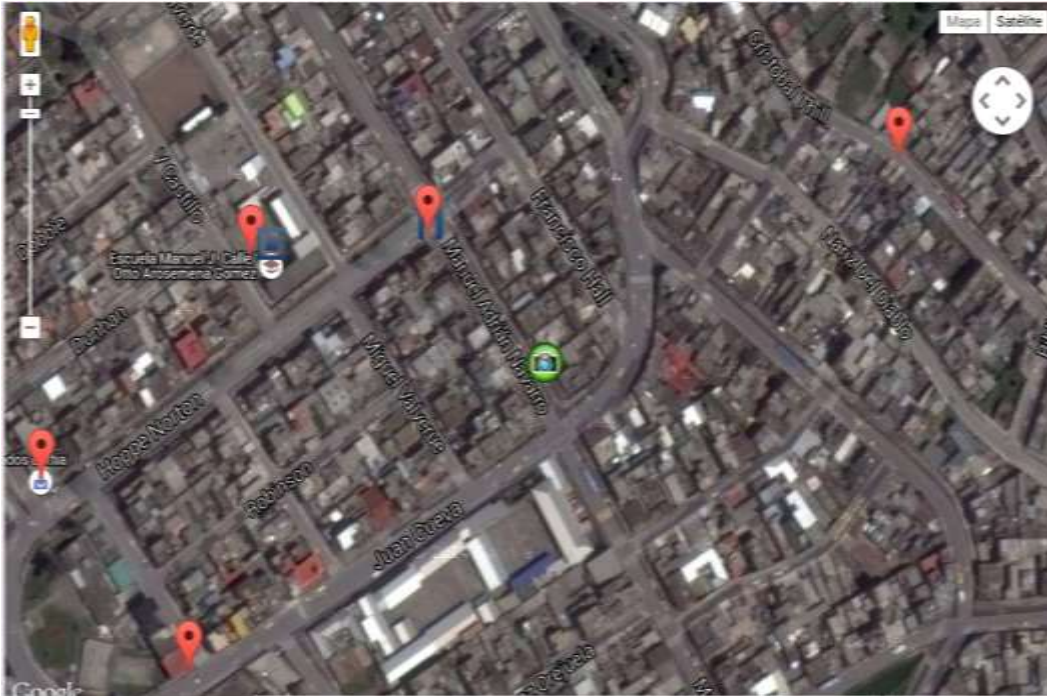
En séptimo año debemos tomar conciencia de la importancia del trabajo de textos reales en distintos formatos. Por consiguiente es necesario entender, que el estudiante vive procesos donde la información está a su alrededor y llega con facilidades asombrosas entonces, lo importante es que comience a tener miradas críticas a los mensajes que lo rodean, de esta manera podrá construir sus propias opiniones y argumentaciones acerca de lo que sucede y se trasmite por los medios de comunicación o a través de las conversaciones con otros. Desde la lectura de los tipos de textos propuestos, se puede trabajar el análisis crítico de los mensajes que aparecen en los distintos soportes de comunicación escrita.

Por ello la importancia de que el estudiante, desarrolle diversas actividades, que lo relacionen con la actualidad existente, puesto que ahí podrá argumentar, emitir juicios, opiniones y transmitir conocimientos veraces, vistos desde la práctica y la vivencia.

2.3. MARCO INSTITUCIONAL

- UBICACIÓN

La Escuela Fiscal “Dr. José María Velasco Ibarra “, se encuentra situada en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, barrio Ferroviaria baja, calles Juan Cueva García y Manuel Adrián Navarro.



El Proyecto Educativo Institucional que construye la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra de la Ciudad de Quito, está direccionado bajo los lineamientos de la Constitución Política del Estado, la LOEI y su Reglamento General, así como de los lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación, el mismo que considera que la educación es derecho ciudadano y un bien público superior que debe siempre tener una ruta clara en su desarrollo

La educación se considera como uno de los instrumentos más poderosos para reducir la pobreza y la desigualdad, que sienta bases para un crecimiento económico de una nación pero a medida que los sistemas se van desarrollando tienen que enfrentarse con problemas más complejos y específicos, como como:

la diversidad, la inclusión, principalmente buscando que todos los niños y niñas, puedan tener acceso a una educación de calidad.

El conocimiento es la materia prima fundamental para lograr un desarrollo sostenido en la medida en que se reconstruye, construya y socialice, mediante un proceso educativo, participativo real que es lo que toma en cuenta el presente proyecto educativo, el mismo que determina las formas de operativizar las acciones de crecimiento institucional, innovación educativa, emprendimiento y desarrollo tecnológico en ambientes valorativos que permitan el buen vivir

- **VISIÓN**

La Escuela “Dr., José María Velasco Ibarra” en el transcurso de cinco años consolida su liderazgo en procesos educativos integrales e innovadores, con utilización de herramientas tecnológicas, ambientes educativos de calidad y calidez y docentes idóneos de alto nivel académico que procuren el desarrollo de la inteligencia, los procesos de reflexión y el fortalecimiento de valores que aseguren las capacidades y competencias de los estudiantes para su desenvolvimiento personal en su entorno natural, social y del buen vivir.

- **MISIÓN**

Nuestra Institución es un plantel fiscal de Educación Básica, que auspicia una práctica pedagógica dinámica y participativa, a través del trabajo en equipos, con atención personalizada a sus estudiantes y respetando las diferencias individuales; utiliza un sistema metodológico, afectivo, reflexivo, creativo y propositivo; acorde a los estándares de calidad, incluye a las Tic en los procesos sistemáticos significativos y funcionales de aprendizaje, apoyados por técnicas lúdicas, motivadoras e innovadoras que fundamentan la creación de una cultura ambiental, con alto desarrollo de la inteligencia; competencias lingüísticas y una permanente práctica de valores que permitan el buen vivir con calidad y calidez.

- **OBJETIVOS**

Robustecer el reconocimiento de la institución en base a una innovación pedagógica permanente y una clara orientación valorativa, científica y de emprendimiento, que promueva el desarrollo de destrezas, capacidades y potencialidades estudiantiles acorde a los cambios de la sociedad, que sustente una formación integral con altos estándares de calidad y satisfacción en la construcción de sus propios proyectos de vida.

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Implementar propuestas de innovación pedagógica, que permitan el mejoramiento de las capacidades y potencialidades estudiantiles acordes a los cambios de la sociedad
 - ✓ Impulsar procesos de aprendizaje constructivos, holísticos e integradores en base a estrategias lúdicas, reflexivas y desarrollo del pensamiento
 - ✓ Desarrollar procesos de integración social en la diversidad, a través de la inserción equitativa de grupos vulnerables.
 - ✓ Capacitar y evaluar a todos los estamentos en forma permanente, en relación a la necesidad de la Institución y a los requerimientos de la sociedad.
 - ✓ Propiciar la investigación académica y autogestión disciplinaria del estudiantado con miras a su desarrollo integral.
 - ✓ Generar una cultura de trabajo en equipo y de identidad en todos los actores que intervienen en el proceso educativo.
 - ✓ Erradicar todo tipo de maltrato mediante la concienciación de la normativa legal que garantice una convivencia armónica
- Propiciar el desarrollo del buen vivir como eje transversal del accionar institucional con la participación de toda la comunidad educativa.

- **PRINCIPIOS INSTITUCIONALES**

- ✓ Las y los estudiantes constituyen el centro de atención en los procesos formativos y de enseñanza aprendizaje.
- ✓ El trabajo educativo fundamenta el buen vivir y la formación integral de los y las estudiantes.
- ✓ Los procesos formativos promueven el desarrollo del talento artístico, deportivo y cultural.
- ✓ El diálogo y las relaciones de respeto, buen trato, afecto son cualidades de la cultura institucional.
- ✓ La institución brinda un servicio educativo de calidad y calidez.

- **VALORES CORPORATIVOS**

Guías de una práctica integral del equipo educativo en todos los actos de la vida institucional, como premisa de una convivencia de calidad humana.

- ✓ Respeto
- ✓ Equidad
- ✓ Responsabilidad
- ✓ Honestidad
- ✓ Libertad
- ✓ Solidaridad

2.3.1. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Para el análisis, se citará las políticas que el Gobierno ecuatoriano ha establecido, con la finalidad de insertar a la sociedad ecuatoriana al campo del conocimiento y del uso de la tecnología, expresado en la Constitución del Estado y en la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural) y en el (Plan Decenal del MEC 2009)

- Constitución 2008 en la sección primera Educación Art.8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.”
- Ley Orgánica de Educación Intercultural en su art 6 literal m que enuncia lo siguiente:
“Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección...”

2.4. HIPÓTESIS

El uso de las Tic por parte de los docentes podrá incidir en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño de los estudiantes.

2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Uso de las Tic

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Destrezas con criterio de desempeño

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES	TÉCNICA
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Tic</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) forman un conjunto de herramientas cada vez más poderosos para crear y propagar el conocimiento Para el triunfo de las personas en la vida, las <i>capacidades en el manejo del procesamiento de datos son tan fundamentales como los conocimientos de lectura, escritura y cálculo.</i>"</p>	Tecnología	<p>DESTREZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - macrodestrezas de lengua y Literatura <ul style="list-style-type: none"> • Hablar • Escuchar • leer • Escribir - Criterio de desempeño - Destrezas con criterio de desempeño. - Estructura. - Funciones - Evaluación <p>LENGUA Y LITERATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Importancia y objetivos. - bloques curriculares 	<p>20%</p> <p>30%</p> <p>10%</p>	questionario
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Destrezas con criterio de desempeño</p> <p>Es el resultado de la integración esencial y generalizada de habilidades, conocimientos y valores, con un cierto nivel de complejidad, que se visibilizan a través de un desempeño de comprensión, en la solución de problemas del contexto en que se desenvuelve una persona.</p>	Desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en Lengua Y Literatura	<p>TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informática • Multimedia • Telemática • Mass media - Ventajas y Desventajas - Tic en la educación - Tic aplicadas a las destrezas con criterio de desempeño 	<p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p>	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Descriptiva

Se aplicó este tipo de investigación, puesto que permitirá conocer la realidad, referente al uso de las TIC, en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, en el área de Lengua y Literatura de séptimo año de educación general básica de la escuela Fiscal “José María Velasco Ibarra de la ciudad de Quito, para lo cual, se desarrollará encuestas a los miembros de la comunidad educativa, a fin de obtener resultados que permitan realizar el estudio.

3.1.2. Bibliográfica

Los datos fueron extraídos de, páginas web, repositorios digitales, libros, revistas especializadas en educación, TIC, destrezas con criterio de desempeño, lengua y literatura.

3.1.3. Campo

Se indagó en los documentos de planificación que lleva a cabo la Institución educativa, así como del registro de datos del profesor de Lengua y Literatura de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra”.

3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Método Inductivo

Mediante un estudio analítico se parte del estudio de las TIC aplicadas a la educación y la relación que existe con el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el área de Lengua y Literatura de séptimo año de EGB de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Quito, a fin de establecer una propuesta que pueda cumplir con los objetivos de la investigación.

3.2.2. Método Deductivo

Mediante este método se establece el problema: El uso de las TIC en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura de séptimo año de EGB y permitirá realizar el análisis de los datos para transformarlos en información y de allí extraer resultados, conclusiones y recomendaciones.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudiantes de séptimo año de EGB de la Institución “José María Velasco Ibarra” es de 156, para realizar esta investigación se tomó una muestra que corresponde a cuarenta estudiantes de séptimo año, paralelo “B”, un directivo y cuatro docentes del área de lengua y Literatura.

POBLACIÓN	NÚMERO
ESTUDIANTES	40
DOCENTES	4
DIRECTIVOS	1
PADRES DE FAMILIA	40
TOTAL	85

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica

La encuesta, en donde se recopila datos de toda la población institucional: Directivo, maestros y estudiantes sin intervención del investigador, de tal manera que se pueda recabar información valiosa para el inicio de esta investigación.

3.4.2. Instrumento

El Cuestionario es un instrumento técnico, se empleó la encuesta, la misma que contiene una serie de preguntas sobre destrezas con criterio de desempeño y TIC, mismas que son leídas y formuladas por el entrevistador.

El cuestionario se lo realizó con preguntas claras y comprensibles, es decir de una manera técnica, de tal forma que sea de fácil interpretación, sobre todo para los niños y niñas.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

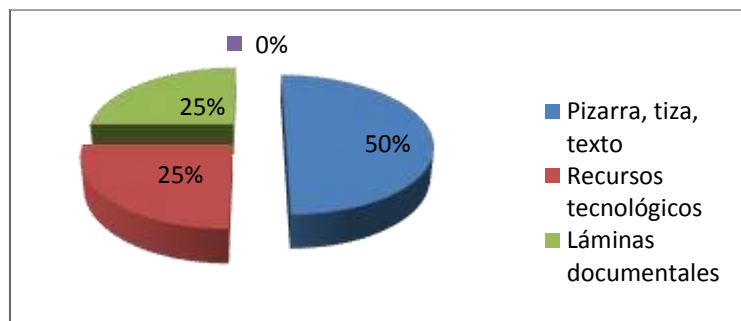
4.1.1. ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES

1. ¿Qué recursos didácticos utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla #1 Pregunta 1- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra, tiza, texto	2	50%
Recursos tecnológicos	1	25%
Láminas documentales	1	25%
Otros	0	0
TOTAL	4	100%

Fig.1 Representación porcentual sobre los recursos didácticos que utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I.”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 2 que corresponden al 50%, utilizan pizarra, tiza y texto, 1 que corresponde al 25 % utiliza recursos tecnológicos., 1 que corresponde al 25% utiliza láminas documentales.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes utiliza en su clase recursos tradicionales, por lo tanto se deberá aumentar la presencia de la tecnología para desarrollar aprendizajes colaborativos con un alto grado de interdisciplinariedad y mejorar las competencias de expresión y creatividad.

2. En la Institución educativa en la que usted labora tiene acceso a:

Tabla # 2 Pregunta 2- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Laboratorio de computación	3	75%
Sala de audiovisuales	1	25%
Aula virtual	0	0%
Servicio de internet	0	0%
TOTAL	4	100%

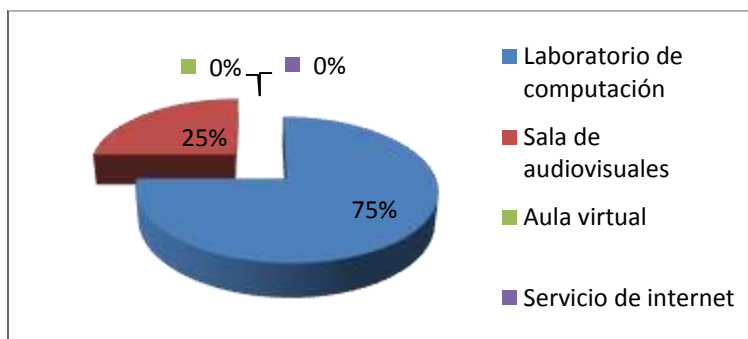


Fig. 2 Representación porcentual sobre el acceso a la tecnología.

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”
Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 3 que corresponden al 75%, acceden al laboratorio de computación, 1 que corresponde al 25 % accede a la sala de audiovisuales.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes accede a la sala de computación por lo que se requiere un mayor compromiso para la utilización de este recurso tecnológico, para desarrollar la planificación de área de Lengua y Literatura, así como la visualización de simulaciones, ejercicios lúdicos atractivos, etc.

3. Ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic

Tabla #3 Pregunta 3- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

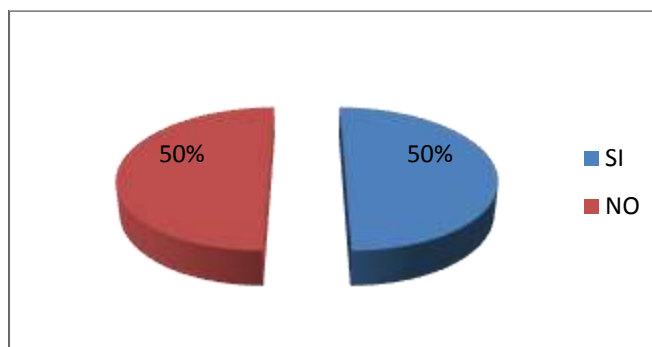


Fig. 3 Representación porcentual sobre la capacitación recibida en las nuevas herramientas Tic

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 2 que corresponden al 50%, han recibido capacitación, 2 que corresponde al 50% no han recibido capacitación.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el porcentaje de docentes capacitados, como el de no capacitados es igual, por ello es necesario que los docentes apliquen los conocimientos obtenidos, en el salón de clase, mediante actividades lúdicas e interactivas, alfabetización digital y audiovisual, y desarrollo del aprendizaje cooperativo.

4. Conoce el manejo de las siguientes herramientas

Tabla #4 Pregunta 4- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Páginas Web	1	25%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Teléfono celular	0	0%
Sistema Mimio	1	25%
Redes sociales	1	25%
Correo electrónico	1	25%
TOTAL	4	100%

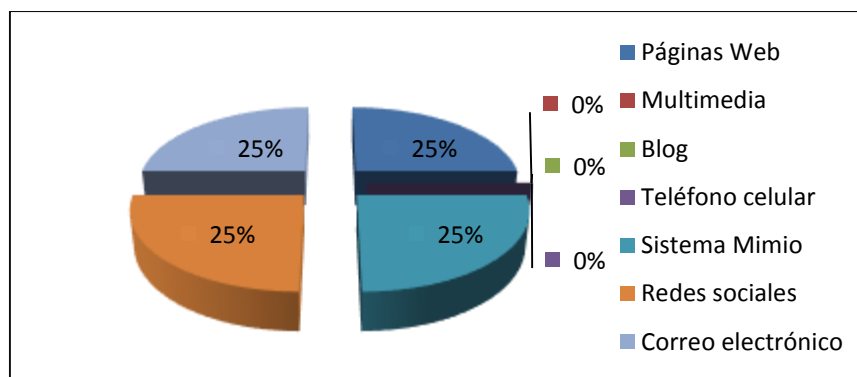


Fig. 4 Representación porcentual sobre el manejo de herramientas Tic

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 1 que corresponden al 25%, conoce el manejo de páginas web, 1 que corresponde al 25% conoce el manejo del sistema mimio, 1 que corresponde al 25% conoce el manejo de redes sociales, 1 que corresponde al 25 % conoce el manejo de correo electrónico

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que los docentes tienen poco conocimiento de herramientas Tic, por lo que se puede integrar conocimientos de informática, telemática y multimedia, para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes.

5. Cuál de las siguientes herramientas usted utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Tabla # 5 Pregunta 5- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correo electrónico	1	75%
Páginas Web	1	25%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Redes sociales	1	25%
Computador	0	0%
Teléfono celular	0	0%
Sistema mimio	1	25%
TOTAL	4	100%

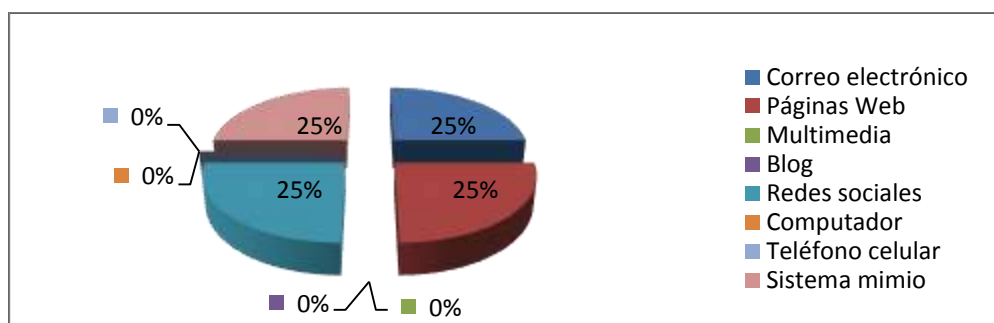


Fig. 5 Representación porcentual sobre las herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua Y Literatura.

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”
Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 1 que corresponden al 25%, utiliza correo electrónico, 1 que corresponde al 25%utiliza páginas web, 1 que corresponde al 25%, utiliza las redes sociales, 1 que corresponde al 25% utiliza sistema mimio

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes utiliza recursos Tic limitados para impartir su clase, por lo tanto, es necesario que el docente se familiarice con la Multimedia, Telemática e informática para la planificación de clase.

6. Considera al computador una herramienta necesaria en su actividad docente.

Tabla #6 Pregunta 6- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

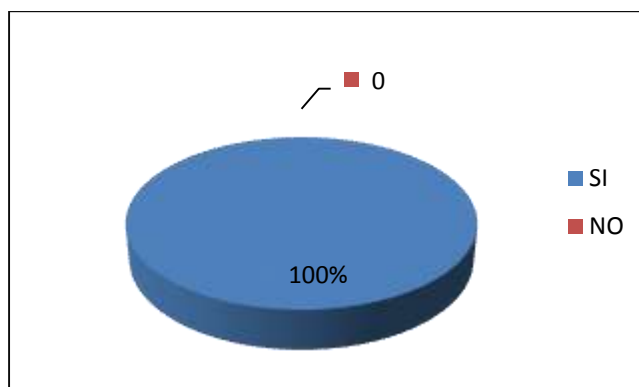


Fig. 6 Representación porcentual sobre el uso del computador como una herramienta necesaria en la actividad docente.

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 4 que corresponden al 100%, consideran al computador una herramienta necesaria para la actividad docente.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes considera al computador como una herramienta necesaria, por lo que es inevitable que se conozca sobre software educativo, así como de aplicaciones multimedia y telemáticas.

7. Aplica la multimedia con sus estudiantes como:

Tabla # 7 Pregunta 7- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fuente de consulta	2	50%
Guía de aprendizajes en clase	2	50%
Entretenimiento y juegos	0	0%
Recurso para evaluar conocimientos y habilidades	0	0%
TOTAL	4	100%

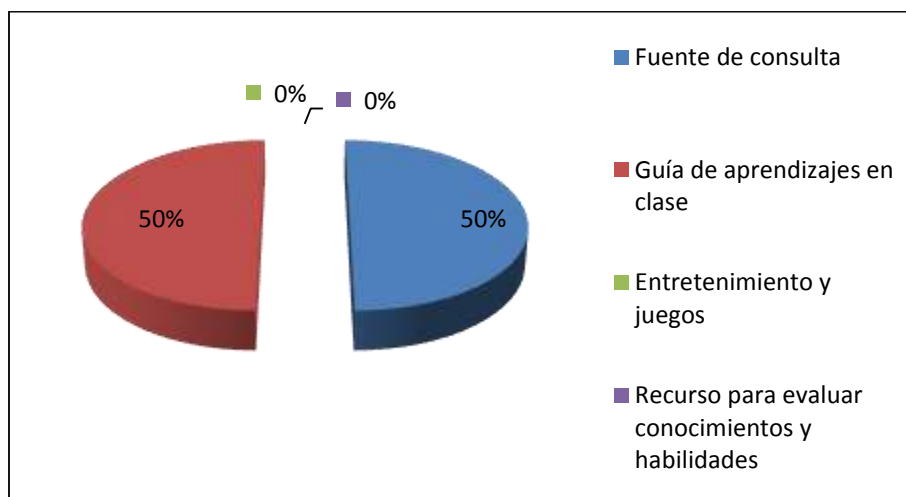


Fig. 7 Representación porcentual sobre la aplicación de la Multimedia

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 2 que corresponden al 50%, utilizan multimedia como fuente de consulta, 2 que corresponde al 50% lo utiliza como guía de aprendizaje en clase.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el porcentaje de docentes que utiliza multimedia es igual, por lo que se requiere informar sobre la gran cantidad de recursos que esta herramienta pone a disposición del estudiante, para desarrollar sus destrezas motrices, visuales y auditivas.

8. Para que aspectos puede utilizar las redes sociales:

Tabla #8 Pregunta 8- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para conocer y comprender el SMS como medio de comunicación	0	0%
Tareas colaborativas	1	25%
Obtener información en tiempo real	2	50%
Comunicación directa con estudiantes y padres de familia	0	0%
Realizar foros y chats	0	0%
Difundir conocimientos	1	25%
TOTAL	4	100%

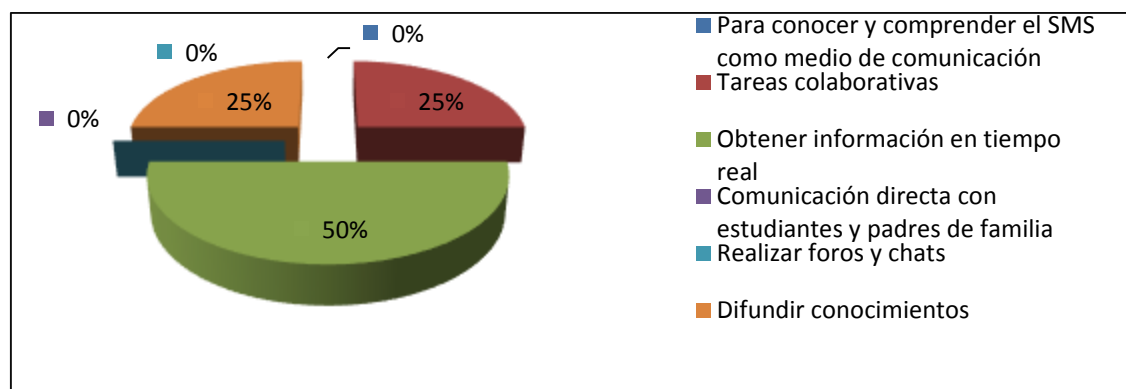


Fig. 8 Representación porcentual sobre aspectos de utilización de las redes sociales

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 1 que corresponden al 25%, utiliza las redes para tareas colaborativas, 2 que corresponde al 50% utiliza para obtener información en tiempo real, 1 que corresponde al 25%, lo utiliza para difundir conocimientos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes utiliza las redes sociales para obtener información en tiempo real, por lo que se debe poner especial atención, en este recurso ya que puede ser de mucha ayuda para interrelacionarnos con padres de familia, estudiantes de nuestro centro educativo y de otros lugares del mundo y compartir experiencias y novedades.

9. Para qué aspectos puede utilizar la web:

Tabla # 9 Pregunta 9- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Buscar información y enlaces educativos	3	75%
Realizar presentaciones en video	0	0%
Realizar diapositivas incluyendo gráficos y sonidos	1	25%
Elaborar caricaturas e historietas digitales	0	0%
Desarrollar un blog de aula.	0	0%
TOTAL	4	100%

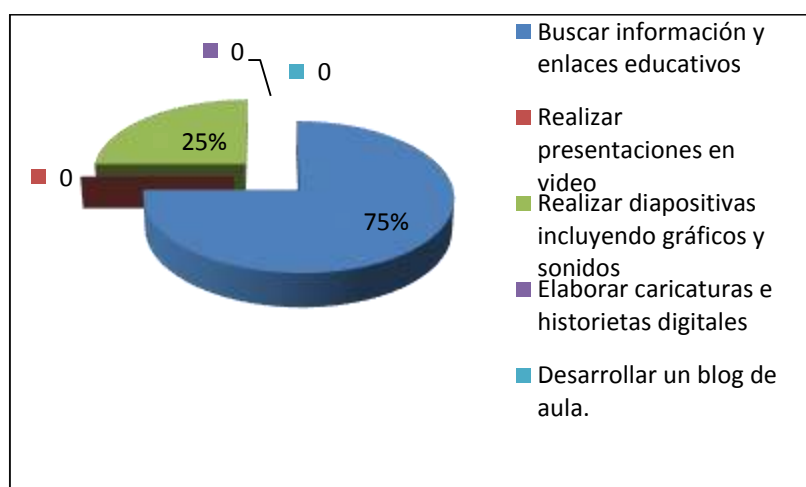


Fig. 9 Representación porcentual sobre aspectos de la utilización de la web

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.P"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 3 que corresponden al 75%, utiliza las redes para buscar información y enlaces educativos, 1 que corresponde al 25%, lo utiliza para realizar diapositivas con gráficos y sonidos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes utiliza el internet para obtener información, por lo que es imprescindible recurrir a él en toda su magnitud, es decir, para desarrollar interacción, mediante redes sociales, donde puedan expresarse, comunicarse, opinar, buscar y recibir información, colaborar y crear conocimiento, compartir contenidos, etc.

10. En qué utilizaría usted, el aula virtual (mimio) con la que cuenta su Institución?

Tabla # 10 Pregunta 10- docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para elaborar juegos didácticos gramaticales y de literatura	0	0%
Planificar actividades que incluyan juegos interactivos, video, imágenes y sonido	4	100%
Para enviar a los padres de familia la clase desarrollada.	0	0%
Para recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.	0	0%
TOTAL	4	100%

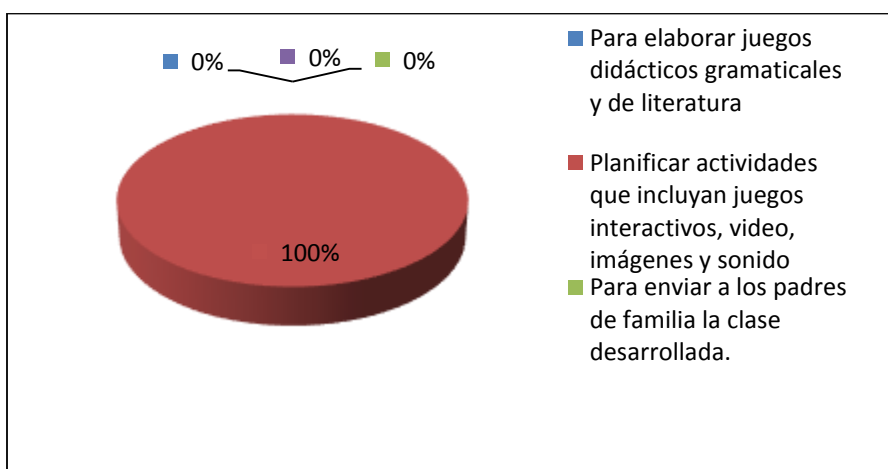


Fig.10 Representación porcentual sobre la utilización del aula virtual (mimio)

Fuente: Encuesta a los docentes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 4 docentes que constituyen la muestra, 4 que corresponden al 100%, utilizaría el aula virtual para planificar actividades que incluyan juegos interactivos, video, imágenes y sonido.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de docentes utilizaría el aula virtual (mimio) para planificar actividades interactivas, video, imágenes y sonido por lo que es necesario que el docente sepa que el sistema mimio, le provee de herramientas variadas de aprendizaje interactivo, que ayudará a sus estudiantes en su creatividad, aprendizaje significativo y un desarrollo de destrezas muy amplio.

4.1.2. ENCUESTAS APLICADAS A ESTUDIANTES

1. ¿Qué recursos didácticos utiliza su maestra en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla #1 Pregunta 1- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra, tiza, texto	28	70%
Recursos tecnológicos	5	12%
Láminas documentales	2	5%
Otros	5	13%
TOTAL	40	100%

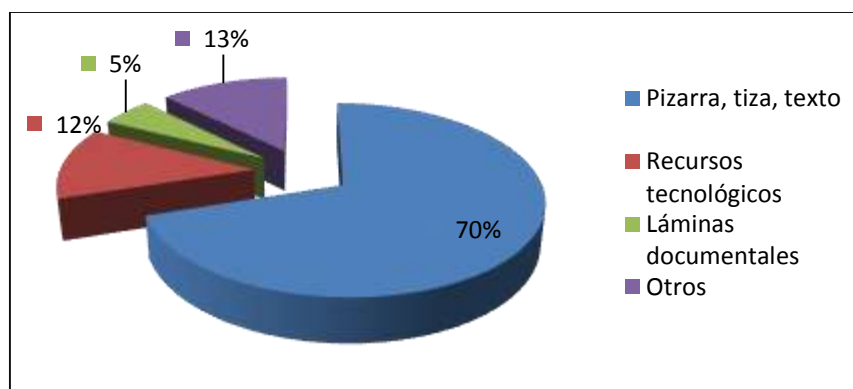


Fig. 1 Representación porcentual sobre los recursos didácticos que utiliza la maestra en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.P"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 28 que corresponden al 70%, indica que su maestra utiliza pizarra, tiza y texto en la enseñanza de Lengua y Literatura, 5 que cooresponden al 13% , indican que su maestra utiliza recursos tecnológicos, 2 que corresponden al 5%, indican que utiliza láminas documentales, 5 que corresponden al 13%, indican otros recursos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, utiliza recursos tradicionales: pizarra, tiza y texto por lo tanto se deberá aumentar la presencia de la tecnología como un recurso para la educación y preparación actualizada de los estudiantes.

2. En la Institución educativa en la que usted estudia tiene acceso a:

Tabla # 2 Pregunta 2- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Laboratorio de computación	40	0%
Sala de audiovisuales	0	0%
Aula virtual	0	100%
Servicio de internet	0	0%
TOTAL	40	100%

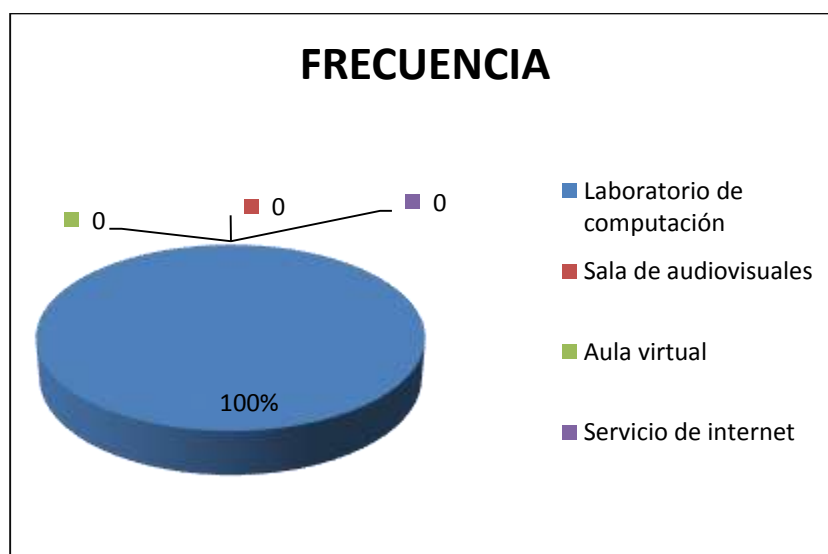


Fig. 2 Representación porcentual sobre el acceso a la tecnología.

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 40 que corresponden al 100% , tienen acceso al laboratorio de computación.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que la totalidad de estudiantes, tiene acceso al laboratorio de computación, por lo que se deberá aprovechar este recurso no solo para las clases de computación, sino, también para el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura.

3. Ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic

Tabla # 3 Pregunta 3- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	17%
No	33	83%
TOTAL	40	100%

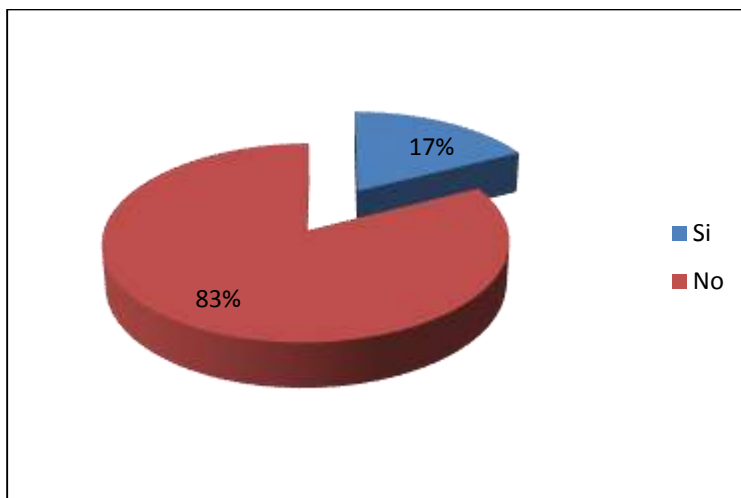


Fig.3 Representación porcentual sobre la capacitación recibida en las nuevas herramientas Tic

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 7, que cooresponden al 17% han recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic, 33 que corresponden al 83% , no ha recibido capacitación.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, no ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic, por lo que surge la necesidad de involucrar a los estudiantes en el conocimiento de informática, sistemas multimedia y telemática.

4. Conoce el manejo de las siguientes herramientas

Tabla # 4 Pregunta 4- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Páginas Web	1	2%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Computador	3	7%
Teléfono celular	0	0%
Sistema Mimio	0	0%
Redes sociales	31	78%
Correo electrónico	5	13%
TOTAL	40	100%

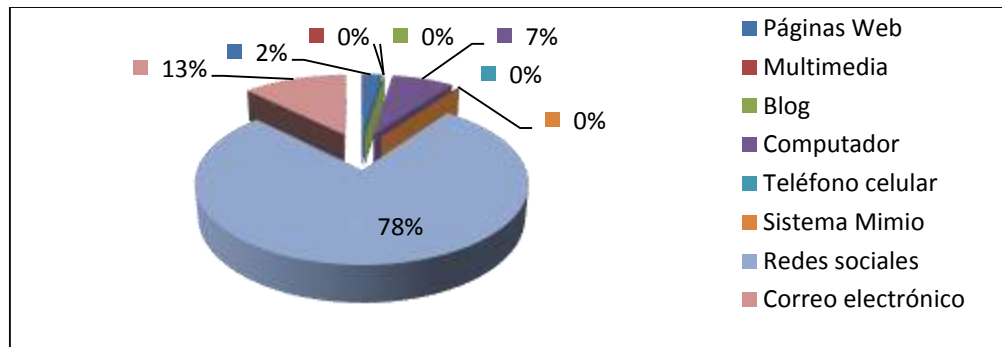


Fig. 4 Representación porcentual sobre el manejo de herramientas Tic

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.P"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 1, que corresponden al 2% tiene conocimiento de páginas web, 3 que corresponden al 7% ,tienen conocimiento sobre el manejo del computador, 31, que corresponden al 78% conocen sobre el manejo de redes sociales, 5, que corresponden al 13% conocen sobre el manejo del correo electrónico.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, conoce el manejo de redes sociales , pero no se conoce todas las ventajas que tendría en el proceso educativo, al incluirlas en el intercambio de conocimientos con otros docentes, escuelas, y poder colaborar en línea con nuestros conocimientos.

5. Cuál de las siguientes herramientas usted utiliza en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Tabla # 5 Pregunta 5- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correo electrón	0	0%
Páginas Web	0	0%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Redes sociales	0	0%
Computador	40	100%
Teléfono celular	0	0%
Sistema mimio	0	0%
TOTAL	40	100%

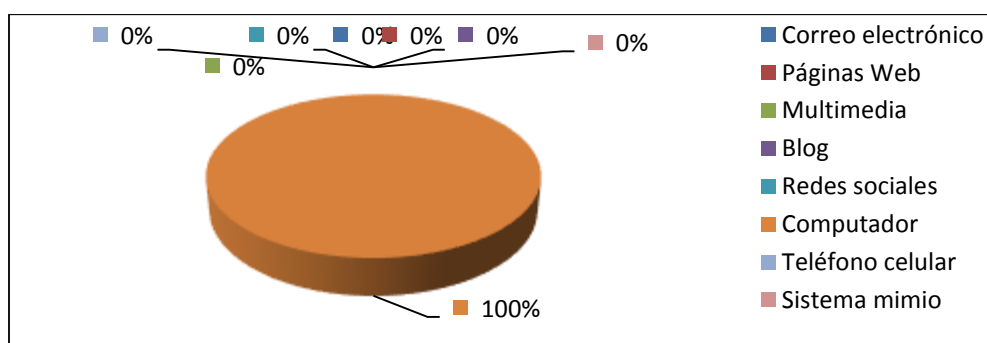


Fig. 5 Representación porcentual sobre las herramientas utilizadas en el aprendizaje de Lengua Y Literatura.

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”
Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 40, que cooresponden al 100%, utilizan la computadora en el aprendizaje de Lengua y Literatura,

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, conoce el manejo del computador, ya que al constituirse una herramienta, novedosa, que presenta muchos estímulos es agradable para los estudiantes, por lo que se debe aprovechar la cercanía a este recurso tecnológico.

6. Considera al computador una herramienta necesaria en su actividad estudiantil.

Tabla #6 Pregunta 6- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

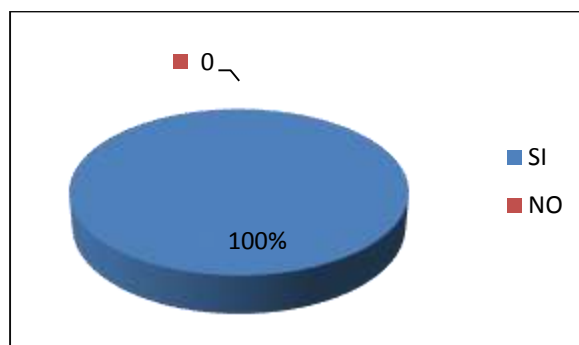


Fig. 6 Representación porcentual sobre el uso del computador como una herramienta necesaria en la actividad estudiantil.

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”
Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 40, que cooresponden al 100%, consideran al computador una herramienta necesaria en su actividad estudiantil.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, considera al computador una herramienta necesaria en su actividad estudiantil, por lo que se debe optimizar su utilización, mediante un software educativo acorde a las necesidades del área y aprovechar su manejo en el desarrollo de actividades lúdicas y de aprendizaje.

7. Cuando utiliza la multimedia lo hace como:

Tabla #7 Pregunta 7- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fuente de consulta	10	25%
Guía de aprendizaje	7	17%
Entretenimiento y juegos	23	58%
TOTAL	40	100%

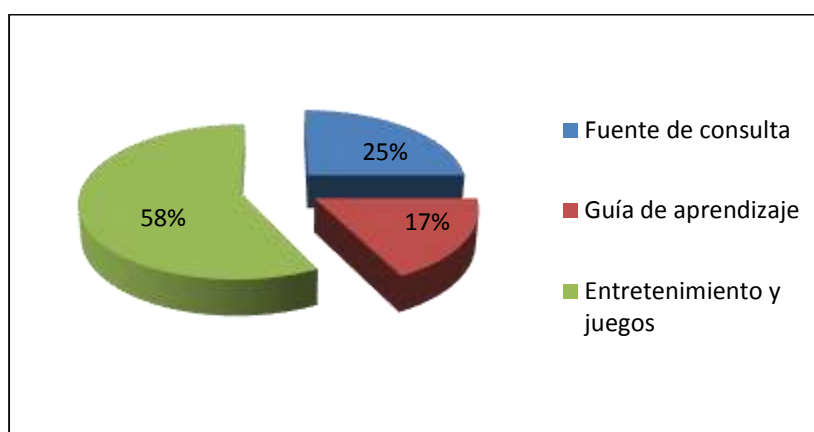


Fig. 7 Representación porcentual sobre la aplicación de la Multimedia

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.P"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 10, que cooresponden al 25%, utiliza la multimedia como fuente de consulta, 7, que corresponde al 17% lo utiliza como fuente de aprendizaje, 23, que corresponde al 58% lo utiliza para entretenimiento y juegos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, utiliza la multimedia para entretenimiento y juego, por lo tanto, se debe adaptar los contenidos curriculares a actividades entretenidas, que capten la atención de los estudiantes y les permita aprender jugando e interactuando.

8. Para que aspectos puede utilizar las redes sociales:

Tabla # 8 Pregunta 8- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para conocer y comprender el SMS (sistema de mensajes instataneos)	12	30%
Tareas colaborativas	6	15%
Obtener información en tiempo real	7	17%
Comunicación directa con compañeros y maestros	6	15%
Para realizar foros y/o chats	5	13%
Aplicar y difundir conocimientos aprendidos	4	10%
TOTAL	40	100%

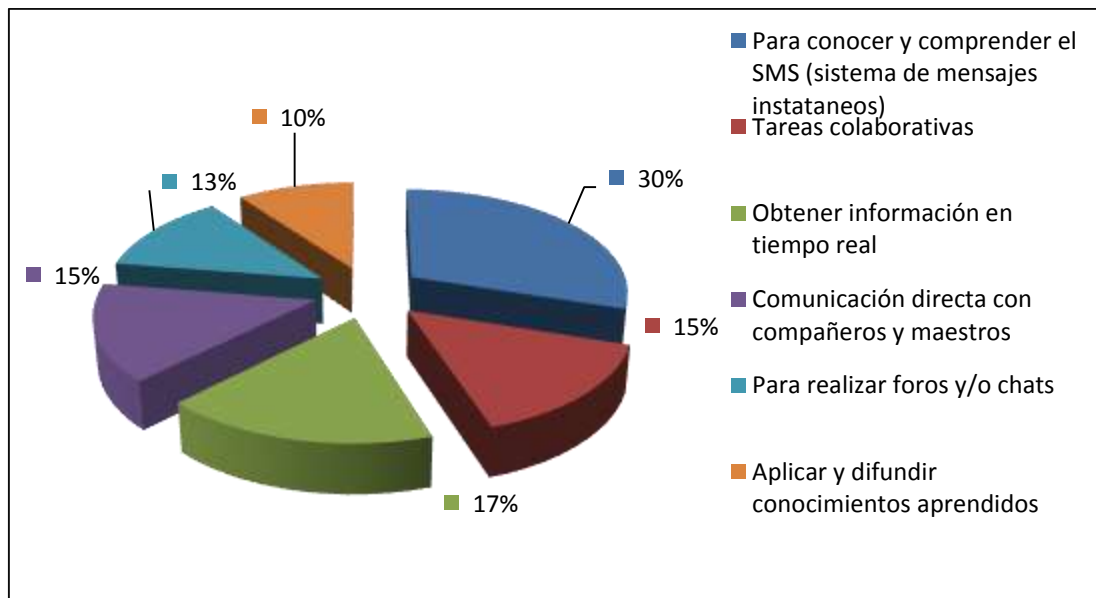


Fig. 8 Representación porcentual sobre aspectos de utilización de las redes sociales

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 10, que cooresponden al 25%, utiliza la multimedia como fuente de consulta, 7, que corresponde al 17% lo utiliza como fuente de aprendizaje, 23, que corresponde al 58% lo utiliza para entretenimiento y juegos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, utiliza las redes sociales para entretenimiento, por lo tanto es imprescindible desarrollar actividades para que el estudiante involucre, la actividad estudiantil con el manejo de redes, a través de dinámicas de socialización y ayuda académica en línea.

9. Para qué aspectos puede utilizar la web:

Tabla #9 Pregunta 9- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Buscar información y enlaces educativos (google)	24	60%
Realizar presentaciones en video(movie maker)	3	7%
Realizar diapositivas incluyendo gráficos y sonidos (prezi)	1	2%
Elaborar caricaturas e historietas digitales(cómic-book)	3	8%
Desarrollar un blog del aula (blogger)	9	23%
TOTAL	40	100%

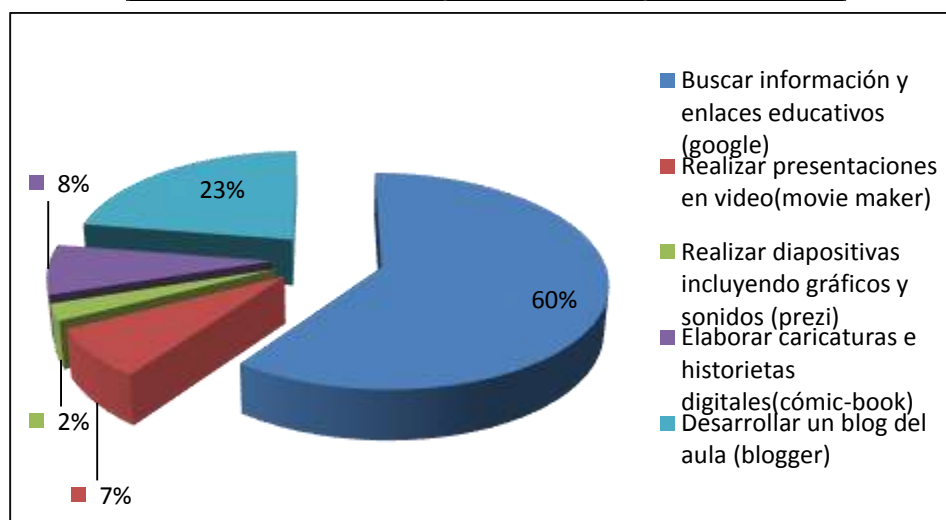


Fig. 9 Representación porcentual sobre aspectos de la utilización de la web

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.V.I"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 24, que corresponden al 60%, utiliza la web para buscar información y enlaces educativos, 3, que corresponde al 7% lo utiliza para realizar presentaciones en video, 1, que corresponde al 2% lo utiliza para realizar diapositivas, incluyendo gráficos y sonidos, 3, que corresponde al 8% lo utiliza para elaborar caricaturas e historietas digitales, 9, que corresponde al 23%, lo utiliza para desarrollar blogs.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, utiliza la web para buscar información y enlaces educativos, por lo que se requiere ampliar el abanico de posibilidades como el uso de blogs, aplicaciones gratuitas de imágenes, video, colaboración, etc.

10. Qué actividades le gustaría desarrollar en el aula virtual (mimio) con la que cuenta su Institución?

Tabla #10 Pregunta 10- estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Observar videos de biografías/leyendas/historietas	13	32%
Realizar juegos didácticos gramaticales y de Literatura interactivos	7	18%
Realizar actividades que incluyan juegos interactivos, video,	2	5%
Grabar la clase para poderla ver en casa	8	20%
Recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.	10	25%
TOTAL	40	100%

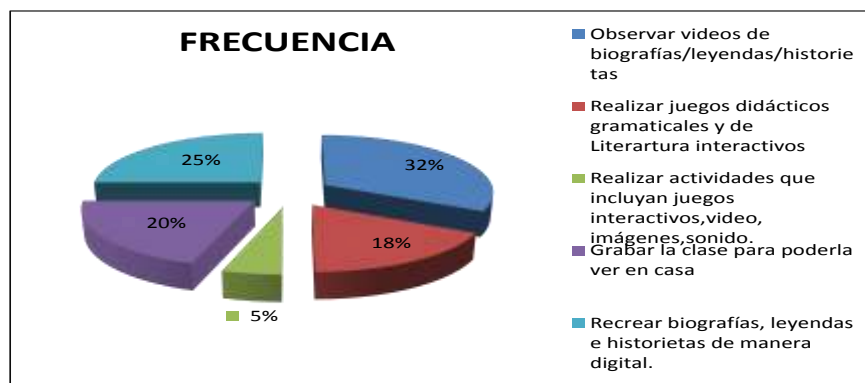


Fig. 10 Representación porcentual sobre la utilización del aula virtual (mimio)

Fuente: Encuesta estudiantes del 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.P”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 estudiantes que constituyen la muestra, 13, que corresponden al 32%, la utilizaría para observar videos de biografías, leyendas e historietas. 7 que corresponde al 18% la utilizaría para realizar juegos didácticos gramaticales y de literatura interactivos, 2, que corresponden al 5% la utilizaría para realizar juegos interactivos con video imágenes y sonido, 8, que corresponden al 20% la utilizaría para grabar la clase y poder verla en casa, 10, que corresponde al 25%, la utilizaría para recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de estudiantes, utilizaría el aula virtual (mimio) para observar videos de leyendas, biografías e historietas, por lo que es necesario implementar este recurso en aula para desarrollar los bloques de contenidos curriculares y poder diseñar una planificación adecuada a los avances tecnológicos actuales

4.1.3. ENCUESTAS APLICADAS A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Qué recursos didácticos utiliza la maestra de su hijo/a en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla #1 Pregunta 1- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra, tiza, texto	16	40%
Recursos tecnológicos	9	22%
Láminas documentales	13	33%
Otros	2	5%
TOTAL	40	100%

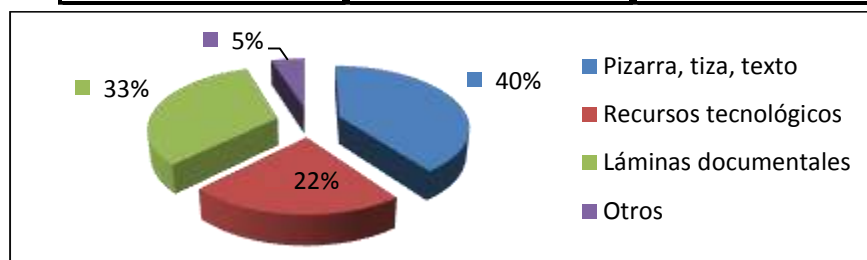


Fig. 1 Representación porcentual sobre los recursos didácticos que utiliza la maestra en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 16, que corresponden al 40%, indican que la maestra utiliza pizarra, tiza y texto, en la enseñanza de Lengua y Literatura, 9, que corresponde al 22% indican que la maestra utiliza recursos tecnológicos, 13, que corresponde al 33% indican que la maestra utiliza láminas documentales, 2, que representan el 5% indican que la maestra utiliza otros recursos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, saben que la maestra, utiliza recursos tradicionales, por lo tanto se deberá aumentar la presencia de la tecnología como un recurso para la educación y preparación actualizada de los estudiantes.

2. En la Institución educativa en la que estudia su hijo/a tiene acceso a:

Tabla #2 Pregunta 2- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Laboratorio de computación	26	65%
Sala de audiovisuales	14	35%
Aula virtual	0	0%
Servicio de internet	0	0%
TOTAL	40	100%

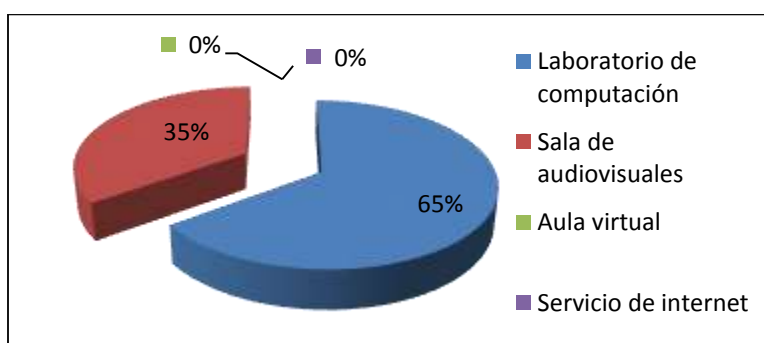


Fig. 2 Representación porcentual sobre el acceso a la tecnología.

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 26, que cooresponden al 65%, indica que su hijo tiene acceso al laboratorio de computación, 14, que corresponde al 35% indica que su hijo tiene acceso a la sala de audiovisuales.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia sabe que su hijo tienen acceso al laboratorio de computación, por lo tanto se necesita reforzar la información para desarrollar interés y motivación en el aprendizaje, desarrollo de su iniciativa, alto grado de interdisciplinariedad.

3. Su hijo/a ha recibido información sobre las nuevas herramientas Tic

Tabla # 3 Pregunta 3- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	17%
No	33	83%
TOTAL	40	100%

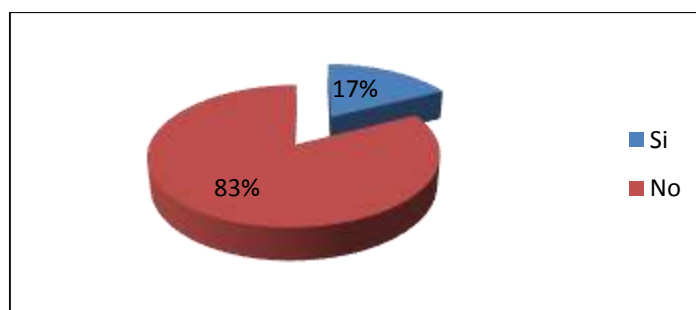


Fig. 3 Representación porcentual sobre la información recibida con las nuevas herramientas Tic

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 33, que corresponden al 83%, indican que su hijo/a no ha recibido información sobre las nuevas herramientas Tic, 7, que corresponde al 17% indican que su hijo/a ha recibido información sobre las nuevas herramientas Tic.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que su hijo/a no ha recibido información sobre las nuevas herramientas Tic, por lo tanto se necesita capacitar, sobre la informática, sistema mimio studio, telemática internet, multimedia, juegos y actividades en línea, etc.

4. Su hijo/a conoce el manejo de las siguientes herramientas

Tabla # 4 Pregunta 4- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correo electrónico	3	7%
Páginas Web	0	0%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Computador	7	17%
Teléfono celular	19	48%
Sistema Mimio	0	0%
Redes sociales	11	28%
TOTAL	40	100%

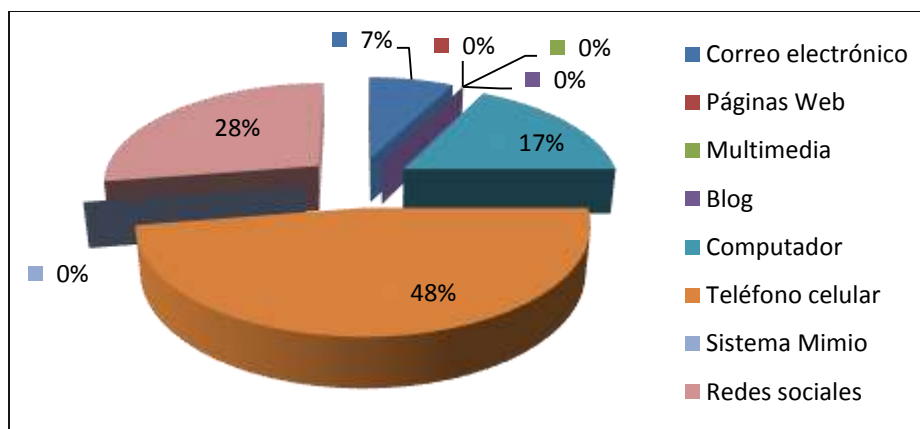


Fig. 4 Representación porcentual sobre el conocimiento de herramientas Tic

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 3, que corresponden al 7% indican que su hijo/a conoce el manejo del correo electrónico, 19, que corresponden al 48%, indican que su hijo/a conoce el manejo del teléfono celular, 7, que corresponde al 17%, indica que su hijo/a conoce el manejo del computador, 11, que corresponde al 28% indican que su hijo/a conoce el manejo de redes sociales.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia saben que su hijo/a conoce el manejo del teléfono celular por lo tanto, se necesita adaptar este recurso para elaborar videos, grabaciones educativas, y así darle una aplicabilidad significativa.

5. Cuál de los siguientes recursos usted utiliza su hijo/a para realizar tareas en casa.

Tabla #5 Pregunta 5- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correo electrónico	0	0%
Páginas Web	0	0%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Computador	8	20%
Teléfono celular	0	0%
Texto y cuadernos	21	52%
Redes sociales	11	28%
TOTAL	40	100%

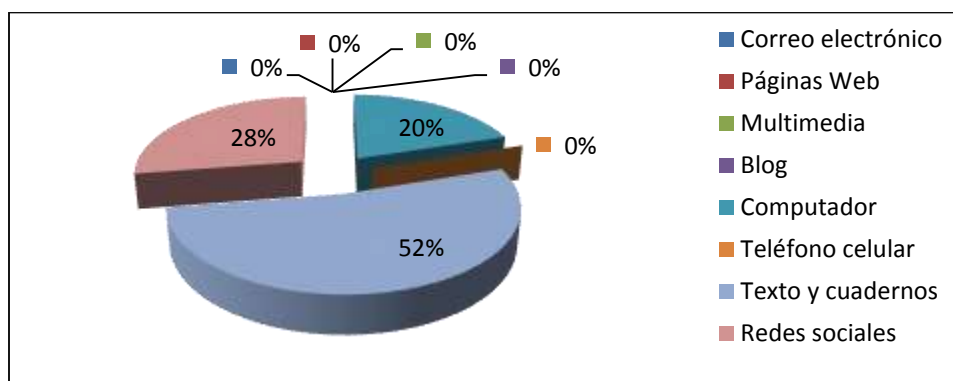


Fig. 5 Representación porcentual sobre las herramientas utilizadas por el estudiante para realizar tareas en casa.

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.VP"
Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 8, que cooresponden al 20%, indican que su hijo/a utiliza el computador para hacer tareas en casa, 21, que corresponde al 52% indican que su hijo/a utiliza textos y cuadernos para hacer tareas en casa, 11, que corresponde al 28% indican que su hijo/a utiliza las redes sociales para hacer tareas en casa.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que su hijo/a utiliza texto y cuadernos para hacer tareas en casa, por lo tanto se debe ampliar la información sobre blogs, wikis, programas tutoriales, de ejercitación, etc.

6. El teléfono celular lo utiliza para:

Tabla #6 Pregunta 6- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Recibir y hacer llamadas y/o mensajes	7	17%
Navegar en internet y redes sociales	0	0%
Jugar	12	30%
No tiene	21	53%
TOTAL	40	100%

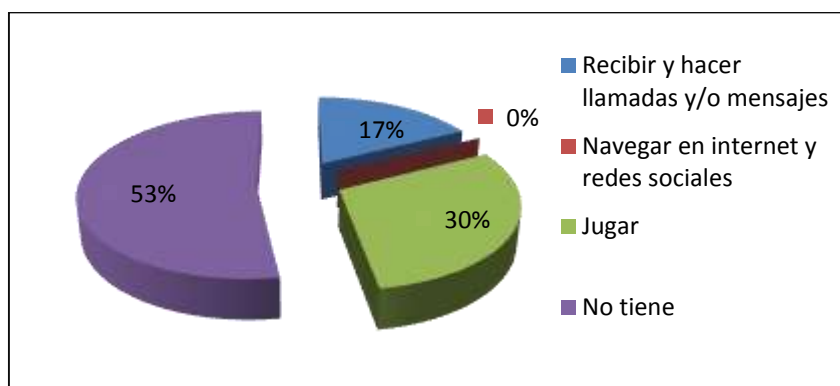


Fig. 6 Representación porcentual sobre el uso del teléfono celular

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 7, que corresponden al 17%, indican que su hijo/a ocupa el celular para hacer llamadas y recibir o enviar mensajes, 12, que corresponde al 30% indican que su hijo/a ocupa el celular para jugar, 21, que corresponde al 53% no lo tiene.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que su hijo/a no tiene celular por lo tanto se debe realizar una familiarización en aula, de este recurso tecnológico.

7. Considera al computador una herramienta necesaria para el aprendizaje

Tabla #7 Pregunta 7- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

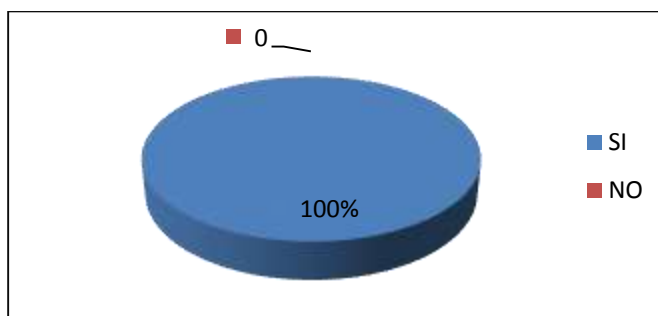


Fig.7 Representación porcentual sobre el uso del computador como una herramienta necesaria en el aprendizaje

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra,40, que cooresponden al 100%, consideran al computador como una herramienta necesaria para el aprendizaje.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, consideran al computador como una herramienta necesaria para el aprendizaje, por lo que se requiere ampliar el conocimiento sobre informática, multimedia educativa y telemática para aprovechar todos los beneficios del computador.

8. Qué utilidad le da su hijo/a al internet

Tabla # 8 Pregunta 8- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fuente de consulta	7	17%
Guía de aprendizaje	5	13%
Entretenimiento y juegos	28	70%
TOTAL	40	100%

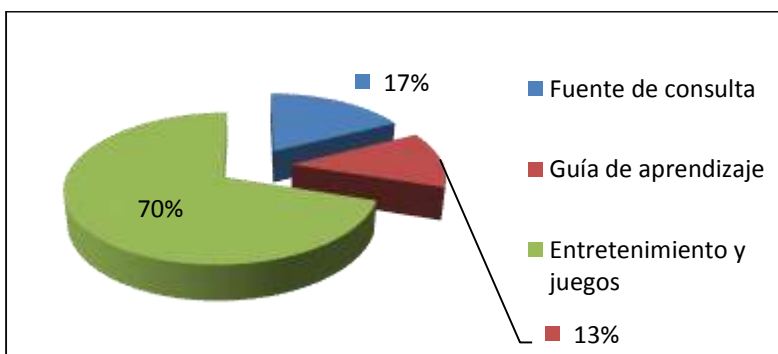


Fig. 8 Representación porcentual sobre aspectos de la utilización de internet

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 7, que cooresponden al 17%, indican que su hijo utiliza el internet como fuente de consulta, 5, que corresponde al 13% indican que su hijo lo utiliza como guía de aprendizaje, 28, que corresponde al 70% indican que su hijo lo utiliza para entretenimiento y juegos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que su hijo utiliza el internet para juegos y entretenimiento, por lo tanto se deberá realizar actividades que estimulen al niño/a a desarrollar ejercicios, que involucren juego y aprendizaje.

9. Para que aspectos puede utilizar su hijo/a las redes sociales

Tabla # 9 Pregunta 9- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para conocer y comprender el SMS (sistema de mensajes instantaneos)	10	25%
Tareas colaborativas	8	20%
Obtener información en tiempo real	4	10%
Comunicación directa con compañeros y maestros	5	12%
Para conocer personas	6	15%
Aplicar y difundir conocimientos aprendidos	7	18%
TOTAL	40	100%

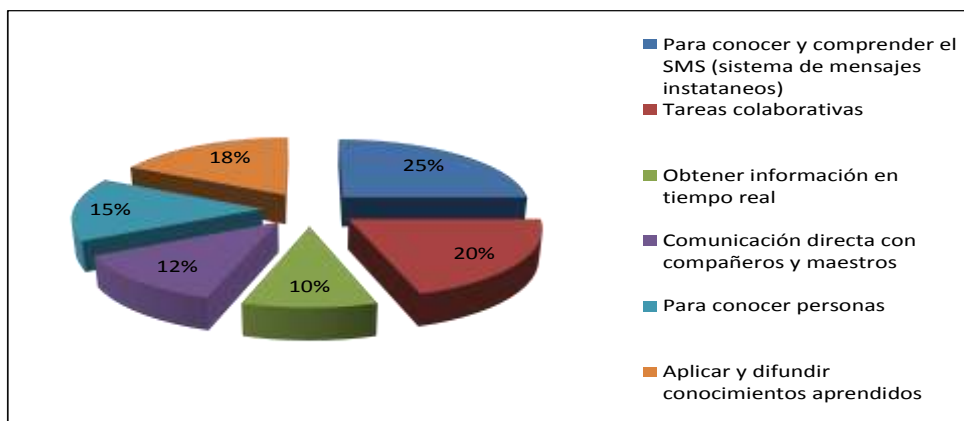


Fig. 9 Representación porcentual sobre aspectos de utilización de las redes sociales

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 10, que corresponden al 25%, indican que su hijo/a utiliza las redes sociales para acceder a mensajería instantánea, 8, que corresponde al 20% indican que su hijo/a utiliza las redes sociales, para realizar tareas colaborativas, 4, que corresponde al 10% indican que su hijo/a utiliza el internet para obtener información en tiempo real, 5, que corresponde al 12% indican que su hijo/a, utiliza el internet para comunicación directa con sus compañeros y maestros, 6, que corresponde al 15% indican que su hijo/a utiliza el internet para conocer personas, 7, que corresponde al 18% indican que su hijo/a utiliza el internet para aplicar y difundir conocimientos aprendidos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que su hijo/a utiliza el internet para usar la mensajería instantánea, por lo tanto se debe trabajar en el hogar para desarrollar actividades de autoaprendizaje y poder aprovechar estos recursos en conocimiento.

10. Qué actividades le gustaría que desarrolle su hijo/a , en el aula virtual (mimio) con la que cuenta su Institución?

Tabla # 10 Pregunta 10- padres de familia

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Observar videos de biografías/leyendas/historietas	6	15%
Realizar juegos didácticos gramaticales y de Literatura interactivos	7	17%
Realizar actividades que incluyan juegos interactivos, video, imágenes, sonido.	10	25%
Grabar la clase para poderla ver en casa	5	13%
Recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.	12	30%
TOTAL	40	100%

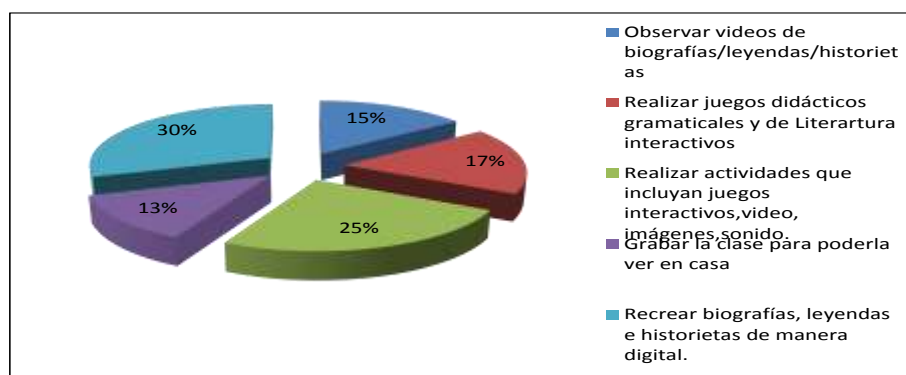


Fig. 10 Representación porcentual sobre la utilización del aula virtual (mimio)

Fuente: Encuesta padres de familia 7° año de educación básica de la escuela fiscal “J.M.V.I”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- De los 40 padres de familia que constituyen la muestra, 6, que cooresponden al 15%, indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en la presentación de videos de biografías, leyendas e historietas, 7, que corresponde al 17% indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en realizar juegos didácticos gramaticales y de literatura interactivos, 10, que corresponde al 25%, indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en realizar actividades que incluyan juegos interactivos(video, imágenes y sonido) 5, que corresponde al 13%, indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en grabar la clase para poderla ver en casa 12, que corresponde al 30% indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el mayor porcentaje de padres de familia, indican que les gustaría que su hijo/a utilice el aula virtual (mimio) en recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital, por lo tanto se debe brindar mayor información sobre el uso del sistema interactivo mimio para darle mayor aplicabilidad

4.1.4. ENCUESTA APLICADA A DIRECTIVO

1. ¿Qué recursos didácticos se utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla #1 Pregunta 1- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra, tiza, texto	0	0%
Recursos tecnológicos	1	100%
Láminas documentales	0	0%
Otros	0	0%
TOTAL	1	100%

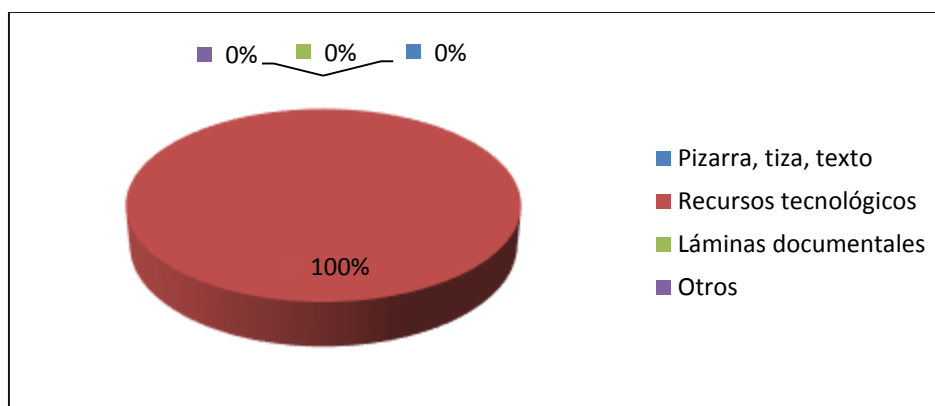


Fig.1 Representación porcentual sobre los recursos didácticos que se utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Fuente: Encuesta Directivo de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que se utilizan recursos tecnológicos en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utiliza recursos tecnológicos en la enseñanza de Lengua y Literatura, por lo tanto, se debe socializar con los docentes la importancia de los recursos tecnológicos educativos, que liberan al docente de trabajos repetitivos.

2. En la Institución educativa en la que usted labora tiene acceso a:

Tabla #2 Pregunta 2- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Laboratorio de computación	0	0%
Sala de audiovisuales	0	0%
Aula virtual	1	100%
Servicio de internet	0	0%
TOTAL	40	100%

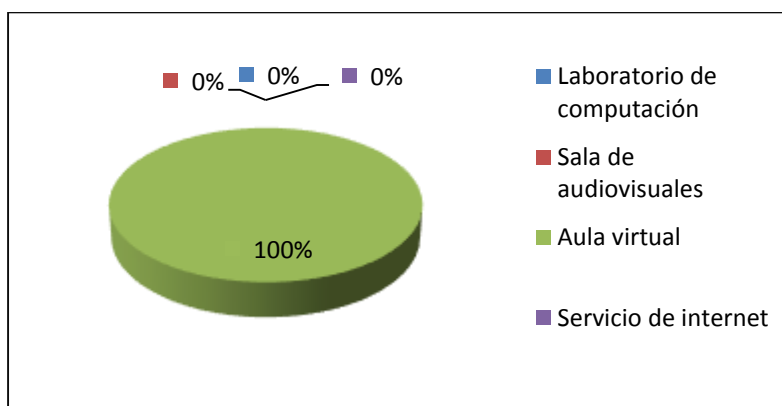


Fig. 2 Representación porcentual sobre el acceso a la tecnología.

Fuente: Encuesta Directivo de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que tiene acceso al aula virtual.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo, tiene acceso al aula virtual, por lo tanto, se debe exigir a los docentes que utilicen estos espacios ya que estos desarrollan la iniciativa y la interacción continua de los estudiantes.

3. Ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic

Tabla #3 Pregunta 3- directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	100%
No	0	0%
TOTAL	1	100%

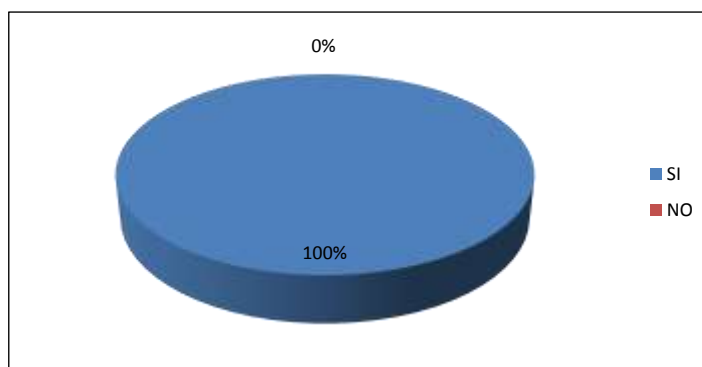


Fig. 3 Representación porcentual sobre la capacitación recibida en las nuevas herramientas Tic

Fuente: Encuesta Directivo de la escuela fiscal “J.M.VI”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo si ha recibido capacitación sobre las nuevas herramientas Tic. por lo tanto está al tanto que estos recursos ayudan en la alfabetización digital y audiovisual, y desarrolla el aprendizaje cooperativo.

4. Conoce el manejo de las siguientes herramientas

Tabla # 4 Pregunta 4- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Páginas Web	1	100%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Teléfono celular	0	0%
Sistema Mimio	0	0%
Redes sociales	0	0%
Correo electrónico	0	0%
TOTAL	1	100%

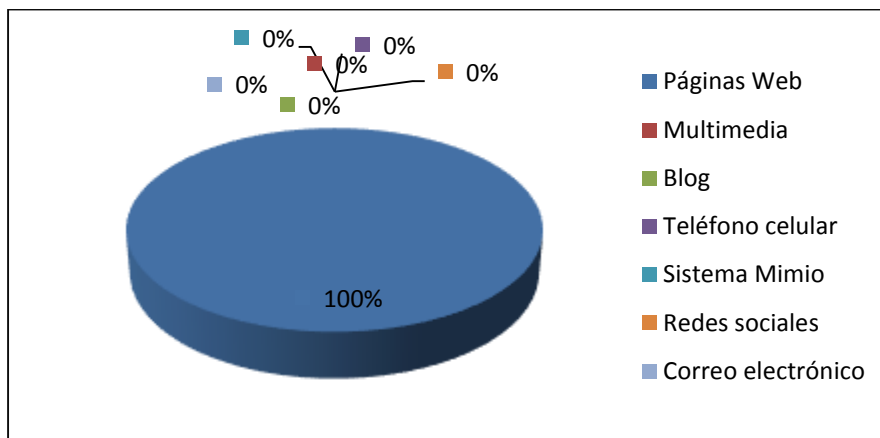


Fig. 4 Representación porcentual sobre el manejo de herramientas Tic

Fuente: Encuesta Directivo de la escuela fiscal "J.M.VI"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que conoce el manejo de páginas web.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo conoce el manejo de páginas web, por lo que es imprescindible que se desarrolle este manejo a nivel docente ya que así se mejorará la administración y gestión de los centros. Se abrirán nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local.

5. Cuál de las siguientes herramientas usted utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Tabla #5 Pregunta 5- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correo electrónico	0	0%
Páginas Web	1	100%
Multimedia	0	0%
Blog	0	0%
Redes sociales	0	0%
Computador	0	0%
Teléfono celular	0	0%
Sistema mimio	0	0%
TOTAL	1	100%

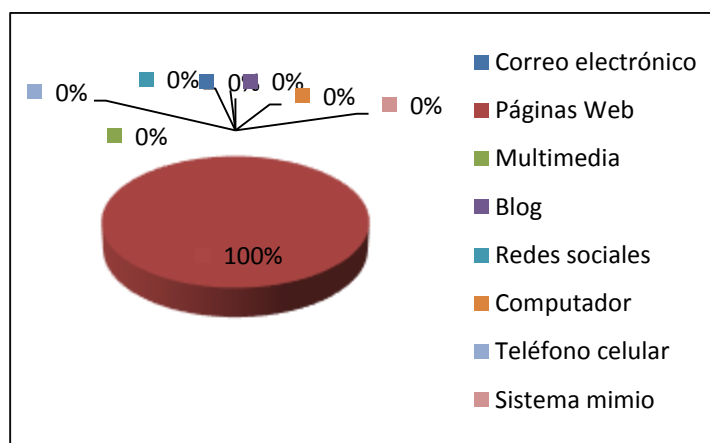


Fig. 5 Representación porcentual sobre las herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua Y Literatura.

Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal “J.M. Velasco Ibarra”

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que utiliza páginas web en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utiliza páginas web en la enseñanza de Lengua y Literatura, por lo que esto mejora la eficacia de los aprendizajes y es un buen medio de investigación didáctica en el aula, así como de aprendizaje colaborativo.

6. Considera al computador una herramienta necesaria en la actividad docente.

Tabla #6 Pregunta 6- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TOTAL	1	100%

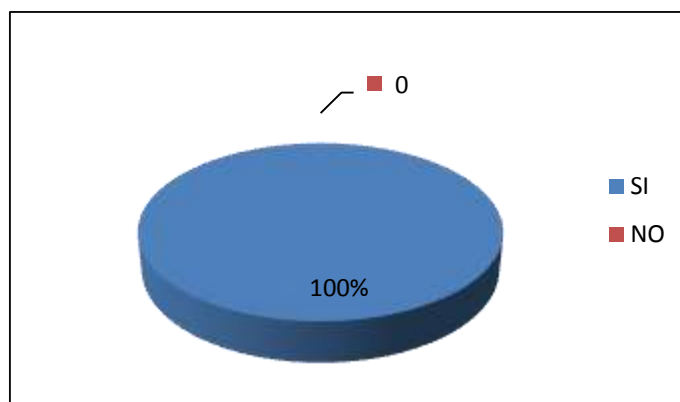


Fig. 6 Representación porcentual sobre el uso del computador como una herramienta necesaria en la actividad docente.

Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal “J.M. Velasco Ibarra”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra,1, que corresponde al 100 % indica que el computador es una herramienta necesaria en la actividad docente.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo considera que el computador es una herramienta necesaria en la actividad docente, por lo que el conocimiento y utilización de este recurso, no debería quedar solo en el área de informática, sino implementar en aula para el conocimiento del hardware y del software educativo.

7. La multimedia es usada como:

Tabla # 7 Pregunta 7- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fuente de consulta	1	100%
Guía de aprendizajes en clase	0	0%
Entretenimiento y juegos	0	0%
Recurso para evaluar conocimientos y habilidades	0	0%
TOTAL	1	100%

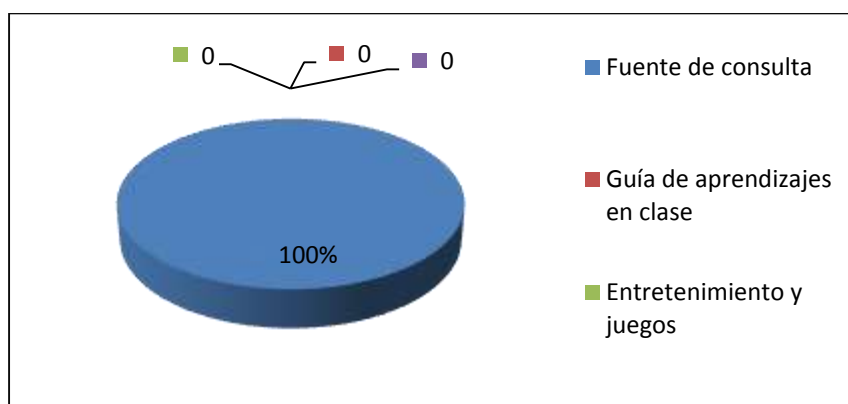


Fig. 7 Representación porcentual sobre la aplicación de la Multimedia
Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal “J.M. Velasco Ibarra”
Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que utiliza la multimedia como fuente de consulta.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utiliza la multimedia como fuente de consulta, por lo tanto se debe ampliar su utilización con la personalización de proceso de enseñanza- aprendizaje al utilizar recursos novedosos y de acuerdo al estilo de aprendizaje de cada alumno.

8. Para que aspectos puede utilizar las redes sociales:

Tabla #8 Pregunta 8- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para conocer y comprender el SMS (sistema de mensajes instantaneos)	0	0%
Tareas colaborativas	0	0%
Obtener información en tiempo real	0	0%
Comunicación directa con estudiantes y padres de familia	1	100%
Para realizar foros y/o chats	0	0%
Aplicar y difundir conocimientos	0	0%
TOTAL	1	100%

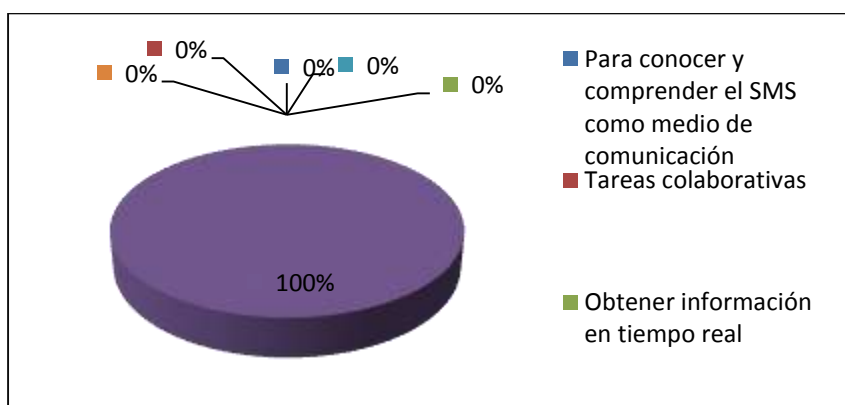


Fig. 8 Representación porcentual sobre aspectos de utilización de las redes sociales

Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal "J.M. Velasco Ibarra

Elaborado por: Iveth Carrillo.

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que utiliza las redes sociales para mantener una comunicación directa con estudiantes y padres de familia.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utiliza las redes sociales para mantener una comunicación directa con estudiantes y padres de familia por lo que existirá mayor proximidad hacia los integrantes de la comunidad educativa y mejorará la comunicación.

9. Para qué aspectos puede utilizar la web:

Tabla # 9 Pregunta 9- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Buscar información y enlaces educativos	1	100%
Realizar presentaciones en video	0	0%
Realizar diapositivas incluyendo gráficos y sonidos	0	0%
Elaborar caricaturas e historietas digitales	0	0%
Desarrollar un blog de aula.	0	0%
TOTAL	1	100%

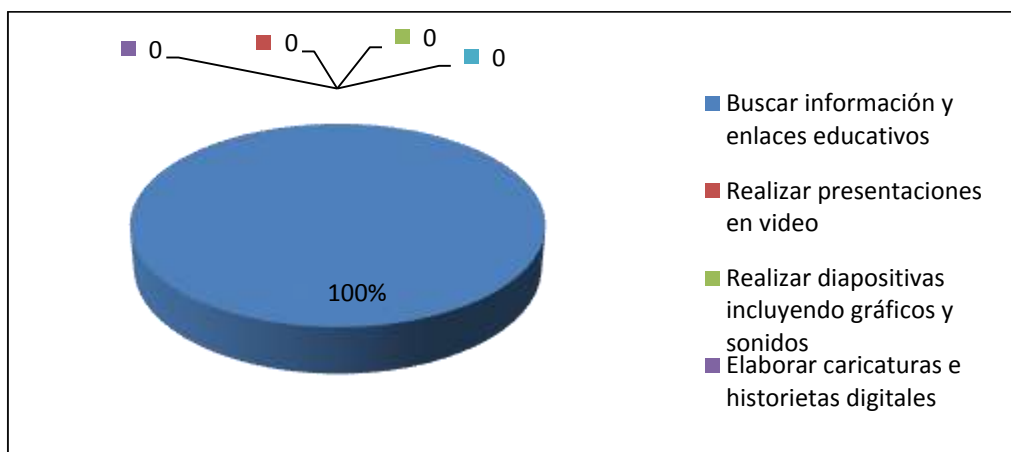


Fig. 9 Representación porcentual sobre aspectos de la utilización de la web

Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal "J.M. Velasco Ibarra"

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que utilizaría la web para buscar información y enlaces educativos.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utilizaría la web para buscar información y enlaces educativos, por lo que la web constituye una herramienta muy amplia de información, que proveerá de interés, motivación, interacción continua y actividad intelectual permanente.

10. En qué utilizaría usted, el aula virtual (mimio) con la que cuenta su Institución?

Tabla # 10 Pregunta 10- Directivo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para elaborar juegos didácticos gramaticales y de literatura	1	100%
Planificar actividades que incluyan juegos interactivos, video, imágenes y sonido	0	0%
Para enviar a los padres de familia la clase desarrollada.	0	0%
Para recrear biografías, leyendas e historietas de manera digital.	0	0%
TOTAL	1	100%

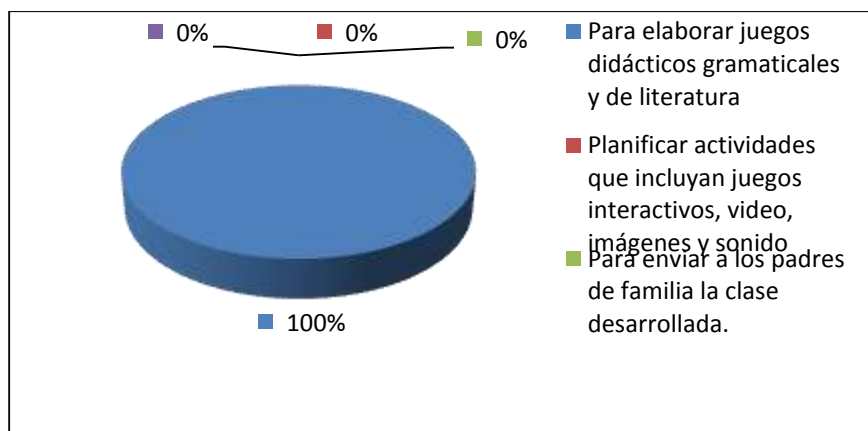


Fig.10 Representación porcentual sobre la utilización del aula virtual (mimio)

Fuente: Encuesta aplicada a directivo de la escuela fiscal “J.M. Velasco Ibarra”

Elaborado por: Iveth Carrillo

Análisis.- Del 1 directivo que constituye la muestra, 1, que corresponde al 100 % indica que utilizaría el aula virtual (mimio) para elaborar juegos didácticos gramaticales y de literatura.

Interpretación.- De acuerdo a la pregunta, se llega a determinar que el directivo utilizaría el aula virtual para elaborar juegos interactivos didácticos gramaticales y de literatura las redes sociales. Por lo tanto se requiere, la implementación de este sistema en un espacio de libre acceso a toda la comunidad educativa, para que puedan desarrollar ejercicios creativos, dinámicos y con un alto contenido de efectividad.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

De acuerdo a los resultados de las encuestas aplicadas a: Directivo, Docentes de Lengua y Literatura, estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, y Padres de familia de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra”, ubicada en la ciudad de Quito, en el barrio Ferroviaria Baja, luego de haber realizado la tabulación, el análisis e interpretación de la información obtenida mediante las encuestas, se determina que en esta Institución educativa se necesita mejorar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, mediante la utilización de recursos tecnológicos, por lo tanto la hipótesis sobre: “EL USO DE LAS TIC INFLUYE EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO es verdadera, por lo que se presentará como solución a este problema una “Guía Didáctica Interactiva”, que será utilizada por los docentes, para que lo apliquen en el desarrollo de bloques curriculares del área de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- ✓ Las Tic y las destrezas con criterio de desempeño, van íntimamente ligadas al quehacer educativo, en la actualidad juegan un papel muy importante; el mundo se desarrolla en ambientes tecnológicos y los aprendizajes ya no son estáticos, se dan dentro de un marco de conectividad e interactividad.
- ✓ Las Tecnologías de la Información y Comunicación, abren un abanico de posibilidades en cuanto a informática, telemática y multimedia aplicado a la educación, permiten al docente, tener al alcance un medio de investigación didáctica, un recurso de aprendizaje y entretenimiento, un canal de comunicación y colaboración permanente.
- ✓ Las Destrezas con criterio de desempeño, caracterizan el dominio de la acción y los procesos de aprendizajes significativos, por ello su desarrollo debe darse en un ambiente dinámico, cargado de creatividad y actividades lúdicas que permitan al estudiante interiorizar el conocimiento.
- ✓ La Lengua y Literatura han sido consideradas como la base fundamental para la comunicación y socialización de los pueblos, por ello su aprendizaje, debe estar basado en experiencias de vida, que faciliten al estudiante su comprensión e interiorización,
- ✓ Los documentos Ministeriales, constituyen un gran apoyo para el docente, ellos guían la acción del Centro Educativo, en cuanto a conocimientos, destrezas, objetivos, perfiles, etc.
- ✓ La Institución educativa, cuenta con laboratorio de computación, proyectores, sistema mimio studio, lo cual permite la incorporación de las Tic, en los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura.

- ✓ La propuesta realizada es una respuesta, a la carente utilización de recursos tecnológicos, que auspicien la dinamización y el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de séptimo año.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ La capacitación de los docentes debe ser permanente, deben dejar de realizar actividades que demanden un mínimo esfuerzo, y enfocarse en acciones que vayan a la par con la tecnología, para poder brindar a los estudiantes recursos educativos acorde al tiempo en que vivimos.
- ✓ Los Directivos, deberán socializar y exigir la utilización de espacios tecnológicos, así como ejercer un estricto control de calidad relacionado a la tele formación, materiales didácticos, sistemas pedagógicos y procesos de evaluación.
- ✓ los conocimientos adquiridos en el área de informática, deberán ser implementados en las demás áreas, en especial la de Lengua y Literatura.
- ✓ Desarrollar un sistema de tareas, tanto en clase como en casa, que utilice el texto y cuaderno de trabajo como una fuente de conocimiento, en el que pueda, explorar y crear espacios virtuales.
- ✓ La planificación se deberá desarrollar incluyendo actividades interactivas, que propongan videos, imágenes, juegos, sonido, etc. para captar la atención de los estudiantes y mejorar el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de Lengua y literatura.
- ✓ Ampliar la información sobre multimedia educativa, para desarrollar planes de clase novedosos y actuales.
- ✓ Utilizar las redes sociales y sistemas de mensajería instantánea como recursos de aprendizaje, socialización de conocimientos, intercambio de ideas, desarrollo de tareas, despejar dudas presentadas en clase, tener contacto permanente con padres de familia.
- ✓ Desarrollar las actividades de la guía, para familiarizarse con el funcionamiento del sistema mimio y desarrollar clases creativas que integren una variedad de recursos informáticos, mass media, multimedia educativa, teniendo como

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 TEMA

Planificación didáctica, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, basada en las Tic.

6.2 TÍTULO

Guía Didáctica Interactiva para docentes “MIMUBLOCK”. Planificación didáctica, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, basada en las Tic, para séptimo año de EGB. Lengua y Literatura.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta educativa, tiene el propósito de orientar a los docentes de Lengua y Literatura de Educación Básica, de séptimo año, de la Escuela Fiscal “José María Velasco Ibarra” sobre la planificación didáctica de aula, realizada en base a los bloques temáticos emitidos por el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, y fundamentados en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

La presente Guía Didáctica interactiva, es una propuesta innovadora, que surge de la necesidad de adoptar nuevos modelos de enseñanza- aprendizaje, utilizando los recursos tecnológicos como el mecanismo para afianzar e interiorizar los conocimientos adquiridos, en el área de Lengua y Literatura, misma que a lo largo de las etapas de la educación primaria tiene como objetivo el desarrollo de las destrezas básicas en el uso de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir y el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos en la vida familiar, social y profesional. Esos conocimientos adquiridos son los que mejoran los procesos de comprensión y expresión oral, y de comprensión y expresión escrita.

Al involucrar, a la tecnología actual, las actividades que aquí se realizan, son en su totalidad interactivas, con una variedad de recursos tecnológicos, que integran: videos, imágenes, sonidos, juegos, hipertextos, enlaces educativos, etc., que permitirán al docente, involucrar al estudiante de una manera dinámica, y hacerlo participe del desarrollo de los procesos educativos, de esta manera se conseguirá que trabaje con interés, motivación y que desarrollen al máximo su creatividad.

La guía se encuentra dividida en dos capítulos, que se encuentran estructurados de la siguiente manera:

En el capítulo uno, se realiza una introducción sobre el sistema mimio studio, aplicaciones, servicios telemáticos y multimedia que serán utilizados en el desarrollo de los bloques curriculares.

En el capítulo dos se realiza la aplicación de los servicios telemáticos, multimedia, y mimio studio en la planificación de los seis bloques curriculares de Lengua y Literatura de 7º año de EGB.

Finalmente se encuentra una pequeña biblioteca virtual, la bibliografía y el glosario de términos e íconos, que ayudarán al docente en el desarrollo de esta guía didáctica interactiva.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Dinamizar los procesos educativos, mediante la Incorporación de herramientas informáticas, telemáticas y multimedia, en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, acorde a los requerimientos de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, a fin de brindar apoyo a docentes, y lograr aprendizajes significativos.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apoyar a los docentes en la planificación didáctica de aula, incorporando recursos tecnológicos que dinamicen los procesos de aprendizaje
- Orientar sistemáticamente el uso adecuado de la informática telemática y sistemas multimedia, que fortalezcan el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura
- Impulsar el desarrollo de la creatividad para ejecutar acciones de aprendizaje interactivo que permitan al estudiante acrecentar sus iniciativas de forma autónoma, dinámica y participativa.

- **A quién va dirigida:**

“La Guía Didáctica Interactiva para docentes “MIMUBLOCK” Planificación didáctica, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, basada en las Tic” va dirigida de manera especial a los docentes y estudiantes de la escuela fiscal “José María Velasco Ibarra “de esta ciudad, porque gracias a su apoyo incondicional, esta propuesta tomará vida, y brindará nuevas y mejores experiencias en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Y de manera general a la Comunidad Educativa Ecuatoriana, que estoy segura sabrá acoger este proyecto y plasmarlo en las aulas.

- **Cómo se va a manejar la Guía:**

El Docente dispondrá del documento impreso, como del CD, en el que se encuentra el software educativo Mimio studio.

En él se encuentran desarrolladas actividades guiadas bajo los siguientes íconos:



ÍNDICE DE EJERCICIOS.- Actividades programadas para cada bloque



MOMENTO DEL VIDEO.- Actividades con video, imágenes y sonido.



JUGANDO CON MIMIO.- Actividades interactivas.



MOMENTO DEL ENLACE.- Actividades de enlaces en la web



ACTUANDO Y CREANDO.- creación de videos (estudiantes)



REFUERZOS TEXTO.- Actividades de refuerzo con el texto del estudiante.



JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS. – Juegos interactivos en línea

El docente podrá desarrollar su clase y utilizar los recursos necesarios para desarrollar cada destreza, de acuerdo a los seis bloques curriculares del área de Lengua y Literatura, puede aplicarlos en diferentes momentos de la actividad pedagógica: como introducción, como refuerzo o como evaluación para su clase. Existen actividades que se pueden realizar sin necesidad de conexión a internet, y las que contienen hipervínculos que si lo necesitan.

Cabe recalcar que los contenidos, fueron desarrollados en base al texto y al cuaderno de trabajo que utilizan todas las Instituciones por disposición del Ministerio de Educación, y se encuentran especificados al inicio de cada bloque; conjuntamente con las destrezas que se desean desarrollar. Quedan estructurados de la siguiente manera:

- desarrollo del bloque 1: BIOGRAFÍA Y AUTOBIOGRAFÍA
- desarrollo del bloque 2: LEYENDA LITERARIA
- desarrollo del bloque 3: FOLLETO
- desarrollo del bloque 4: POEMA DE AUTOR
- desarrollo del bloque 5: CARTAS/CORREO ELECTRÓNICO/MENSAJES (SMS - CHAT)
- desarrollo del bloque 6: HISTORIETA

mimu block

Lengua y Literatura **7**

Séptimo año EGB

Example 2. $3a + 2p - p + a + 4p = 4a + 5p$

UTE

**GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA
PARA DOCENTES**

Planificación didáctica para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, basado en las TIC.

Iveth Carrillo Rivadeneira

6.5 CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Tema 1. INTRODUCCION DE LOS SISTEMAS TECNOLÓGICOS

- Mimio Studio
- Servicios Telemáticos y Multimedia.
 - You tube
 - Google
 - Movie Maker
 - A tube Catcher
 - Publisher
 - Comic Book creator
 - Hotmail-Outlook
 - Ejercicios de Aplicación

Tema 2. APLICACIÓN DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO, EN LOS BLOQUES CURRICULARES DE 7° AÑO DE EGB ÁREA LENGUA Y LITERATURA

- Bloque 1 biografía y autobiografía
 - Observando biografías
 - Aprendiendo biografías
 - Encontremos la pareja
 - Descubre el personaje
 - Estructura de la biografía
 - Conectando oraciones
 - Conector
 - Biografías y mimio
 - Sopa de adverbios
 - Cazando adjetivos
 - Estructura de la autobiografía y hoja de vida
 - Adjetivos
 - Adjetivos y adverbios
 - Mi autobiografía

- Bloque 2 leyenda literaria
 - Escuchando leyendas
 - “Mi leyenda”
 - Jugando con figuras literarias
 - Realidad y Ficción
 - Soy actor de mi leyenda
 - Conector

- Historias Fantásticas
 - Figuras Literarias.
- Bloque 3 folleto
 - Me familiarizo con los folletos
 - Estructura del folleto
 - Armando folletos con Publisher
 - Mi país.
 - Diseña tu folleto
 - Uso de la V y la B
 - Aposiciones
 - Sujeto/verbo/complemento
- Bloque 4 poema de autor
 - Conociendo la poesía
 - Ecuador país de poetas
 - Recursos Literarios
 - ¿Qué poema es?
 - “Poema a mi madre”
 - Armando poesías
 - Figuras Literarias
 - Poesía
- Bloque 5 Cartas/correo electrónico/mensajes (SMS - chat)
 - Estructura de la carta
 - La carta
 - Básquetbol Gramatical
 - Pronombres interrogativos y exclamativos
 - Encontremos los pares.
 - Me comunico
 - Verbos y más verbos.
- Bloque 6 historieta
 - Historietas de ayer y hoy
 - Elementos de la Historieta
 - Armando mi cómic I
 - Armando mi cómic II
 - Cómic Animado
 - Cómic para la diversión

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

TEMA 1

INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS TECNOLÓGICOS

1.1 SISTEMA MIMIO STUDIO:

Introducción

Es una suite de herramientas que le permitirá al usuario capturar, crear y presentar información. Cuando el usuario complementa los conocimientos adquiridos del software junto con la guía de referencia y los pone en práctica con el proyector de datos, el pizarrón electrónico y demás medios interactivos (cámara web, diadema, micrófono, etc.), entonces se tienen todos los medios necesarios para una excelente presentación de clases, proyectos, videoconferencias, etc., que permitirán al usuario disponer de todos los medios y recursos interactivos de tal manera que lo anterior facilite el desarrollo de sus actividades de una forma más eficaz, rápida, fácil y con mayor calidad, gracias al uso de esta nueva tecnología.

1.1.1 Conociendo a MIMIO STUDIO.

La pizarra digital Mimio consta de dos instrumentos; por un lado, la barra compacta, la cual se fija fácilmente a la pizarra y se conecta al ordenador por USB; y por otro, el lápiz mimio Interactivo, el cual permite controlar la pantalla del ordenador desde la pizarra actuando como un ratón.



Mimio convierte de forma rápida, la zona proyectada en un escritorio en donde el lápiz hace de cursor interactivo, utilizando para ello un pequeño sensor adaptable y ligero que convierte cualquier pizarra en otra

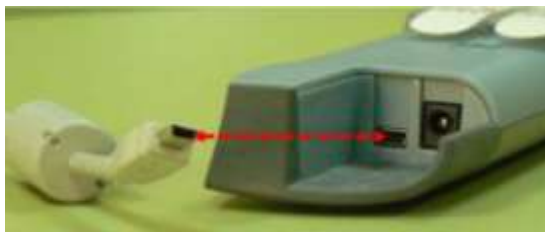
completamente interactiva. Se puede crear una zona interactiva de hasta 240 x 170.

De forma secuencial:

1º.- Conectamos el dispositivo al puerto USB del ordenador:



2º.- Conectamos el cable al dispositivo



3º.- Colocamos el dispositivo en la zona de proyección



INICIO:

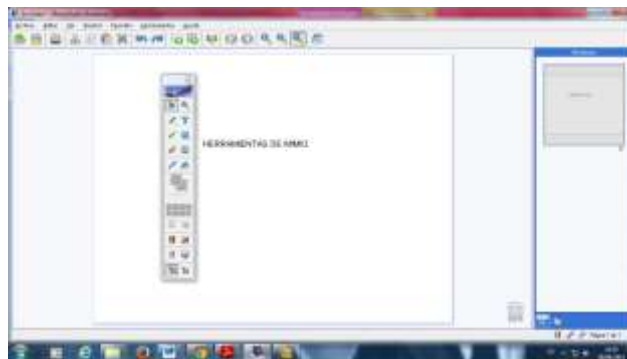
Una vez instalado el software Mimio se puede abrir el programa de presentaciones Mimio Studio de las siguientes formas:

1. Inicio > Todos los programas > Mimio Studio
2. Haciendo clic con el botón derecho sobre el icono del área de notificación y seleccionando

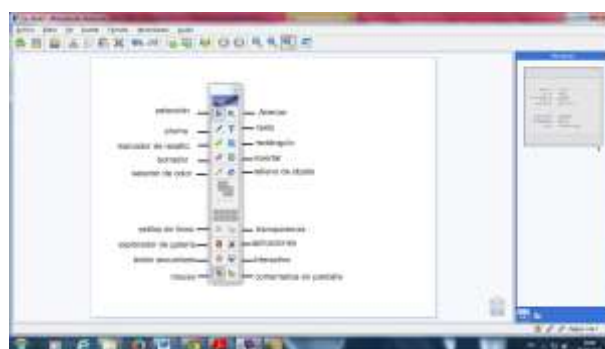
3. Haciendo clic sobre el icono que aparece en el escritorio ingresamos a la aplicación MIMIO



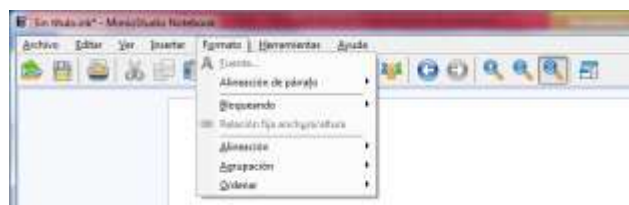
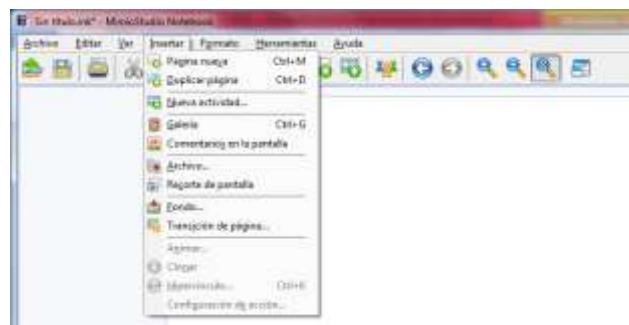
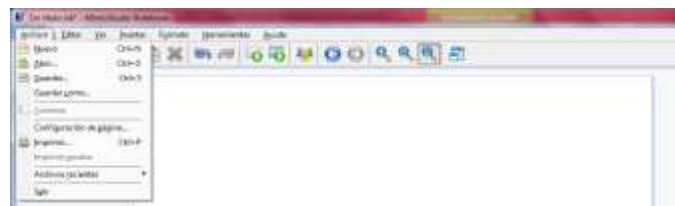
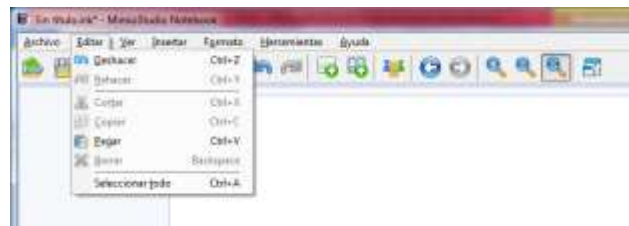
Inmediatamente se abre la pantalla de herramientas

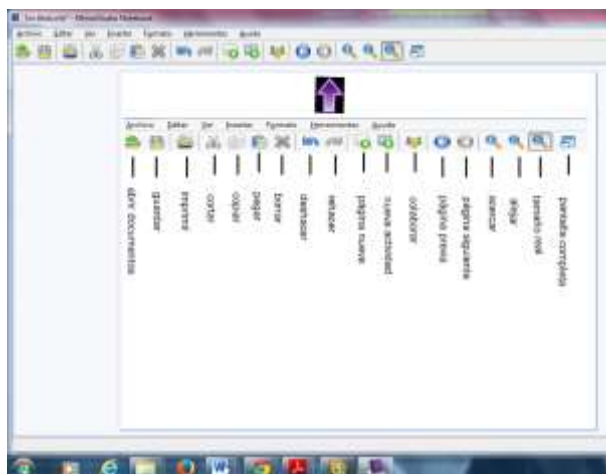


En esta barra se encuentran muchos íconos de actividades como se presenta a continuación

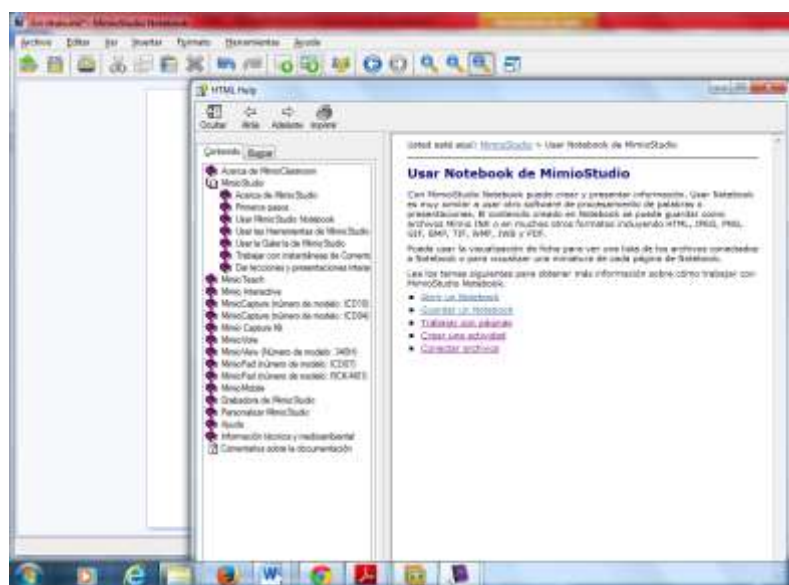


En la parte superior encontramos otra barra de herramientas, que nos posibilita a realizar las siguientes actividades:

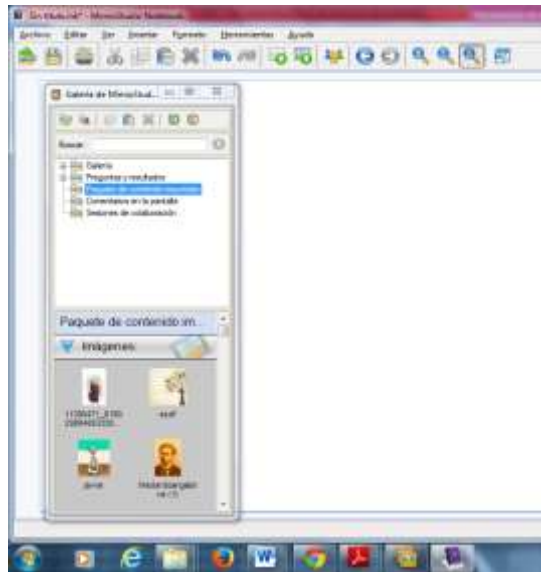




En la barra de ayuda, colocada al final de la primera regleta, encontraremos todas las funciones que MIMIO ofrece.



Y la galería de mimio, que tiene una infinidad de recursos como plantillas, elementos multimedia, gráficos importados, etc.



1.1.2 TUTORIAL DE APLICACIÓN DEL SISTEMA

Video tutorial: <https://youtu.be/awnoh2uWql8>



Mimio Studio: ¿Qué módulos lo componen y para qué sirven?

1.2 SISTEMAS TELEMÁTICOS Y MULTIMEDIA

1.2.1 YOU TUBE

YouTube es una página web en la que los usuarios pueden compartir vídeos sin necesidad de copiarlos a sus computadoras. Es una página gratuita creada en el año 2005, y adquirida por la compañía Google en el año 2006. Para subir tus vídeos debes de contar con una cuenta en YouTube, sin embargo no se requiere una para ver los vídeos compartidos por otras personas. Es común encontrar vídeos de YouTube como parte de otras páginas web gracias a las facilidades que otorga para ese fin.

YouTube es una de las páginas web más influyentes en la evolución de Internet, permitiendo que el compartir vídeos fuera una parte importante de la cultura en línea.





En la planificación didáctica de Lengua y Literatura utilizamos este recurso para para desarrollar la Destreza de ESCUCHAR.

Procedimiento:

Ingresamos a You tube a través de cualquier buscador de internet, localizamos el contenido que deseamos utilizar. Nos ayudamos con la aplicación A Tube Catcher para descargar el video en nuestro equipo.

1.2.2 GOOGLE

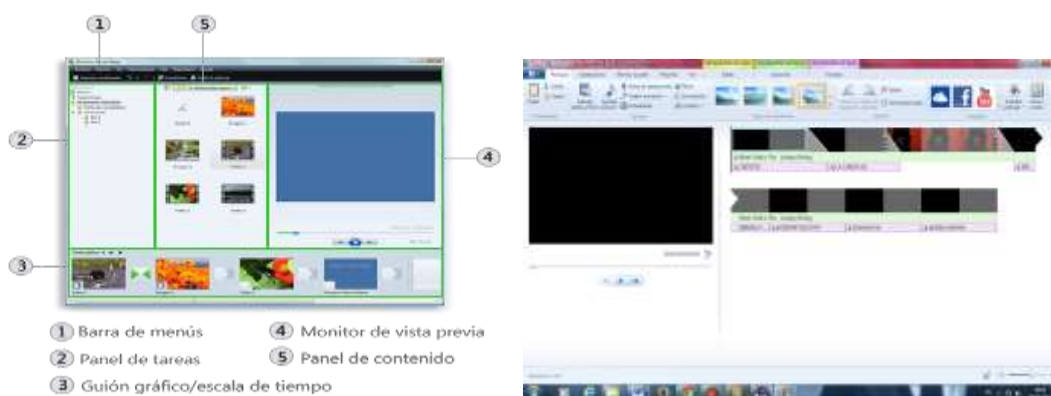
Es el motor de búsqueda de contenido en Internet que lleva su mismo nombre. Google se ejecuta a través de más de un millón de servidores en los centros de datos de todo el mundo, y procesa más de mil millones de solicitudes de búsqueda y veinte petabytes de datos generados por los usuarios cada día. La empresa también ofrece otros servicios, como software de productividad online, tales como el correo electrónico Gmail, y las redes sociales como Orkut, Google Buzz y Google +. Google también cuenta con productos como el navegador Google Chrome, el programa de organización de edición de fotografías Picasa, Google Traductor, Google Docs, sus servicios de mapas Google Maps y Google Earth, el sitio web de vídeos YouTube, otras utilidades web como Google Libros o Google Noticias, para el alojamiento de archivos, Google Drive, Google Calendar, su tienda online de aplicaciones Android Google Play, y la aplicación de mensajería instantánea Google Talk, entre otros.



Para acceder a Google es necesario estar conectado a una red de internet, en la Planificación de Lengua y Literatura lo utilizamos para desarrollar la investigación en el estudiante, que aprenda a buscar páginas fiables con contenidos educativos. El buscador de google se utiliza para todos los bloques y actividades realizadas en esta guía, ya que imágenes, videos, información y enlaces, los buscamos mediante este servicio.

1.2.3 MOVIE MAKER

Es un software de edición de vídeo de Windows que permite crear presentaciones y vídeos caseros en el equipo y completarlos con títulos, transiciones, efectos, música e incluso con una narración para conseguir un aspecto profesional.



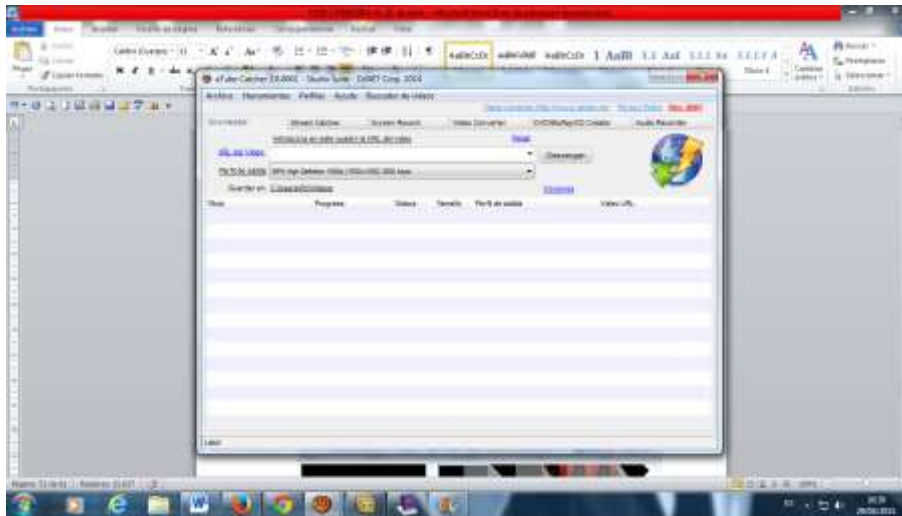
El proceso es el siguiente:

- Elaboramos una presentación con video o fotografías, con cámara o con teléfono celular que disponga de estos beneficios.
- transferimos la información al computador
- inmediatamente podemos hacer uso de esta aplicación, simplemente insertando los datos que nos pide el programa.

1.2.4 ATUBE CATCHER

Es una herramienta de software libre, cuyo principal cometido es descargar vídeos de YouTube y otros servicios similares, pudiendo almacenarlo

localmente para poder compartirlos, editarlos o visionarlos sin conexión a Internet.



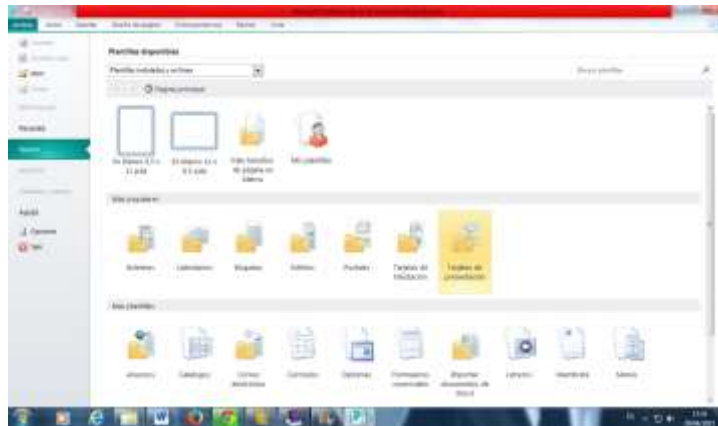
Procedimiento:

Copiamos el link del video a utilizar, y lo copiamos en la ventana que dice URL de video. Escogemos la opción en la ventana de abajo dependiendo del tipo de descarga que se vaya a realizar, y finalmente damos la opción de descargar. Los videos se irán guardando automáticamente en el computador, en la biblioteca de videos.

1.2.5 PUBLISHER

El Microsoft Publisher, denominado formal y oficialmente como Microsoft Office Publisher, es una aplicación de autoedición de Microsoft Corporation

El Publisher ayudará a quien lo emplee a crear, personalizar y también compartir muy sencillamente una amplia variedad de publicaciones y material de marketing. El mismo dispone de una enorme variedad de plantillas instaladas y por otro lado, también descargables desde el sitio web para de esta manera facilitar el proceso de diseño y de maquetación.



A esta herramienta nos referimos en el bloque 3 folletos; mediante un tutorial que ayuda a los estudiantes a realizar trípticos y dípticos, de manera fácil y aplicando mucha creatividad.

Esta aplicación de autoedición pertenece a Microsoft, por lo que, casi todos los computadores la tienen instalada.

1.2.6 CÓMIC BOOK

Comic Book es una divertida aplicación que nos permite transformar nuestras fotos en páginas de cómic con unos sencillos pasos, como editar el estilo de la foto, colocarla en diferentes viñetas o añadir bocadillos con textos. Con una interface muy sencilla, nos encontraremos con varias opciones de personalización para poderle dar el acabado que deseemos. Gracias a Comic Book Creator puedes organizar las páginas con el número y la disposición de las viñetas que prefieras y, sin el menor esfuerzo, introducir fondos, personajes, bocadillos y toda la parte artística de una



Esta aplicación la ponemos en práctica en el bloque 6 de historietas, mediante un tutorial e hipervínculos que ayudarán al estudiante a tener conocimiento de esta novedosa aplicación.

1.2.7 OUTLOOK/ HOTMAIL

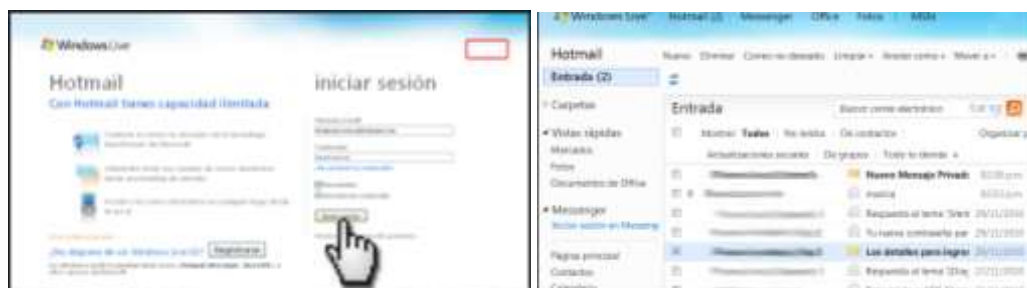
Es el nombre que recibe un servicio gratuito de correo electrónico.

Cuando hablamos de **Hotmail**, estamos hablando de un servicio con el cual puedes leer, recibir, mandar y guardar mensajes de correo electrónico, también conocidos como e-mail.

Para usar este servicio, no es necesario pagar nada, pues la empresa provee de cuentas gratis a todas las personas que necesiten una. El único requisito es registrarse. Este procedimiento se hace de forma sencilla y tomará sólo unos pocos minutos.

Al obtener una dirección de correo electrónico en Hotmail tendrás una cuenta de correo en forma inmediata y a disposición para usarla de diversa formas. Lo bueno de este servicio es que se puede crear tantas cuentas como se necesite, sin pagar nada.

Con una cuenta gratuita se puede mandar y recibir mensajes gratuitamente. hoy en día, se pueden hacer muchas más cosas que solo enviar mensajes , entre ellas se cuentan la comunicación por Messenger, la utilización de la nube virtual SkyDrive y el acceso a MSN.



Esta aplicación la utilizamos en el bloque de cartas y SMS, mediante un tutorial que permite a los estudiantes conocer el mecanismo para abrir una cuenta electrónica y poder desarrollar conversaciones, enviar mensajes y recibir información a través de este sistema.

1- Redactar correo. Es el primer paso a la hora de utilizar este servicio.

La hoja en blanco que ofrece el servicio para redactar un correo electrónico se compone de las siguientes partes:

El campo Para: sirve para escribir la dirección del destinatario. Por su parte, Asunto: permite realizar una breve descripción del mensaje. Lo que se ubica a continuación es el cuerpo principal del correo electrónico, donde se escribirá la misiva.

2- Destinatarios. Las direcciones de correo electrónico siempre se deberán escribir con el siguiente formato: usuario@correoweb.com y en el campo donde se escribe el destinatario.

Si el mensaje debe enviarse a diversas personas, las direcciones se escribirán separadas con comas (,).

Algunos servicios, como Hotmail, suelen comprobar la dirección para luego desplegar una serie de opciones a elegir basadas en una agenda de contactos previamente cargada.

3- Mayúsculas y minúsculas. Es indistinto escribir las direcciones de mail en mayúsculas o minúsculas, esta última forma es la que se utiliza por convención y uso común.



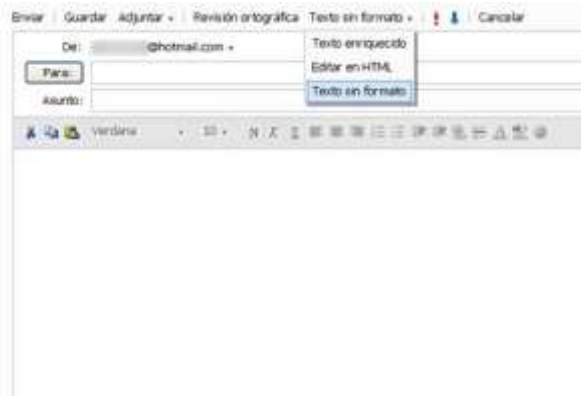
4- Con Copia o copia oculta. Estas opciones se pueden activar con un simple click, generalmente bajo la leyenda Mostrar CC: y CCO:

Lo que permiten realizar este tipo de opciones es ingresar direcciones de correo en copia. Esto significa que el destinatario de nuestra correspondencia verá que también se envió el mensaje a otras personas.

Al utilizar la opción Con copia oculta (CCO) los destinatarios cuyas direcciones de correo electrónico se encuentren en este campo no serán vistos por las otras personas que recibieron el mensaje.

5- Cuerpo del mensaje. Aquí es donde se escribirá el mensaje. En los servicios de correo web de uso extendido se encuentra activada la opción "Texto enriquecido", que permite remarcar el texto en negrita y cambiar el color o tamaño de la fuente, por ejemplo. Si no se desea hacer uso de estas características, se podrá optar por la alternativa denominada "Texto sin formato".

6- Adjuntar archivos. No sólo texto se puede enviar en un correo electrónico. Con esta opción se podrán cargar diferentes tipos de archivos en el e-mail, tales como fotos o como planillas de cálculo. En los servicios gratuitos de correo electrónico web, como Gmail; Hotmail y Yahoo!, la capacidad de archivos a enviar se encuentra limitada en 10 MB por mensaje.



7- Guardar. Si se redacta un mensaje de correo electrónico muy extenso, conviene seleccionar la opción de "guardar" cada un lapso de tiempo breve, de esta forma se almacenará una copia en la carpeta Borrador. Allí se ubican aquellos mensajes que se redactaron en algún momento y quedaron archivados en dicha carpeta luego de seleccionar la opción "Guardar". Algunos sistemas de e-mail, como Gmail, "guardan" el borrador automáticamente.

8- Buzones o bandejas. De acuerdo al servicio existen diversas carpetas que almacenan los mensajes enviados, recibidos y eliminados. En la Bandeja de entrada, como lo denomina Hotmail por ejemplo, ingresan todos los mensajes que se envían a la casilla del usuario (ver excepciones en el siguiente punto). Por su parte, la carpeta "Enviados" contiene todos los correos que se despacharon desde dicha cuenta.

9- Correo no deseado. Esta carpeta requiere una mención especial. Las compañías proveedoras de correo electrónico aplican estos filtros para detener la avalancha de mensajes que se envían indiscriminadamente por Internet.

Sin embargo, estos sistemas no distinguen si algún contacto nos envía por primera vez un correo electrónico. Periódicamente hay que revisar esta carpeta para determinar si la correspondencia que se esperaba recibir quedó "atrapada" en este filtro. Se recomienda sumar a los contactos a las personas de confianza, así se evitará que lleguen a esta carpeta.

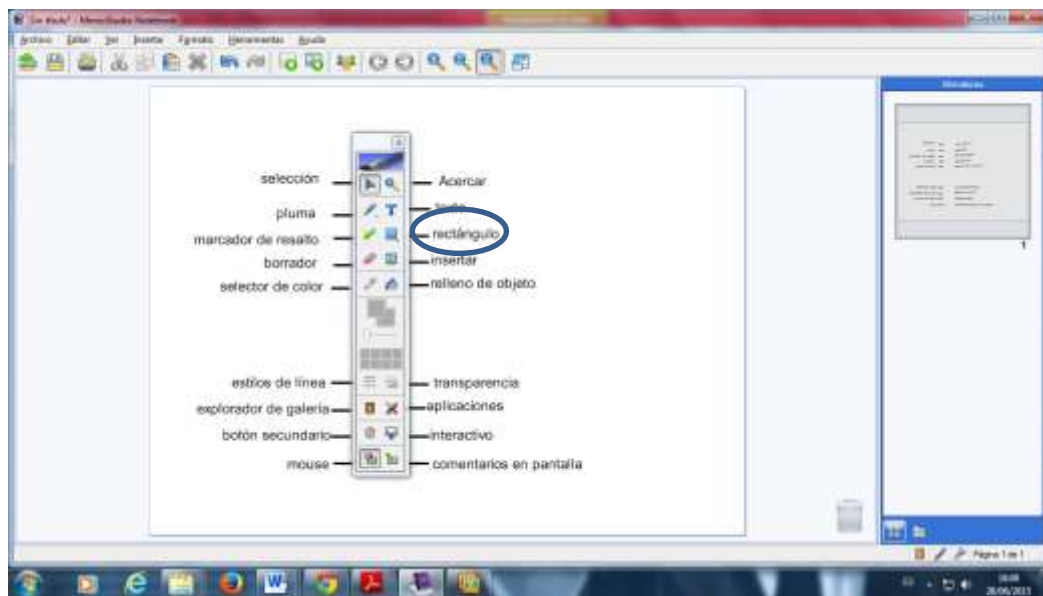
10- Salir / Cerrar sesión. Cuando se desee salir del sistema, es importante seleccionar esta opción para preservar la seguridad de la cuenta de correo electrónico. Este paso se deberá realizar sin excepción si consultas la cuenta de correo electrónico desde una maquina compartida, como un cibercafé o la computadora de un amigo o familiar. Cerrar la ventana no alcanza, se debe cerrar sesión.

1.2.8 Ejercicios de Aplicación.

Ejercicio N°1

Sistema Mimio Aplicaciones Básicas.

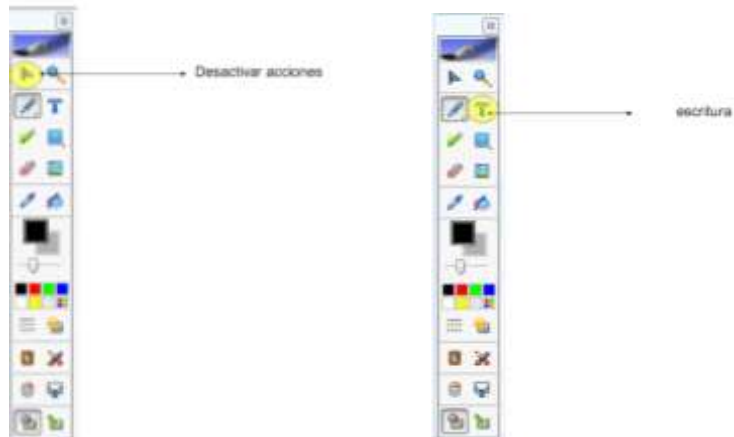
Al poseer mimio una suite de herramientas bastante amplia se planteará los siguientes ejercicios de tal manera que el docente pueda involucrarlos en su planificación.



Para la elaboración de cuadros utilizamos la opción rectángulo allí se despliegan varias formas:



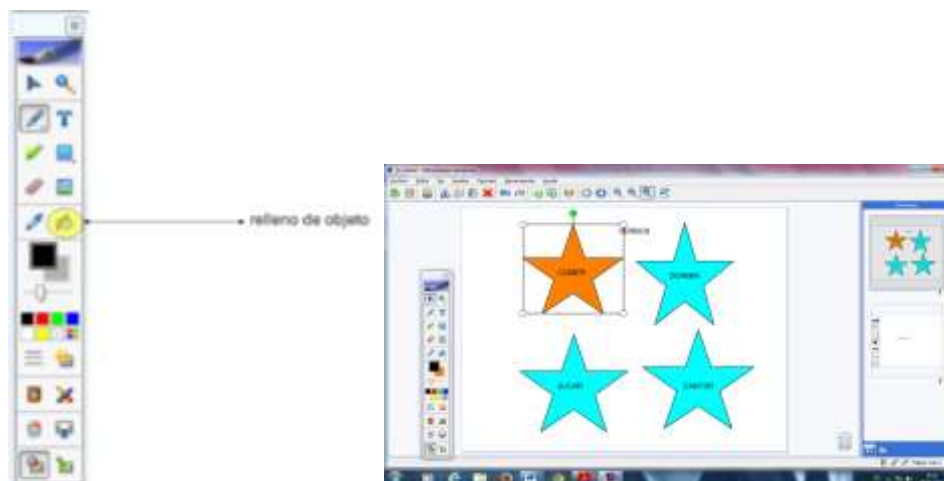
- Escogemos las figuras y podemos ampliarlas o reducir las según la necesidad.
- Desactivamos la función de cuadros haciendo click en la parte superior izquierda del menú MIMIO



- Procedemos a ubicar la opción de escritura, se puede escribir tanto dentro como fuera del objeto



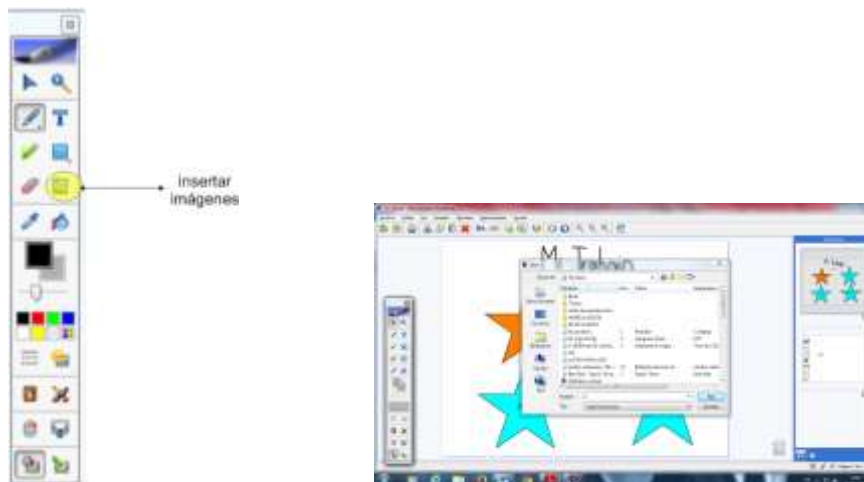
- Hay que recordar siempre desactivar la acción utilizando la flecha del lado izquierdo.



- Si queremos cambiar de color cualquier figura , damos click en la opción relleno de objeto, y escogemos el color y la forma .
- Para escribir con nuestra letra y luego reconocerla con Mimio, utilizamos la siguiente barra.

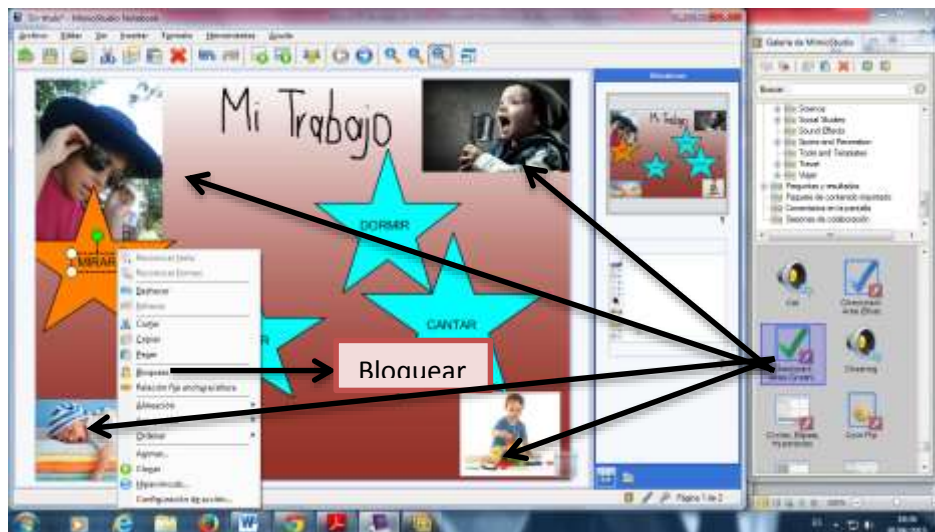


- Para insertar imágenes de otro archivo , ubicamos la opción insertar imágenes, se abre una ventana con los archivos de nuestro computador y podemos insertar cualquier imagen, sonido, video o documento de Microsoft.





- Ahora le daremos el toque interactivo, al interactuar con el estudiante: Se le pedirá que coloque la estrella con la imagen correspondiente, solamente tiene que arrastrar con el cursor, si la imagen y la estrella son correctas, aparecerá un signo de visto, que se lo insertará desde la galería multimedia





Ícono para guardar presentaciones

Nombre del archivo a guardar

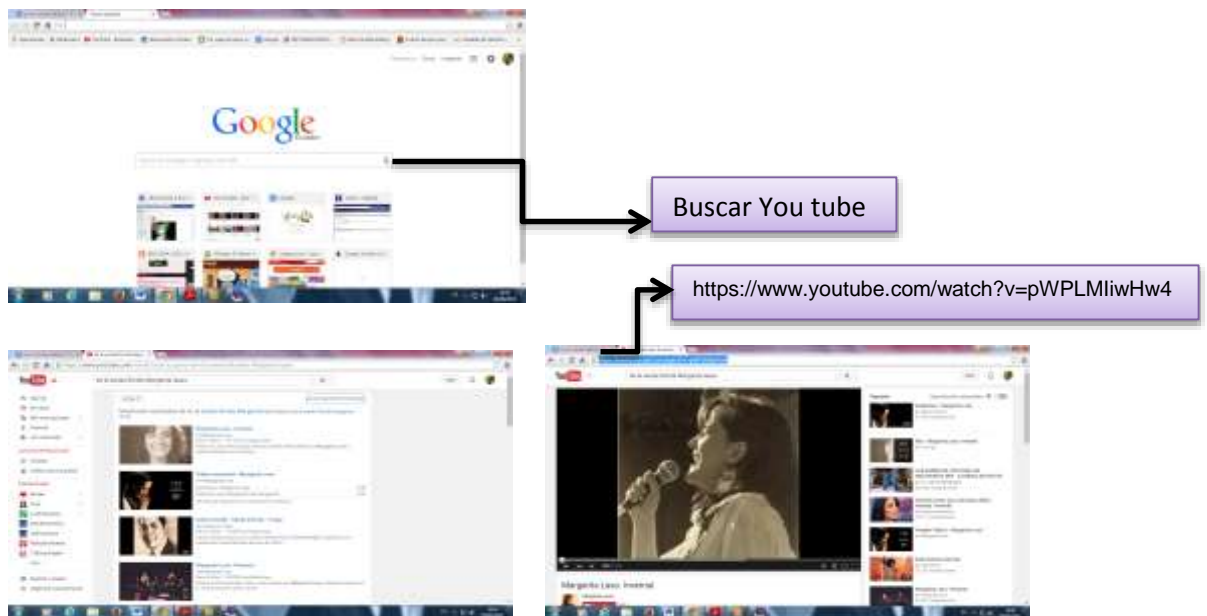


Ejercicio N°2

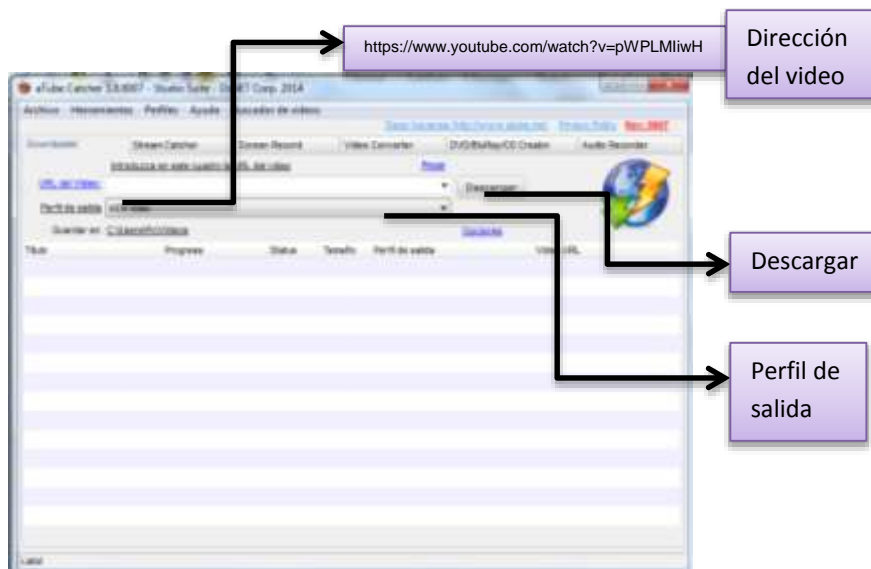
Mimio, You tube, A Tube Catcher, Google

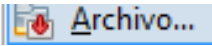
Ahora realizaremos una presentación en la que se incluya videos y elementos importados, Utilizando la aplicación Mimio, el portal de internet You tube y la herramienta de uso gratuito A tube catcher.

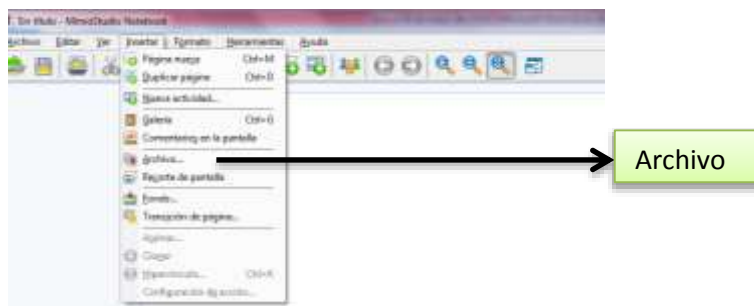
1. Primero accedemos a Internet al buscador google, para buscar en YouTube el video que vamos a utilizar.



2. Se copia, (click derecho del mouse) el URL (dirección) que se encuentra en la parte superior del video
3. Abrir la aplicación A tube catcher, que debe estar instalada en su computador. Se despliega la siguiente pantalla, en la que debemos pegar la dirección del video, canción, etc, colocando en la ventana ubicada bajo la dirección, el perfil de salida del documento, puede ser video, MP3, MP4 u otros. y finalmente damos click en **Descargar**.



4. El video se guarda automáticamente en la sección videos de tu computador
5. Abrimos la aplicación Mimio damos click, en la opción insertar y escogemos el ícono 



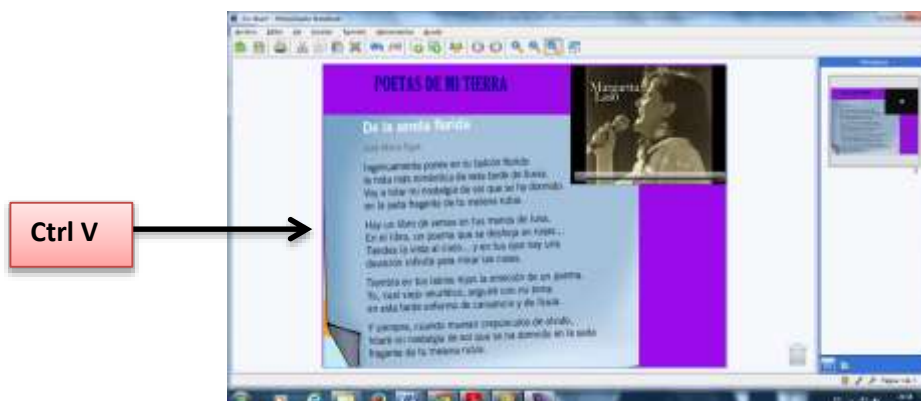
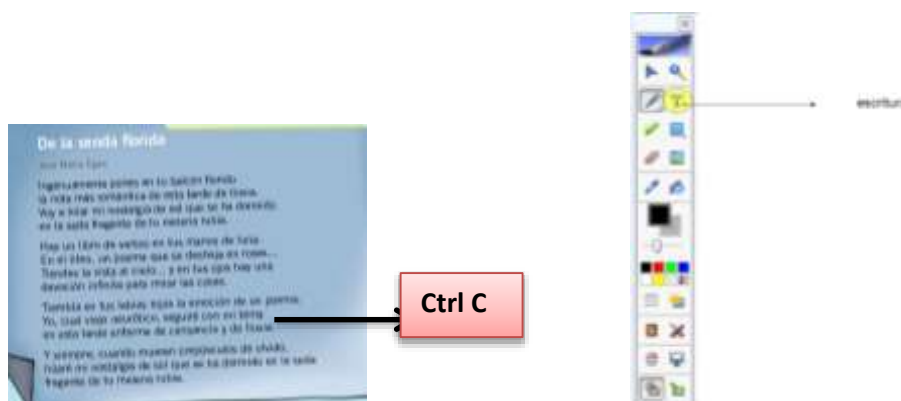
1. Inmediatamente el video se descarga y se ubica en la galería de mimio studio, de ahí simplemente se arrastra el video hacia la página principal, y ya se lo puede reproducir.



- Otra manera de dar fondo a la página es: damos click derecho y sale una opción que dice **fondo**, damos click, y sale la siguiente ventana:



- Escogemos el color que deseamos para el fondo y aceptamos.
- Si deseamos colocar un gráfico. simplemente damos copiar al gráfico, regresamos a la página de mimio y damos pegar. Insertamos la opción de texto para colocar un título a la presentación.

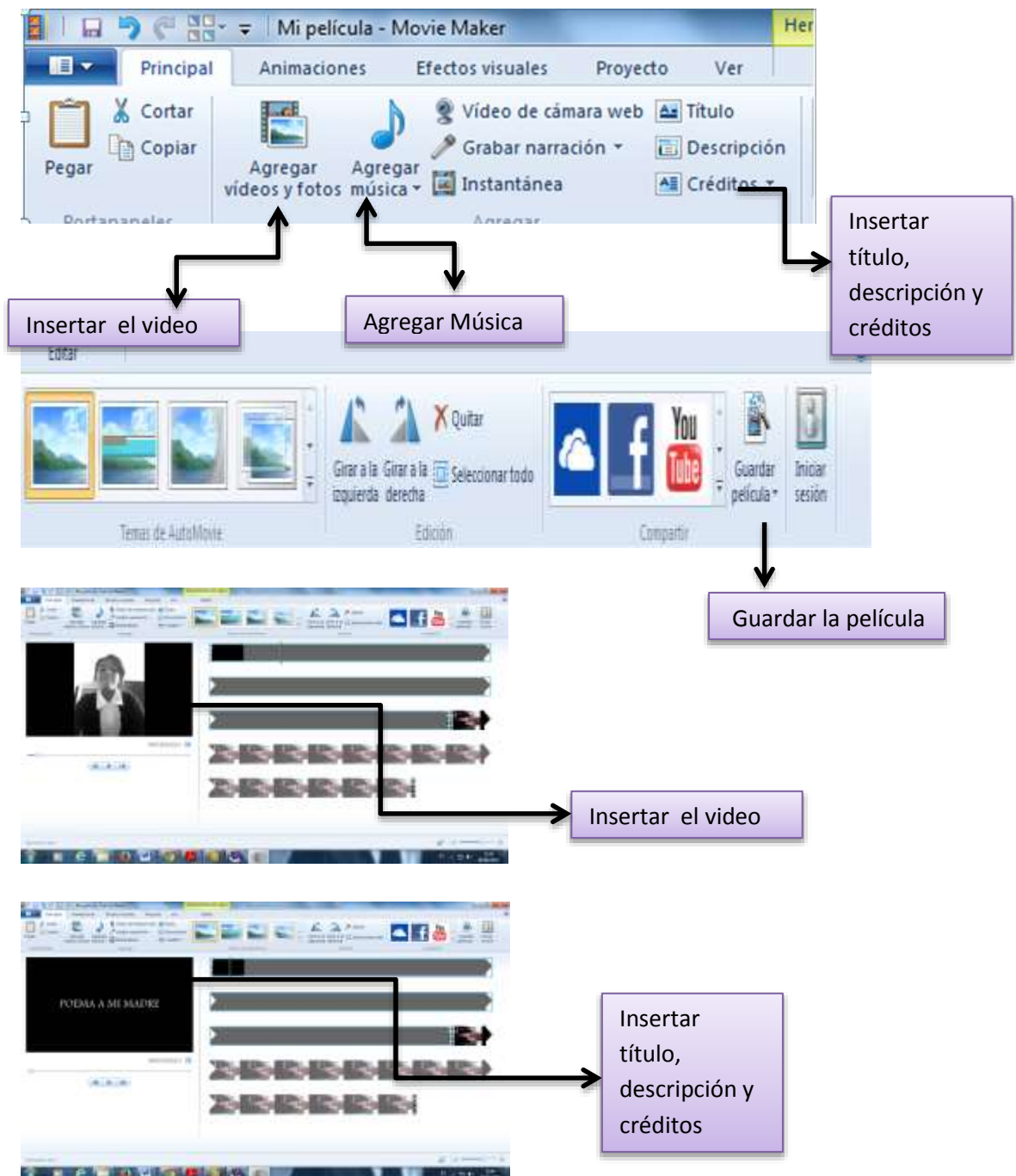


- De esta manera, queda lista la presentación en la que podemos abrir el video e interpretar el poema con letra y música.

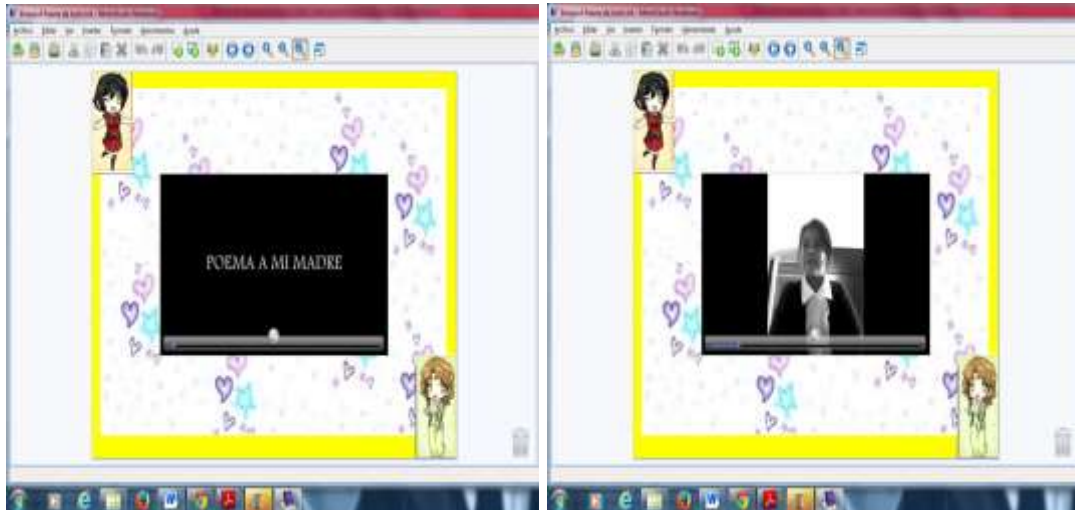
Ejercicio N°3

Mimio, Movie Maker, cámara de video, o teléfono celular con este servicio.

- 2 Se realiza una presentación, película, tutorial etc. con la cámara que dispongamos, se sube la información al computador y empezamos con la aplicación movie maker.



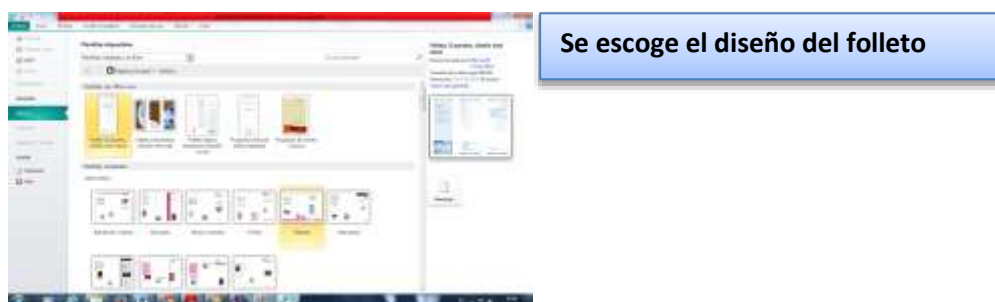
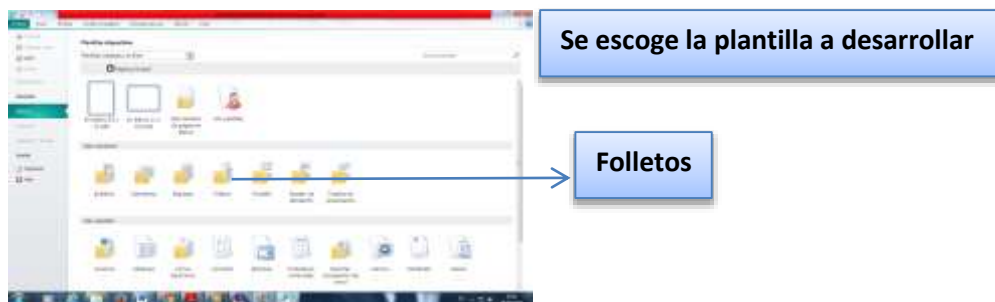
- Una vez guardada la película, abrimos la página de mimio, y damos la opción insertar . Automáticamente el video se graba en Galería de Mimio, colocamos un fondo con cualquiera de las dos opciones que ya se conoce e insertamos gráficos para dar realce a la presentación.

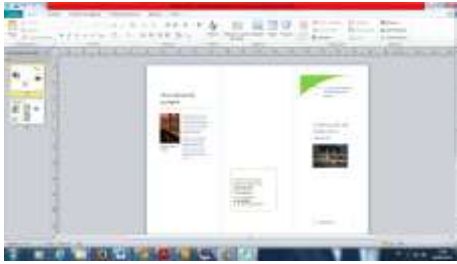


Ejercicio N°4

Mimio y Publisher

- Se elabora una presentación en la aplicación de autoedición de publisher





Se llenan los datos en el anverso y se colocan fotografías promocionales



Se llenan los datos en el reverso y se colocan fotografías promocionales

En la barra de herramientas escogemos la opción de Efectos y estilos para darle otro aspecto a la letra, si queremos dibujar cuadros, tablas o insertar imágenes o figuras

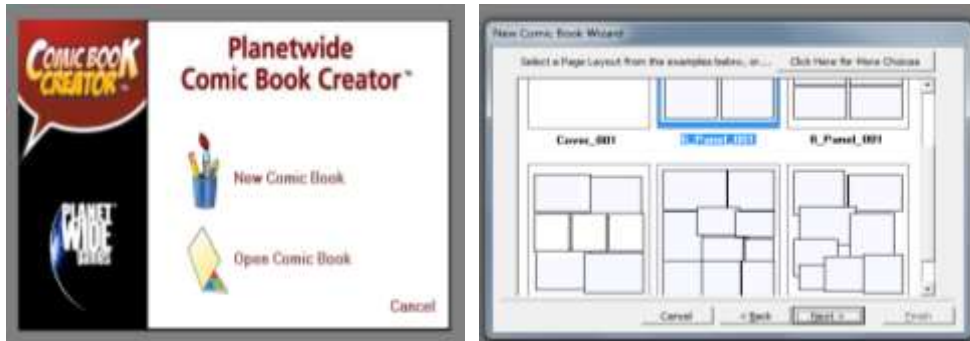


- 5 Abrimos la página de mimio e insertamos los pasos para elaborar un folleto en publisher, se da fondo a la pagina y se coloca el título.



Ejercicio N° 5

COMIC BOOK , MIMIO, GOOGLE



- 6 Se ingresa a la página de inicio de comic book y se escoge entre las opciones : nuevo cómic o abrir los que ya están desarrollados.



- Se escoge la plantilla deseada, se ingresa a la barra de menú escribir , escogemos la letra y el cuadro en el que va a ir la leyenda.



- 7 Se ingresa los personajes y está listo el cómic.

- 8 Se puede realizar un comic en Mimio utilizando sólo fotografías y cuadros.



Ejercicio N°6

Outlook/ Hotmail y Mimio

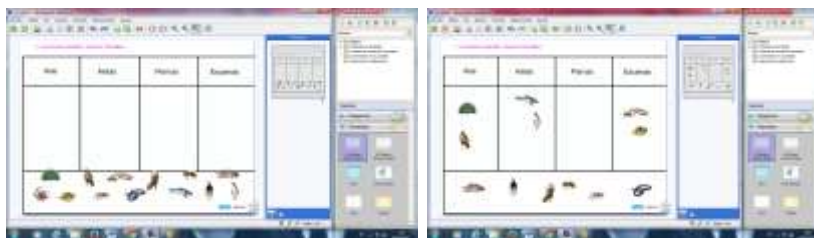
- 9 Para grabar una clase y enviarla por correo, primero abrir la página de Mimio, realizar la clase, en modo interactivo. Ir al ícono **Aplicaciones**

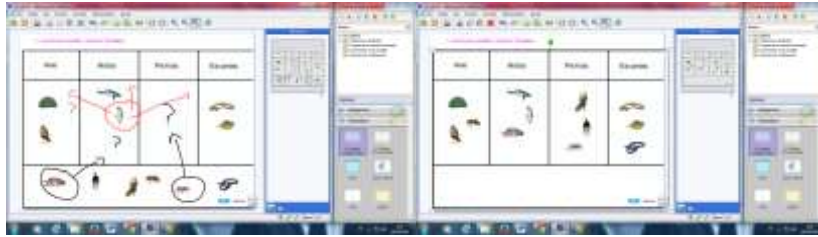


dar click derecho y escoger la opción grabadora

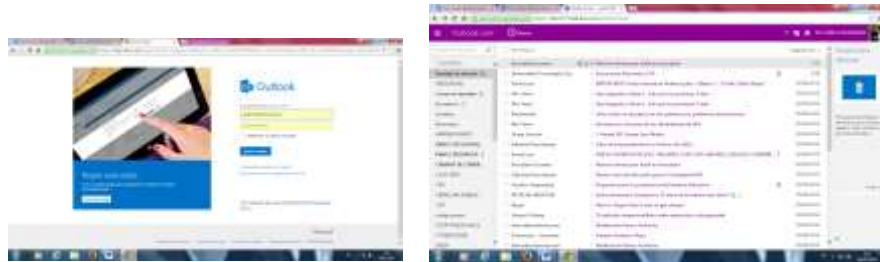


- 10 De esta manera toda la clase que se desarrolla, podremos grabarla.

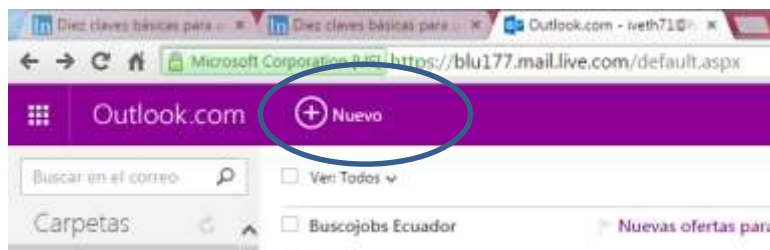




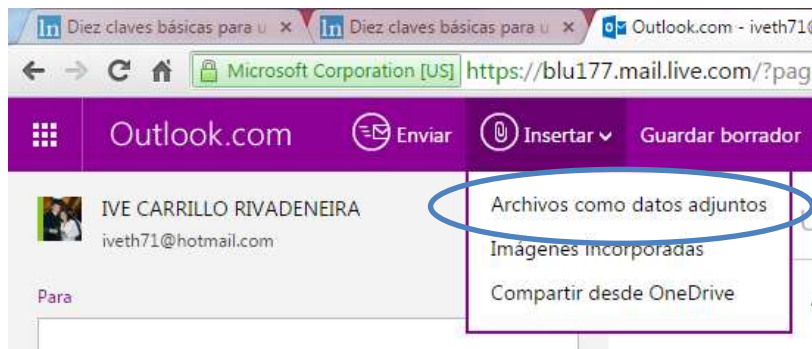
11 Ingresa la página de correo electrónico



12 Damos click en nuevo



13 Opción Insertar/ opción archivos como datos adjuntos



14 Se abren los archivos del computador y buscamos mimio/ejercicio 4



15 Enviamos a los destinatarios.

Ejercicio N° 8

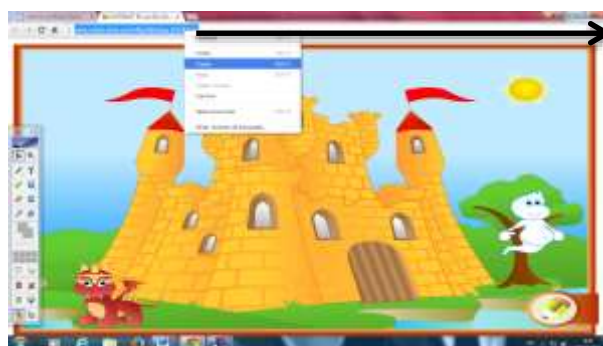
Insertar Hipervínculos en Mimio.

- 16 Para insertar un hipervínculo, primero vamos a la página de google, y buscamos información, juegos, videos, etc. que puedan servir como recurso educativo.



- 17 Una vez que encontramos la información general, buscamos la información específica, es decir la actividad que vamos a desarrollar.

- 18 Copia el enlace:



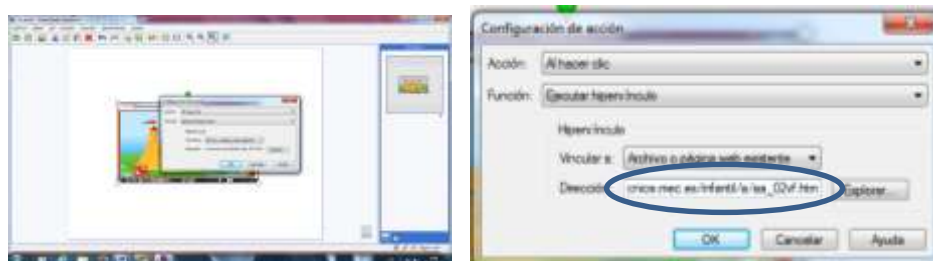
http://ares.cnice.mec.es/infantil/a/aa_02vf.htm

- 19 Ingresar a la página de Mimio, copiar la imagen de la actividad, dar click derecho y elegir la opción hipervínculo, para trabajar con esta

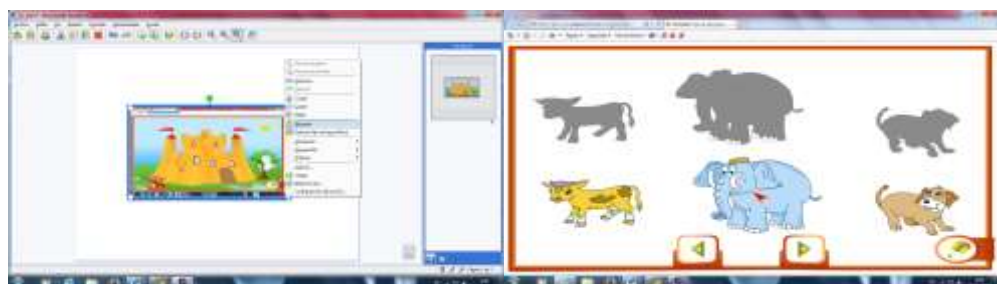
aplicación necesariamente debe estar conectado a una red de internet.



- 20 Sale el siguiente mensaje. En la ventana que se encuentra vacía debes pegar el enlace o dirección.



- 21 Se marcará la figura con un borde celeste, que indica que ya está establecido el hipervínculo, si desea bloquear, dar click derecho en la opción bloquear, y desaparecerá el recuadro azul, pero la función se mantendrá. Desde mimio puedes acceder a esta actividad las veces que se desee.



CAPÍTULO 2

APLICACIÓN DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO, EN LOS BLOQUES CURRICULARES DE 7° AÑO DE EGB ÁREA LENGUA Y LITERATURA

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

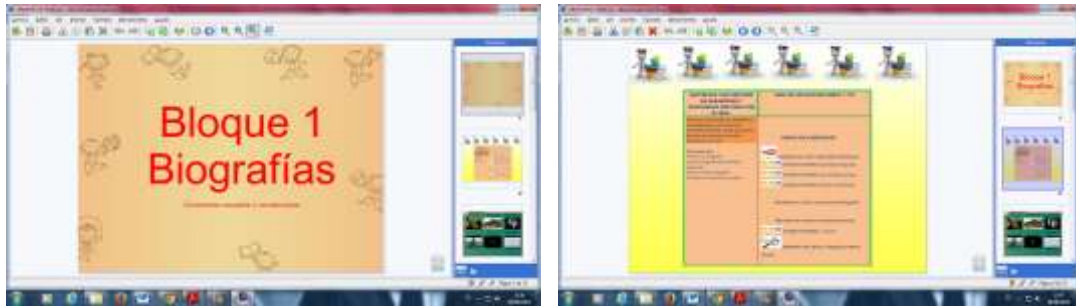


BLOQUE 1 BIOGRAFÍA Y AUTOBIOGRAFÍA

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC.	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Destreza: Comprender las biografías y autobiografías escritas desde el contenido del texto y la jerarquización de ideas al contrastar con otras experiencias de vida</p> <p>Pasos para leer: Prelectura : biografía Lectura: Biografía de José Mejía Lequerica. Estructura de la biografía. Poslectura: Conectores causales.</p>	<p> ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: OBSERVANDO BIOGRAFÍAS</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Aprendiendo Biografías</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Encontremos la pareja</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Descubre el personaje.</p> <p> REFUERZO DEL TEXTO: Estructura de la Biografía.</p> <p> REFUERZO DEL TEXTO: Conectando Oraciones</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Conector</p> <p> MOMENTO DEL ENLACE : Biografías y Mimio</p> <p>connect</p>
<p>Destreza: Investigar y producir biografías variadas desde la selección crítica de personajes y la valoración de sus acciones.</p>	<p> JUGANDO CON MIMIO: Sopa de Adverbios</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Cazando Adjetivos</p>

<p>Pasos para escribir: Autobiografía Adverbios de modo Adjetivos no connotativos Adjetivos numerales/ordinales Preposición Conjunción Interjección.</p>	 <p>REFUERZO DEL TEXTO: Estructura de la Autobiografía y Hoja de vida.</p>  <p>JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Adjetivos</p>  <p>JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Adjetivos y Adverbios.</p>  <p>JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Preposiciones</p>
<p>Destreza: Exponer biografías y autobiografías orales adecuadas con la estructura y el desarrollo eficaz del discurso</p> <p>Destreza: Escuchar y observar biografías variadas en función de la comprensión e interpretación de información específica desde la valoración de otras perspectivas de vida.</p> <p>Pasos para hablar y escuchar: Biografía Familiar.</p>	 <p>ACTUANDO Y CREANDO : Mi Autobiografía</p>
<p>Evaluación</p>	<p>APLICACIÓN EN CLASE</p>

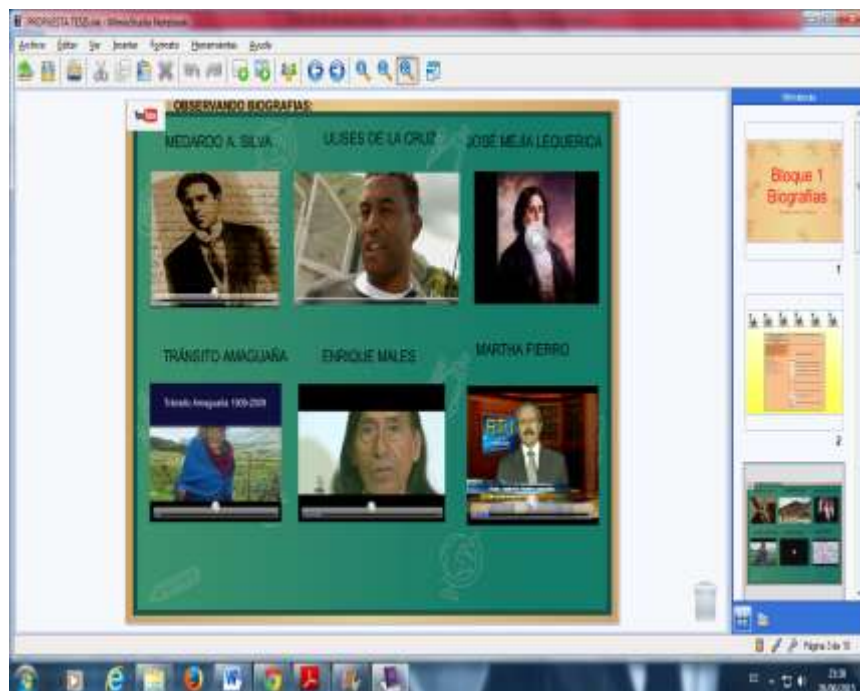
2.1 BLOQUE 1 BIOGRAFÍA Y AUTOBIOGRAFÍA



Para realizar todas las actividades de la guía , se parte, de la destreza con criterio de desempeño, las micro y macrodestrezas. que se quiere desarrollar

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escuchar y observar biografías variadas en función de la comprensión e interpretación de información específica desde la valoración de otras perspectivas de vida.
PROCESO: Reconocer la situación de comunicación en diversas biografías (quién emite, qué, a quién, para qué, a qué se refiere).

Ejercicio 1: Observando Biografías.

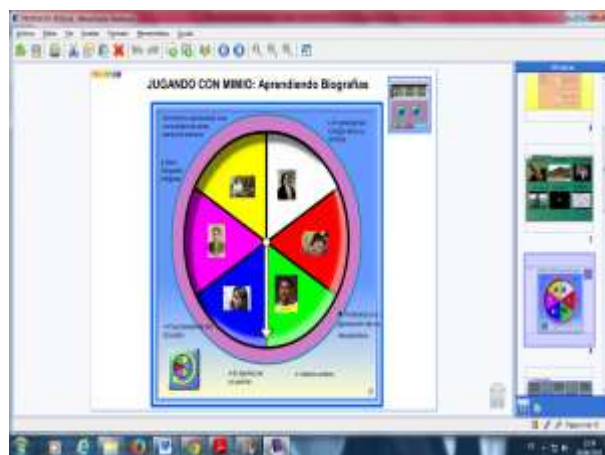


Generar ideas: Asociar ideas, utilizar soportes escritos como ayuda durante el proceso. Dibujos, gráficos, etc.

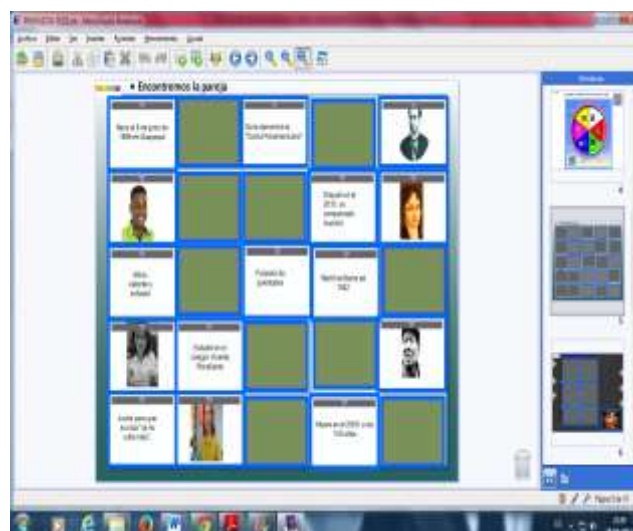
Usar diversos mecanismos para generar ideas: palabra generadora, preguntas, entre otros, según el tipo de texto. Consultar fuentes de información diversas. Enciclopedias, diccionarios, para utilizar esa información en el texto. Generar ideas propias y nuevas a partir de las ideas de los demás.

Organizar ideas: Clasificar ideas, elaborar listados de ideas para clasificarlas. Jerarquizar ideas.

Ejercicio 2: Aprendiendo biografías

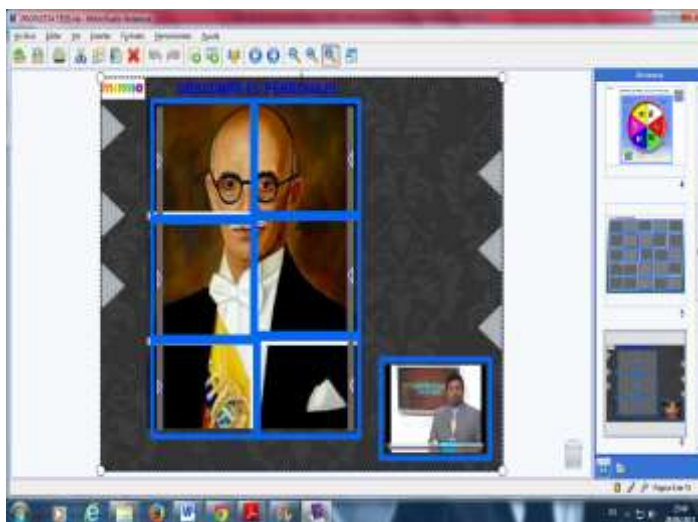


Ejercicio 3: Encontramos la pareja



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Investigar y producir biografías variadas desde la selección crítica de personajes y la valoración de sus acciones.

Ejercicio 4: Descubre el personaje

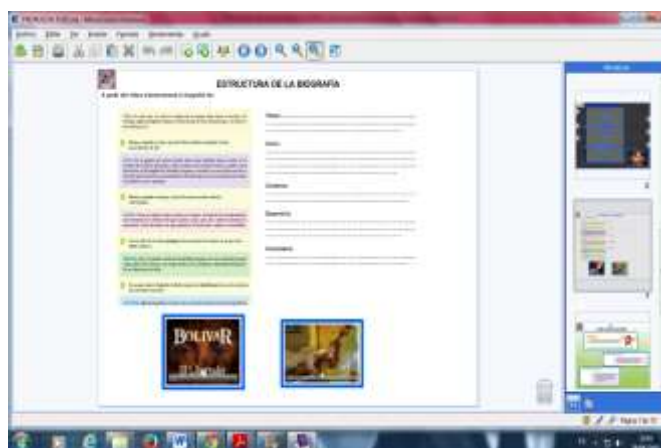


DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender las biografías y autobiografías escritas desde el contenido del texto y la jerarquización de ideas al contrastar con otras experiencias de vida.

PROCESO

Prelectura: Establecer el propósito de la lectura. Analizar Paratextos, reconocer el tipo de textos, función comunicativa, autor y formato. Determinarla clase de texto y relacionarlo con otros textos del mismo tipo

Ejercicio 5: ESTRUCTURA DE LA BIOGRAFÍA



Función del lenguaje: Como intención del emisor.

Persuasiva: trama, descriptiva y narrativa. Cohesión: conectores causales, consecutivos, condicionales, Sustitución. Antonimia. Coherencia, Adverbios, Adjetivos.

EJERCICIO 6: CONECTANDO ORACIONES

The screenshot shows a software window titled 'CONECTANDO ORACIONES'. The main content area has a green background and contains three text boxes with blue borders. The top box explains that sentences can be connected using connectors like 'y', 'pero', 'porque', 'por lo tanto', 'así que', 'entonces', 'por lo que', 'en consecuencia', 'por consiguiente', 'así que', and 'tal y como'. The middle box lists causal connectors: 'por', 'porque', 'ya que', 'como', 'puesto que', 'dado que', 'debido a', 'a causa de', 'con motivo de', 'considerando que', and 'teniendo en cuenta que'. The bottom box lists consecutive connectors: 'así que', 'de manera que', 'de modo que', 'pues', 'de ahí que', 'entonces', 'por lo que', 'en consecuencia', 'por consiguiente', 'así que', and 'tal y como'. The interface includes a toolbar at the top and a sidebar on the right.

EJERCICIO 7: CONECTOR

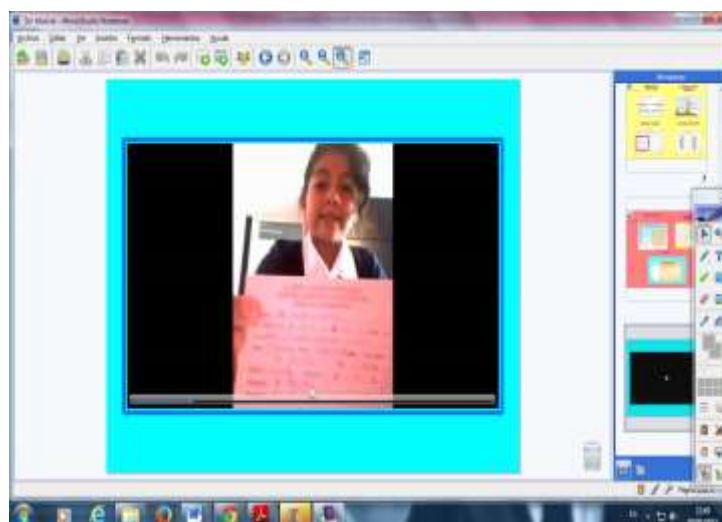
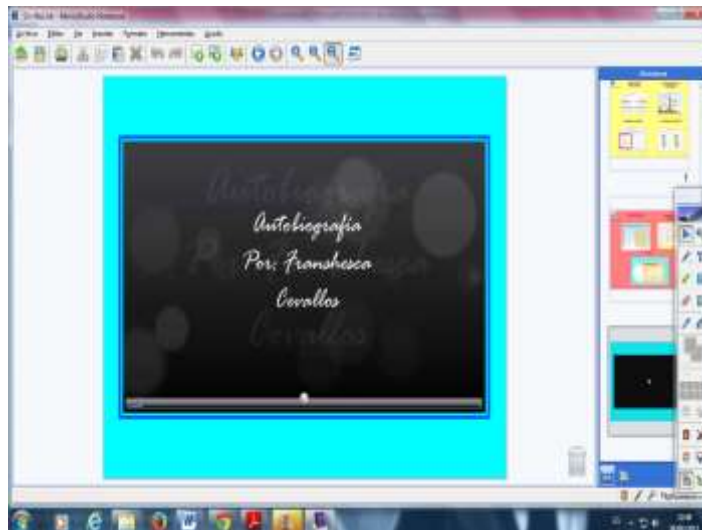
The screenshot shows a software window titled 'Conector'. The main content area has a pink background and contains a grid of text boxes. The top box is titled 'Conector' and contains the text: 'Ahora es considerado en la historia del Ecuador como uno de los caudillos más sobresalientes y con mayor legado en la vida del Ecuador.' The middle box contains the text: 'Tránsito Amaguerra vivió mucha discriminación.' The bottom box contains the text: 'Simón Bolívar luchó' and 'Enrique Males era un apasionado del arte'. The right side of the grid contains the text: 'La Escuela Superior Militar del Ejército Escobedo llenó su ventresca', 'luchó por la justicia social', and 'La libertad fundó el grupo "María Marachi"'. The interface includes a toolbar at the top and a sidebar on the right.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Exponer biografías y autobiografías orales adecuadas con la estructura y el desarrollo eficaz del discurso.

PROCESO:

Planificar el discurso: Planear lo que se va a decir en biografías y autobiografías. Analizar la situación (rutina, estado de discurso, anticipación, etc.) para preparar la intervención. Anticipar y preparar el tema (información, estructura, lenguaje)

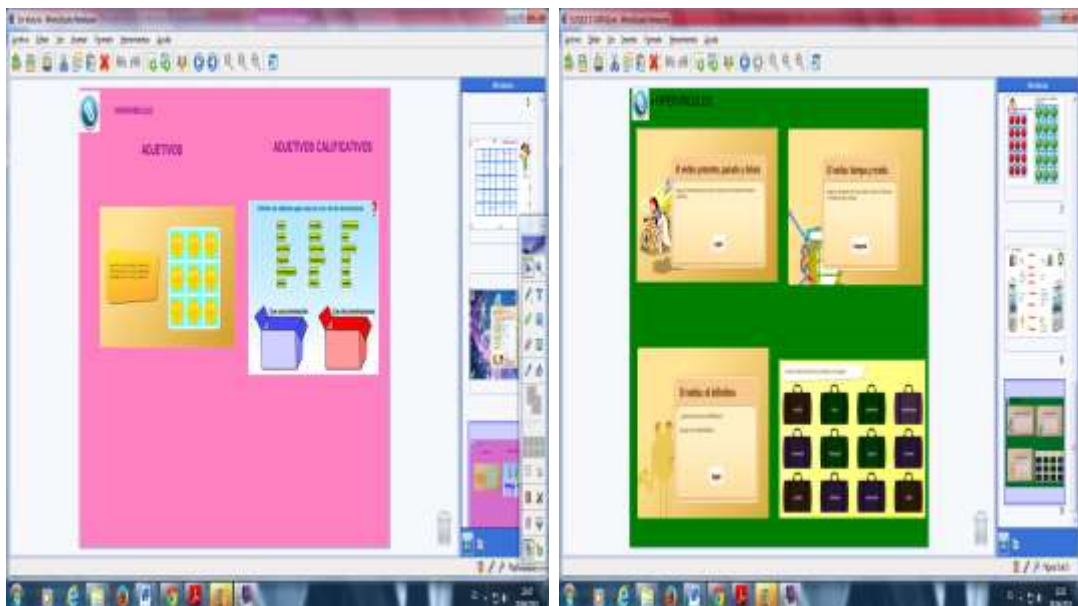
EJERCICIO 11: ELABORO MI AUTOBIOGRAFÍA



Elementos de la lengua: Oración simple: bimembre. Sujeto: núcleo y modificadores del sujeto: aposición, construcción comparativa. Predicado: núcleo y modificadores del predicado: objeto directo, indirecto y complemento circunstancial. Verbos: clasificación sintáctica, copulativo/ no copulativo; transitivo/ intransitivo. Tiempo. Modo: indicativo, voz activa y pasiva, Adjetivos: no connotativos, múltiples, partitivos y distributivos. Verboides: infinitivo. Pronombres: enfático, interrogativo y exclamativo. Adverbio de modo. Preposiciones: a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, so, sobre, tras, y vía. Conjunciones. Interjecciones.

Uso de las mayúsculas en abreviaturas y títulos de dignidades y tratamientos: Uso de la “c” en adjetivos terminados en “ciosa”/ “cioso”. Uso de la “s” en numerales terminados en “ésimo” “ésima”. Uso de la tilde en adverbios terminados en “mente”. uso de la “v” en los verbos: “hervir”, “servir”, “vivir”, “venir” y “ver”.

EJERCICIOS: Elementos de la Lengua 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.





BLOQUE 2 LEYENDAS LITERARIAS

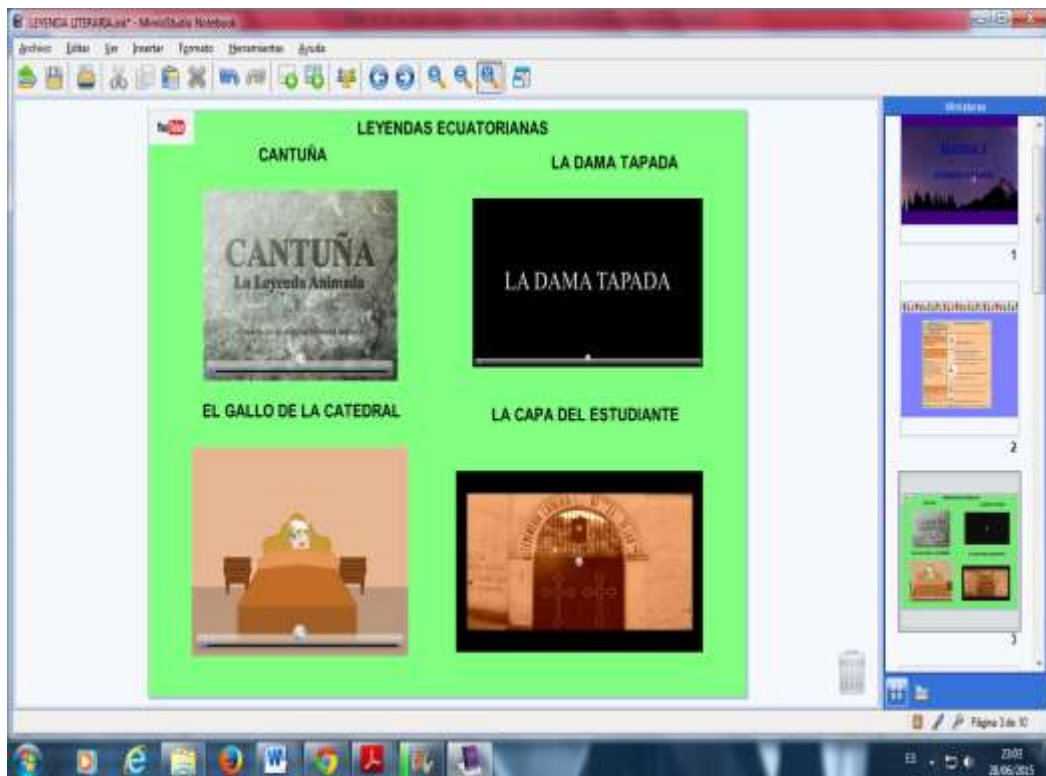
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC.	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Pasos para hablar y escuchar Destreza: Escuchar leyendas literarias en función de la interpretación con una actitud crítica y valorativa.</p> <p>Destreza: Recrear leyendas literarias para distintos públicos en diferentes formatos, respetando sus cualidades textuales.</p> <p>Pasos para leer: Prelectura : Leyenda Literaria Lectura: Abdón Calderón Poslectura: Figuras literarias Lectura: El Barco fantasma Poslectura: Elementos ficticios y elementos reales.</p>	<p> ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: Escuchando Leyendas</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: “Mi Leyenda”</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Jugando con Figuras Literarias.</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Realidad y Ficción</p> <p> ACTUANDO Y CREANDO: “ Soy Actor de mi leyenda”</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Conector</p>
<p>Destreza: Escribir leyendas literarias desde las experiencias de literatura oral de su comunidad.</p> <p>Pasos para escribir: . Planificación: Generación de ideas . Redacción: Figuras literarias</p>	<p> JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Historias Fantásticas</p> <p> JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Figuras Literarias</p>
Evaluación	APLICACIÓN EN CLASE

2.2 BLOQUE 2 LEYENDA LITERARIA



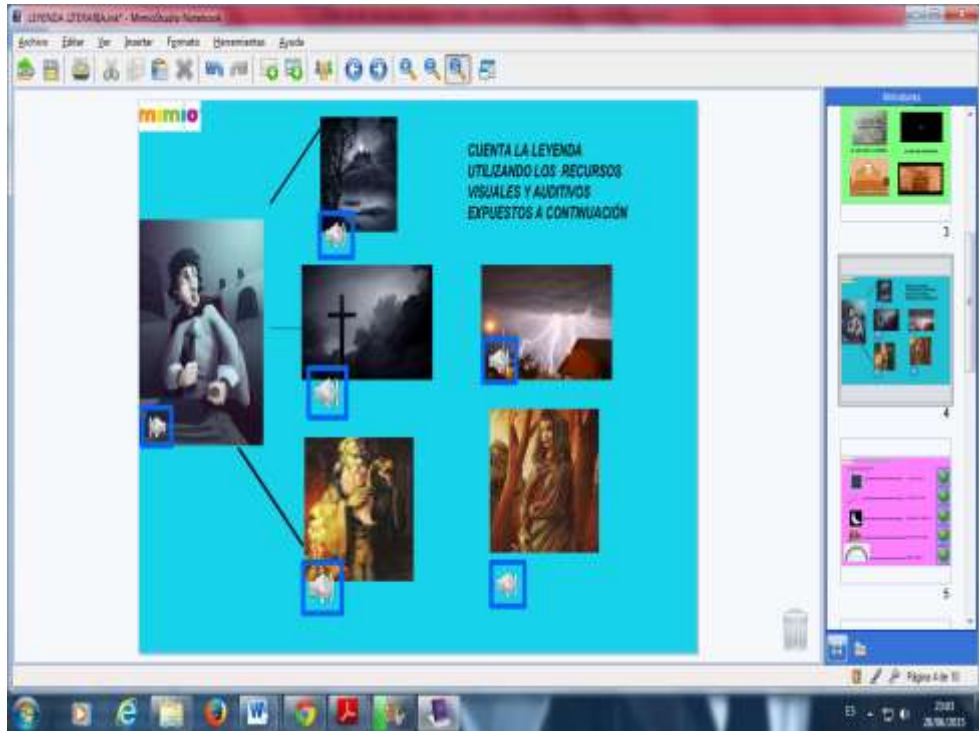
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escuchar leyendas literarias en función de la interpretación con una actitud crítica y valorativa

EJERCICIO 1: ESCUCHANDO LEYENDAS ECUATORIANAS

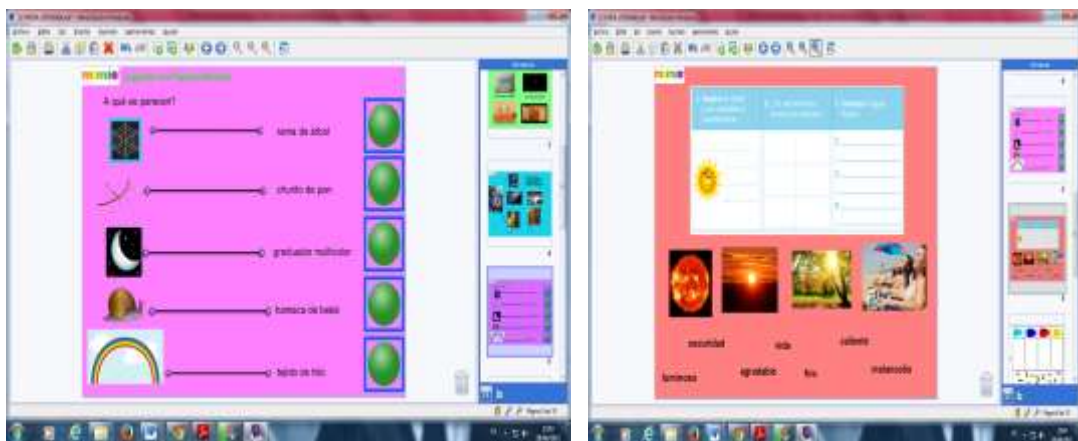


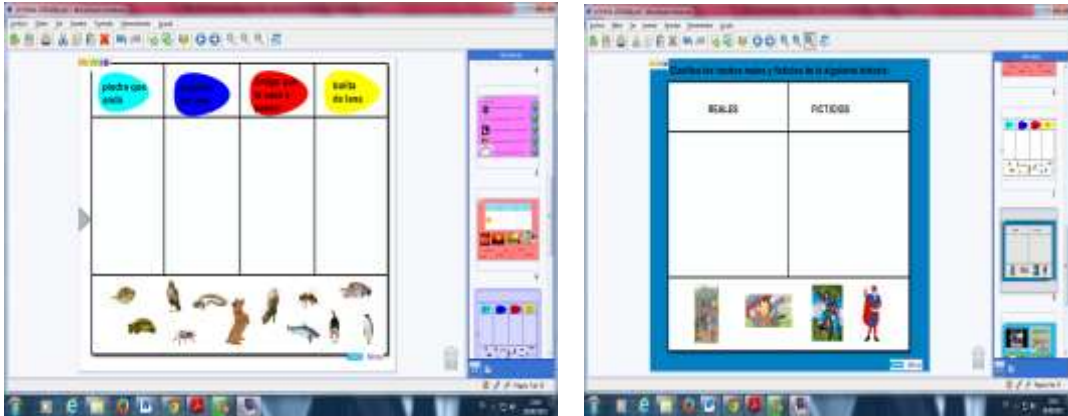
DESTREZA CON CRITERIO DE DESMPENÑO: Investigar y producir biografías variadas desde la selección crítica de personajes y la valoración de sus acciones.

EJERCICIO 2: “Mi Leyenda”



EJERCICIO 3: JUGANDO CON FIGURAS LITERARIAS

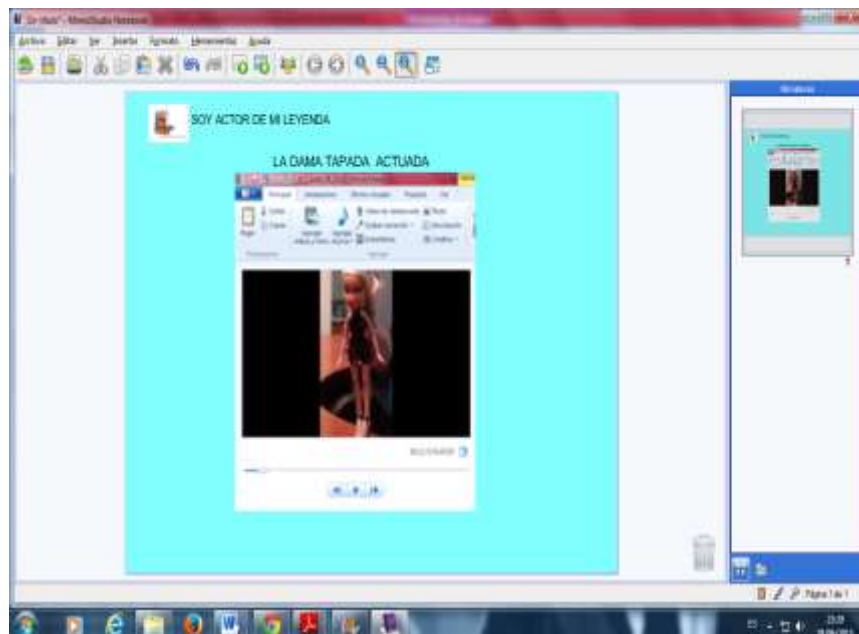




DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Recrear leyendas literarias para distintos públicos en diferentes formatos, respetando sus cualidades textuales.

Proceso de lectura partiendo de un texto. Revisión de leyendas tradicionales y ubicación de elementos característicos.

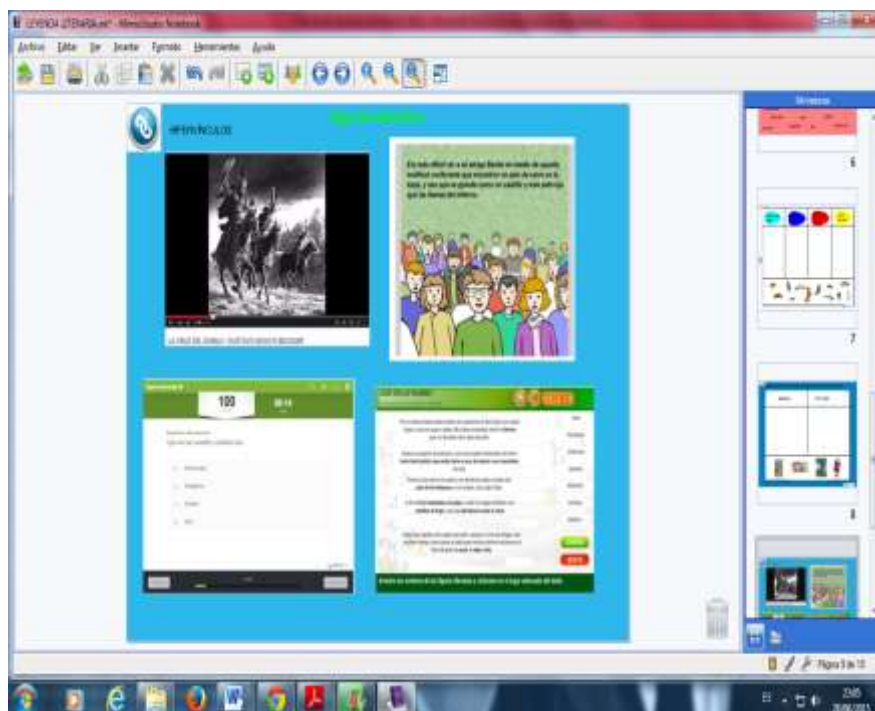
EJERCICIO 4: SOY ACTOR DE MI LEYENDA



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar la importancia del contexto en las leyendas literarias, teniendo como base la estructura formal del texto.

Estructura de la leyenda: elementos inexplicables llevados a la realidad para ser comprendidos.

EJERCICIO 5: HISTORIAS FANTÁSTICAS Y FIGURAS LITERARIAS.



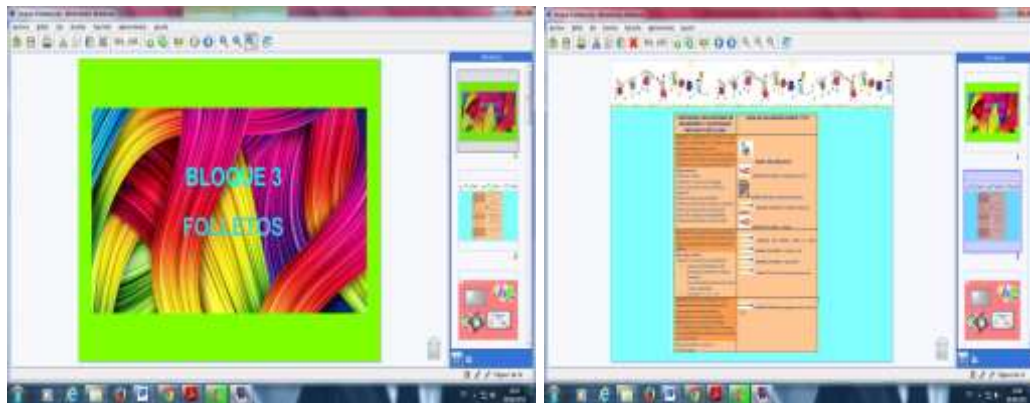


BLOQUE 3

FOLLETOS

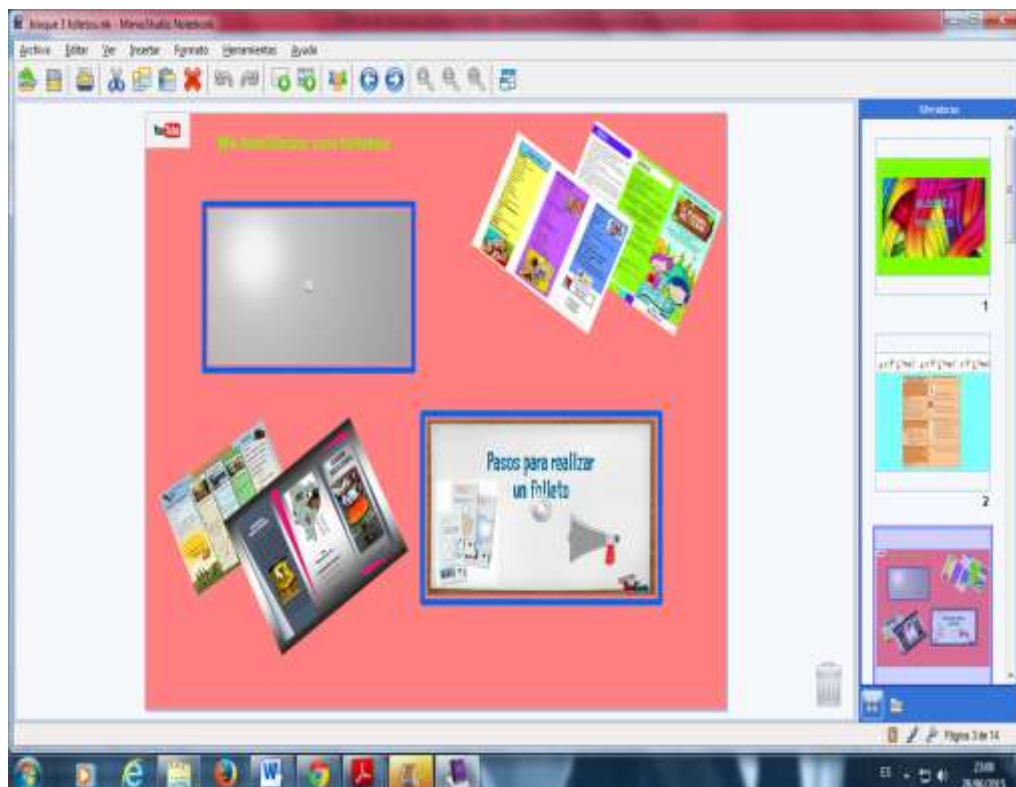
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC.	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Destreza: Comprender el orden en que aparece la información en folletos variados desde el análisis de sus partes.</p> <p>Destreza: Comparar con una actitud crítica y valorativa entre variados folletos las distintas maneras en que se presenta la información</p> <p>Pasos para leer: Prelectura : folleto Prelectura: funciones del lenguaje Lectura: ¿de dónde viene el café que tomamos? Poslectura: Estructura del folleto Poslectura: elementos explícitos e implícitos Poslectura: Conectores condicionales Lectura: El zoológico de Guayllabamba Poslectura: Inferencias y opinión crítica</p>	<p style="text-align: center;">ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: Me familiarizo con los folletos</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: Estructura del folleto</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Armando folletos con Publisher</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: “ Mi país”</p>
<p>Destreza: Producir distintos tipos de folletos adecuados con ámbitos de desempeño reales según las propiedades textuales específicas y gráficas.</p> <p>Pasos para escribir: . Situación Comunicativa y planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • aposición/modificadores del predicado/complemento directo, indirecto y circunstancial/preposiciones/construcción comparativa. • uso de la “h”, “v” y “b” 	<p> JUGANDO CON MIMIO: Diseña tu folleto</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Uso de la V y B</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Aposiciones</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Sujeto/verbo/complemento</p>
<p>Destreza: Escuchar comentarios sobre el análisis de información de folletos que provenga de diferentes ámbitos y jerarquizarla con diversos propósitos</p> <p>Destreza: Discutir sobre la naturaleza comunicativa de los folletos y su estructura desde la planificación del discurso y el análisis de su contenido</p> <p>Pasos para hablar y escuchar: . Guía turística</p>	<p> JUGANDO CON MIMIO: Armamos nuestro periódico mural.</p>

2.3 BLOQUE 3 FOLLETOS



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escuchar comentarios sobre el análisis de información de folletos que provenga de diferentes ámbitos y jerarquizarla con diversos propósitos

EJERCICIO 1: ME FAMILIARIZO CON LOS FOLLETOS

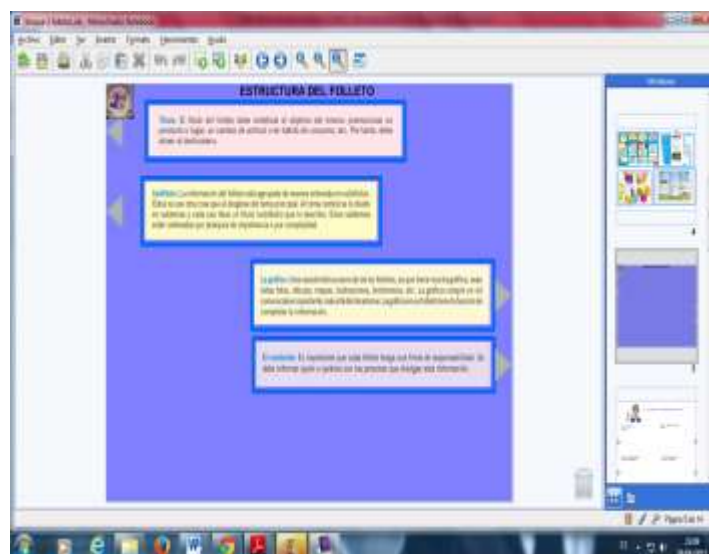


DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Discutir sobre la naturaleza comunicativa de los folletos y su estructura desde la planificación del discurso y el análisis de su contenido



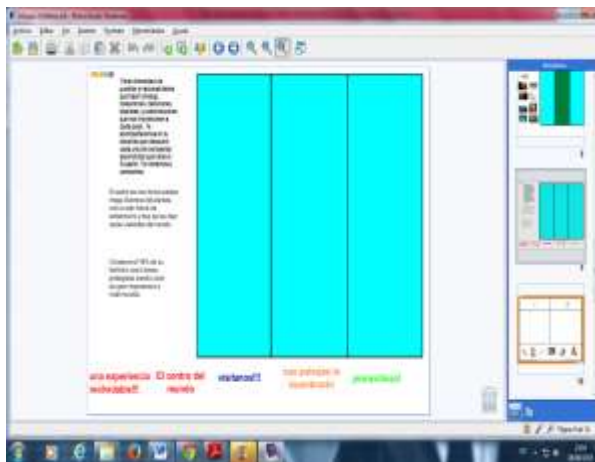
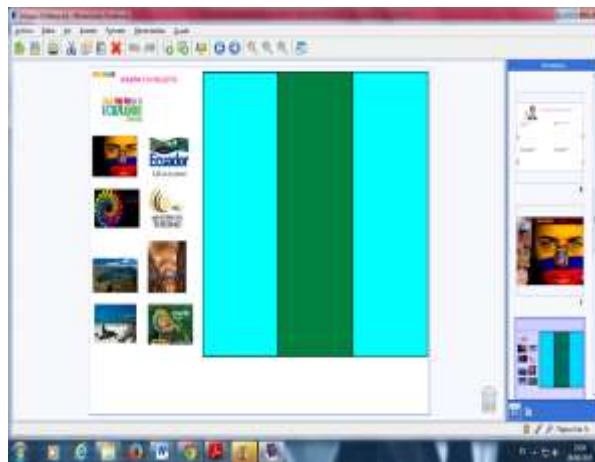
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender el orden en que aparece la información en folletos variados desde el análisis de sus partes.

EJERCICIO 3: ESTRUCTURA DEL FOLLETO



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Producir distintos tipos de folletos adecuados con ámbitos de desempeño reales según las propiedades textuales específicas y gráficas.

EJERCICIOS



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Utilizar de manera eficaz los elementos de la lengua necesarios para escribir folletos con diversos propósitos comunicativos

Elementos de la lengua: Aposición, sujeto, verbo, complemento

EJERCICIO 8:



Generar ideas: Asociar ideas, utilizar soportes escritos como ayuda durante el proceso. Dibujos, gráficos, etc. Usar diversos mecanismos para generar ideas: palabra generadora, preguntas, entre otros, según el tipo de texto. Consultar fuentes de información diversas. Enciclopedias, diccionarios, para utilizar esa información en el texto. Generar ideas propias y nuevas a partir de las ideas de los demás.

EJERCICIO 9: ARMAMOS NUESTRO PERIÓDICO MURAL.



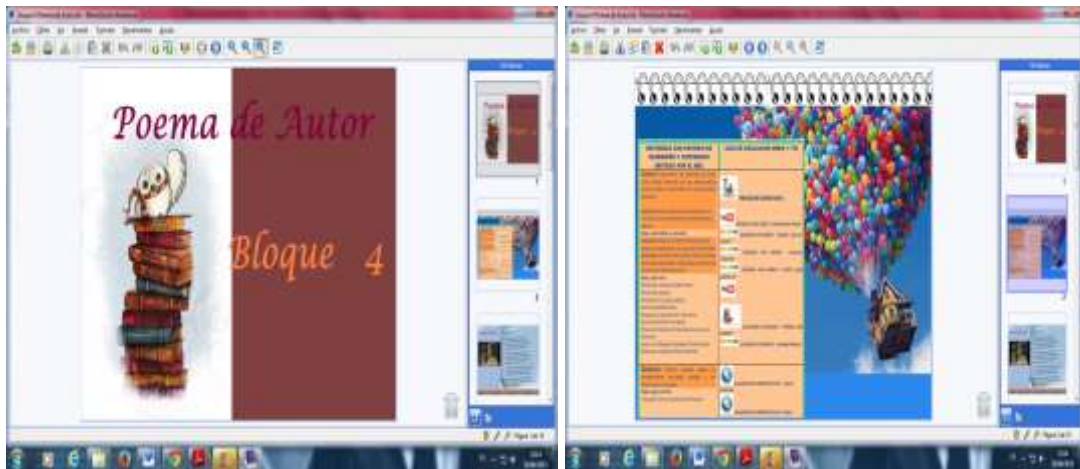


BLOQUE 4

POEMA DE AUTOR

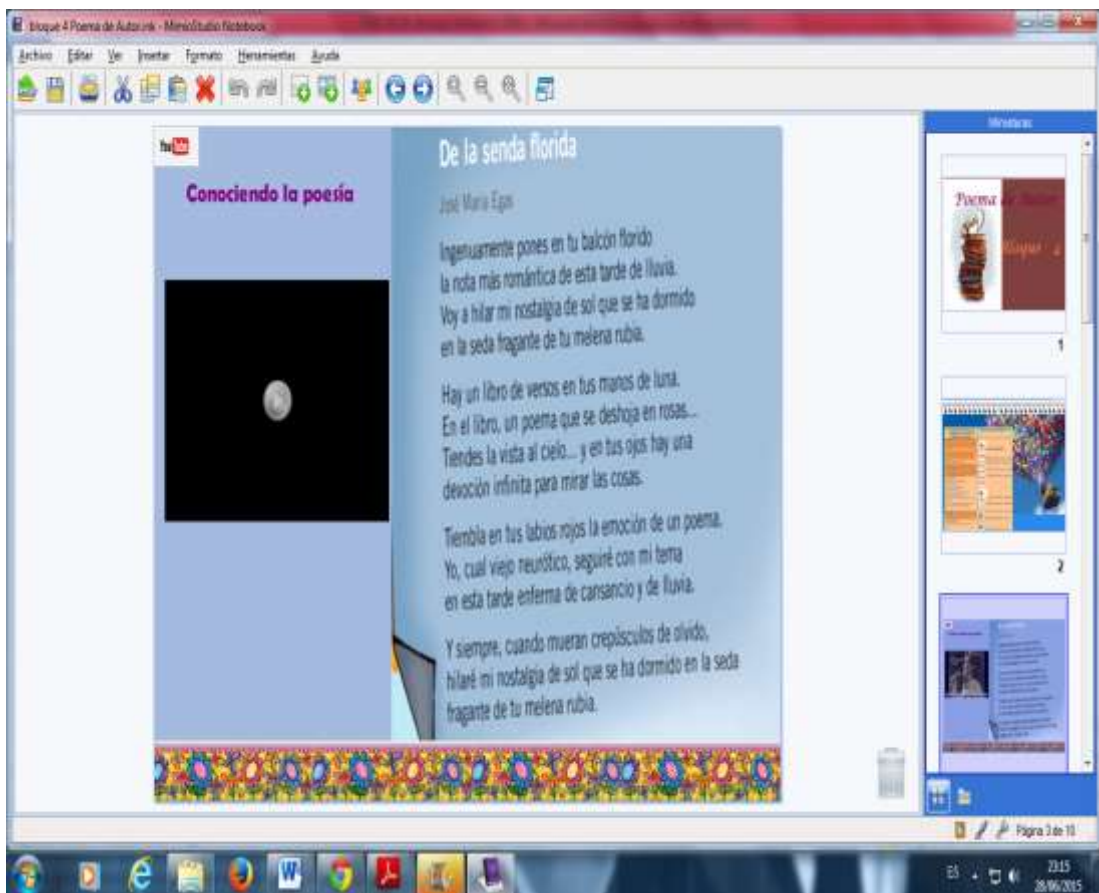
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Destreza: Reconocer los poemas de autor como textos literarios con sus características propias desde la aplicación de los elementos literarios.</p> <p>Destreza: Comprender los poemas de autor y reconocer recursos literarios, características y efectos.</p> <p>Pasos para hablar y escuchar</p> <p>Destreza: Predecir el contenido de poemas desde sus paratextos y sus estructuras formales</p> <p>Destreza: Identificar las características literarias de los autores desde el análisis de los elementos comunes en distintos textos.</p> <p>Pasos para leer:</p> <p>Prelectura : poetas ecuatorianos Prelectura: poesía Prelectura: Función poética Lectura: poesías varias Poslectura: comprensión valorativa Lectura: El alma en los labios Poslectura: Reconocimiento de los recursos literarios. Lectura: A Margarita Debayle (Rubén Darío) Poslectura: Características literarias</p>	<p> ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <p> MOMENTO DEL VIDEO: Conociendo la Poesía</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: “Ecuador país de poetas”</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Recursos Literarios</p> <p> JUGANDO CON MIMIO Y VIDEO: ¿Qué poema es?</p> <p> ACTUANDO Y CREANDO: “ POEMA A MI MADRE”</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Armando Poesías</p>
<p>Destreza: Escribir poemas desde sus características textuales propias y con intenciones concretas.</p> <p>Pasos para escribir:</p> <p>. Situación Comunicativa y Planificación</p>	<p> JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Figuras Literarias</p> <p> JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Poesía</p>
Evaluación	Aplicación en clase

2.4 BLOQUE 4 POEMA DE AUTOR



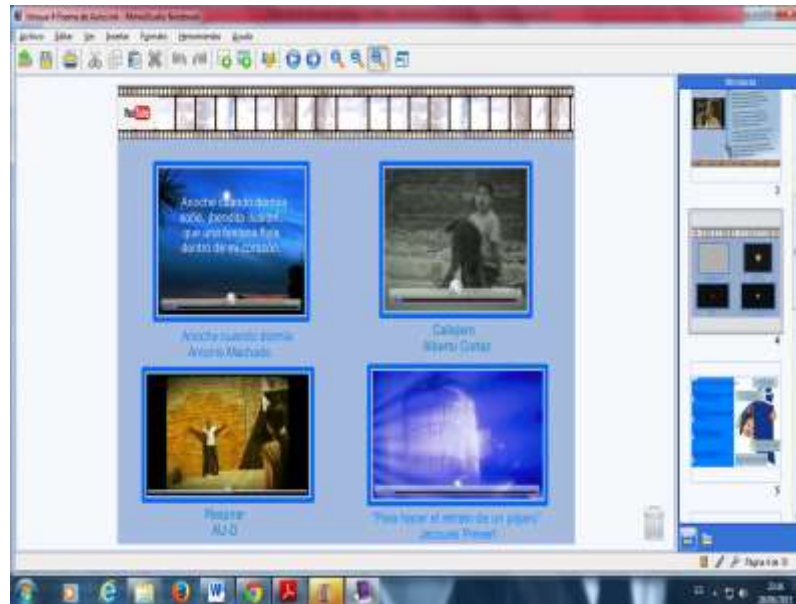
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer los poemas de autor como textos literarios con sus características propias desde la aplicación de los elementos literarios.

EJERCICIO 1:

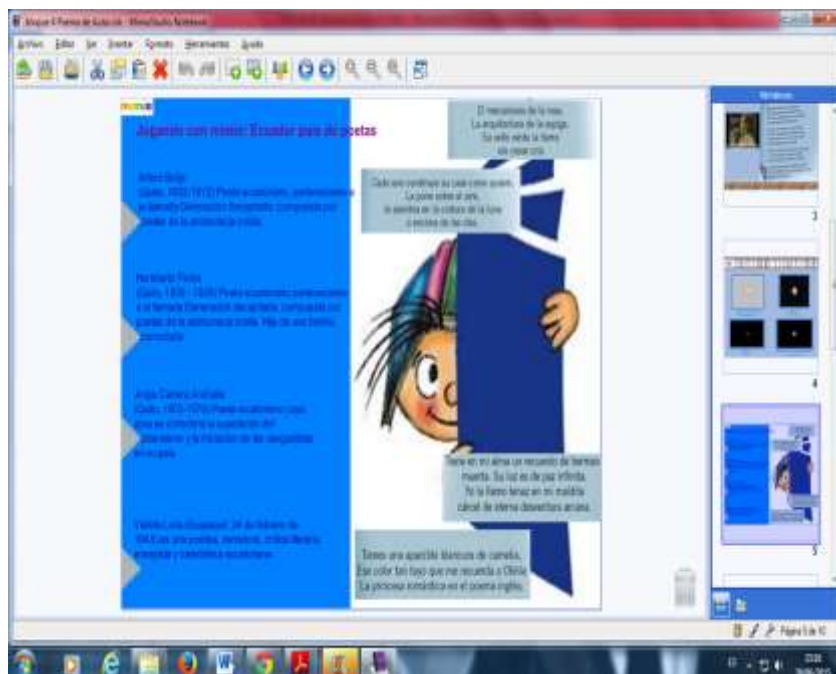


DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender los poemas de autor y reconocer recursos literarios, características y efectos

EJERCICIO 2:



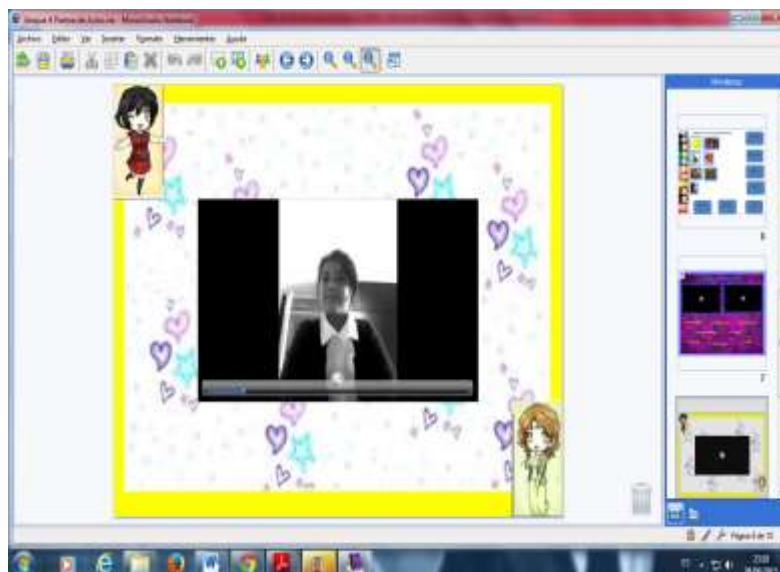
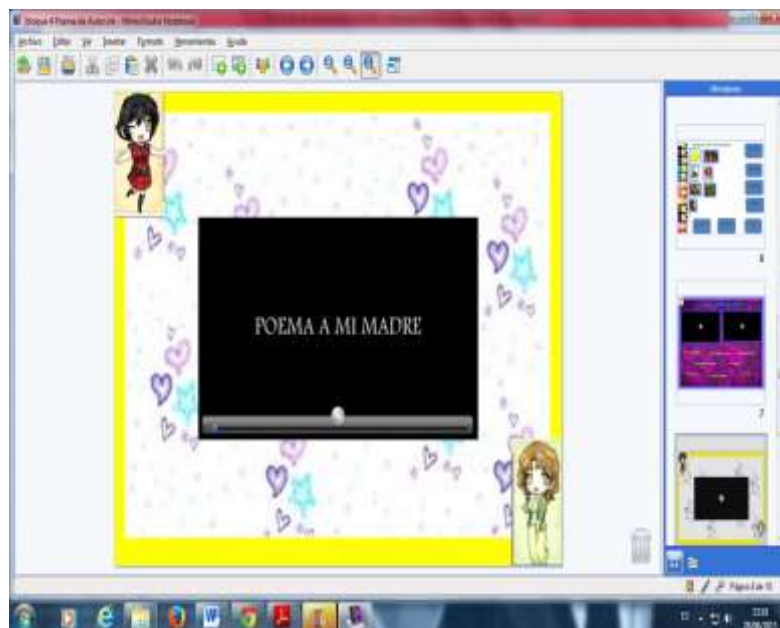
EJERCICIO 3:



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escribir poemas desde sus características textuales propias y con intenciones concretas.

Planificación desde las intenciones, estructuras planteadas y deseos. Escritura de un borrador, cumpliendo con lo planificado y preparando sus propios paratextos. (ilustraciones, dedicatorias, etc.)Edición del texto poético y preparación de trabajos definitivos. Elementos literarios: imágenes, comparación y personificación.

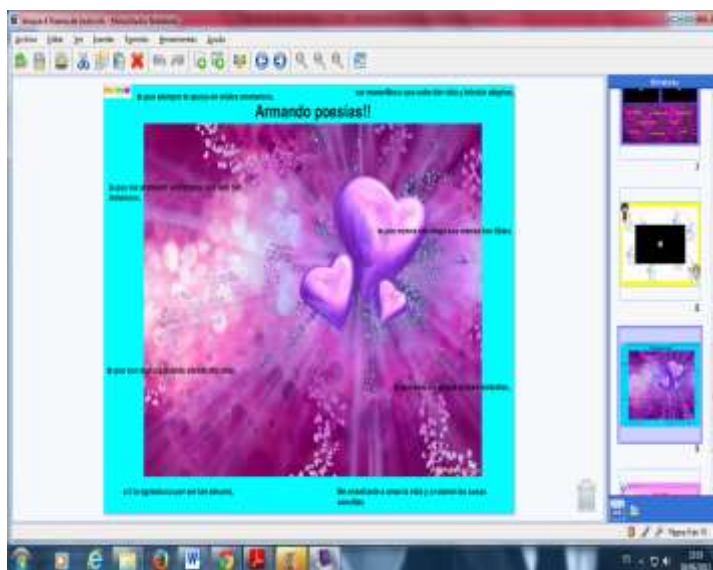
EJERCICIO 7:



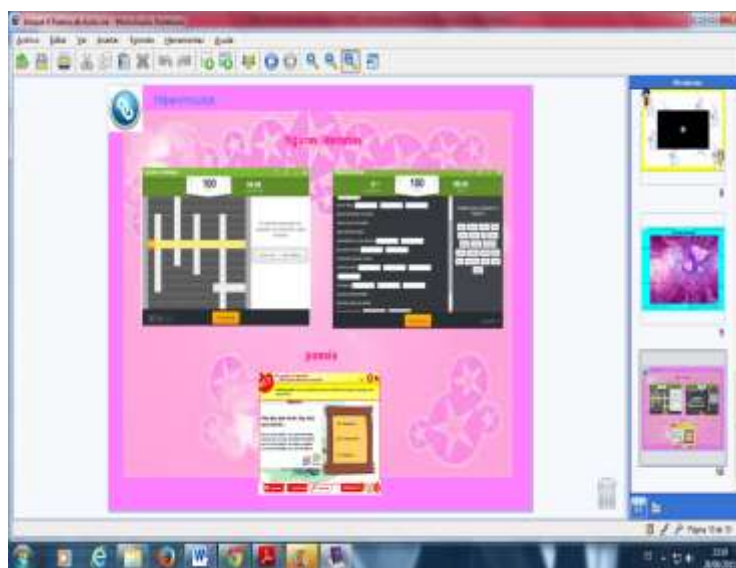
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar las características literarias de los autores desde el análisis de los elementos comunes en distintos textos.

Características literarias de un poema: brevedad, expresión de los sentimientos, unión de un fondo emotivo y otro formal, Narración de sentimientos que deben ser interpretados por el lector.

EJERCICIO 8:



EJERCICIO 9:



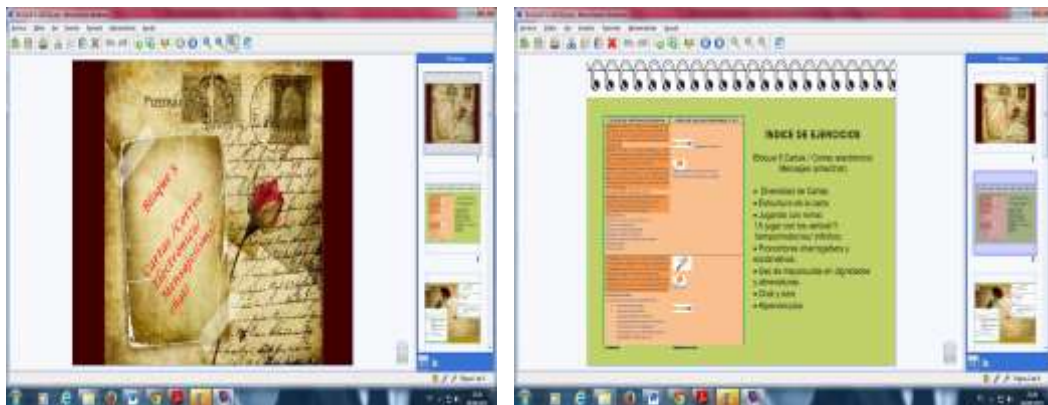


BLOQUE 5

CARTAS CORREO

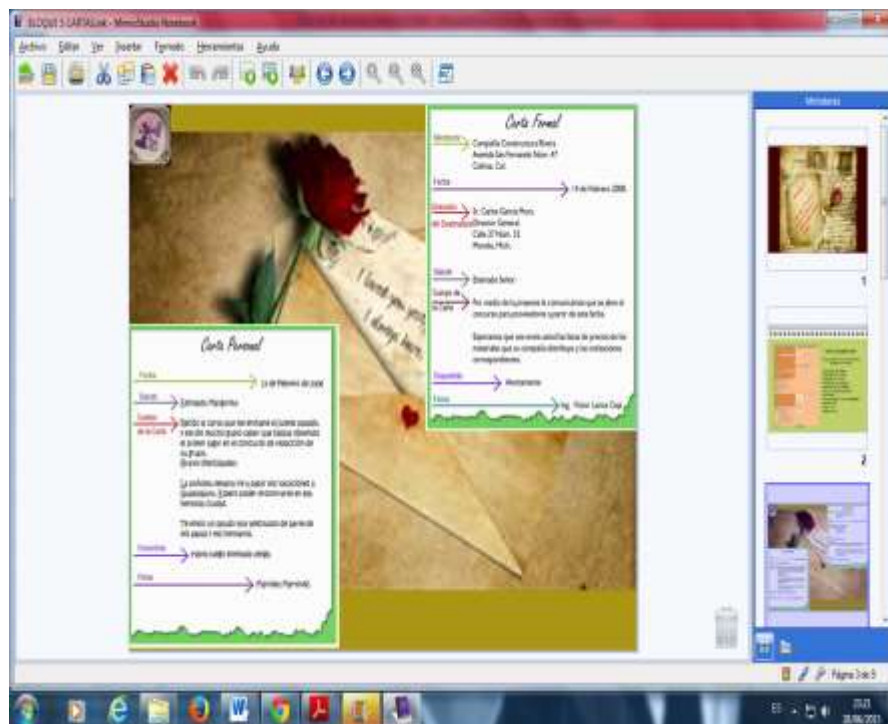
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Destreza: Escuchar la lectura de cartas, correos electrónicos y mensajes cortos (SMS y chat) de todo tipo, determinar los elementos del circuito de la comunicación y los objetivos comunicativos de esta clase de texto.</p> <p>Destreza: Evaluar el uso del lenguaje en cartas, correos electrónicos y mensajes cortos (SMS y chat) según su variedad en función de transmitir opiniones, sentimientos e información de todo tipo.</p> <p>Destreza: Analizar la naturaleza comunicativa de la carta, el correo electrónico y los mensajes cortos (SMS y chat) desde el circuito de la comunicación y reflexionar sobre la transmisión y recepción de este tipo de mensajes</p> <p>Pasos para hablar y escuchar: Debate</p> <p>Destreza: Comprender la idea global de diferentes tipos de cartas, en distintos soportes y usos e identificar la estructura, organización de la información y función comunicativa.</p> <p>Pasos para leer: Prelectura : Carta, correo electrónico Lectura: carta comercial Poslectura: análisis de párrafos Poslectura: Párrafo conclusivo Poslectura: Ideas principales y secundarias.</p> <p>Pasos para leer: El Chat y el SMS</p>	<p style="text-align: center;"> ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <p> REFUERZO TEXTO: Estructura de la carta</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: La carta</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Básquetbol Gramatical</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Pronombres interrogativos y exclamativos.</p> <p> JUGANDO CON MIMIO: Encontramos los pares.</p>
<p>Destreza: Escribir cartas y correos electrónicos de todo tipo a receptores reales, respetando las propiedades del texto, con el fin de transmitir información según intereses particulares.</p> <p>Destreza: Conocer el uso del SMS (servicio de mensajes cortos) como medio de comunicación escrita rápida y herramienta de relación social.</p> <p>Pasos para escribir: . Situación comunicativa y planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • generación de ideas. • accidentes del verbo: tiempo/modo/voz. Formas impersonales del verbo en infinitivo. Pronombres interrogativos y exclamativos. Uso de mayúsculas en dignidades y abreviaturas. 	<p> JUGANDO CON MIMIO: “Me comunico”</p> <p> JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS.- Verbos y más verbos!!</p>
Evaluación	Aplicación en clase

2.5 BLOQUE 5: CARTAS. CORREO ELECTRÓNICO, MENSAJERÍA SMS Y CHAT.



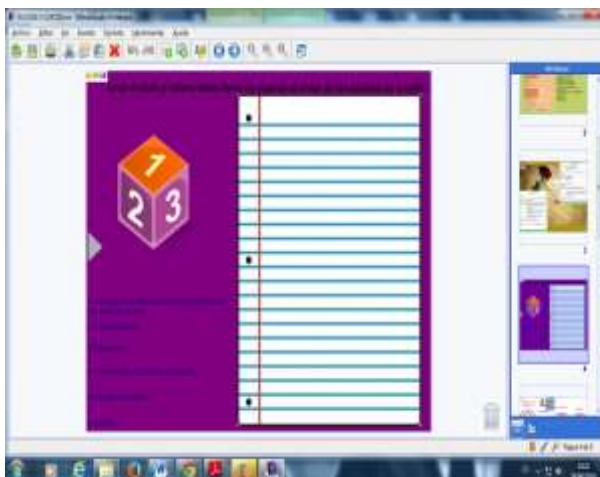
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escuchar la lectura de cartas, correos electrónicos, mensajes cortos, (SMS y chat) de todo tipo en función de determinar los elementos del circuito de comunicación y los objetivos comunicativos de esta clase de texto.

EJERCICIO: 1



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender la idea global de diferentes tipos de cartas, en distintos soportes y usos e identificar la estructura, organización de la información y función comunicativa.

EJERCICIO: 2



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Evaluar el uso del lenguaje en cartas, correos electrónicos y mensajes cortos (SMS Y chat) según su variedad en función de transmitir opiniones, sentimientos e información de todo tipo.

Reconocer la situación de comunicación de: cartas, correos electrónicos y mensajes cortos (SMS Y chat) (quién emite, qué, a quién, para qué, a qué se refiere). Distinguir las repeticiones de frases y palabras para captar sentido.

EJERCICIO: 3





BLOQUE 6

LA HISTORIETA

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Y CONTENIDOS EMITIDOS POR EL MEC	GUÍA DE APLICACIÓN MIMIO Y TIC
<p>Destreza: Describir oralmente los elementos textuales y para textuales De una historieta, desde la diferenciación de sus elementos de acuerdo con la intención del autor con actitud crítica.</p> <p>Destreza: Inferir la intencionalidad de los autores de historietas desde la identificación de la relación que existe entre dibujo y texto.</p> <p>Pasos para hablar y escuchar.</p> <p>Destreza: Disfrutar de la lectura de historietas desde su valoración con un texto literario.</p> <p>Destreza: reconocer las historietas como textos literarios con características específicas a partir del análisis textual de sus elementos.</p> <p>Destreza: Comprender el contenido de las historietas desde la relación entre textos y paratextos.</p> <p>Destreza: Analizar la relación entre el contexto de producción y la historieta en diferentes momentos y culturas.</p> <p>Pasos para leer: Prelectura : La historieta Prelectura: Estructura de la historieta Prelectura: las convenciones en la historieta Lectura: la vecina Poslectura: dirección de la lectura de la historieta</p>	<div data-bbox="842 719 970 824" data-label="Image"> </div> <p>ÍNDICE DE EJERCICIOS</p> <div data-bbox="842 864 951 920" data-label="Image"> </div> <p>MOMENTO DEL VIDEO: Historietas de ayer y hoy</p> <div data-bbox="842 976 975 1032" data-label="Image"> </div> <p>JUGANDO CON MIMIO: Elementos de la historieta</p> <div data-bbox="842 1048 975 1104" data-label="Image"> </div> <p>JUGANDO CON MIMIO: Armando mi cómic.</p> <p>ACTUANDO Y CREANDO: Cómic animado</p>
<p>Destreza: Escribir historietas en función de sus características textuales e icónicas propias</p> <p>Pasos para escribir: . Planificación</p>	<div data-bbox="842 1608 938 1693" data-label="Image"> </div> <p>JUGANDO CON HIPERVÍNCULOS: Cómic para la diversión</p>

2.6 BLOQUE 6: LA HISTORIETA



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: reconocer las historietas como textos literarios con características específicas a partir del análisis textual de sus elementos.

EJERCICIO 1: HISTORIETAS DEL AYER



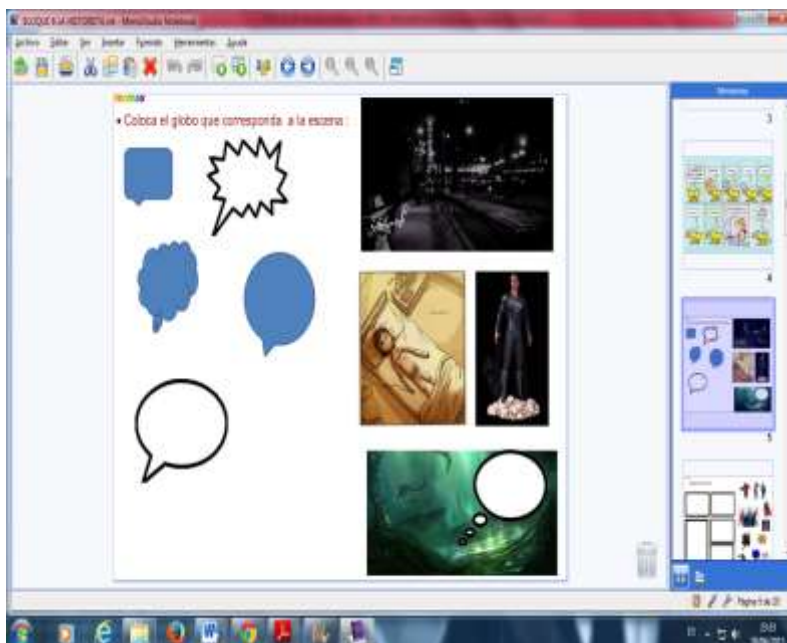
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender el contenido de las historietas desde la relación entre textos y paratextos.

EJERCICIO 2: HISTORIETAS



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escribir historietas en función de sus características textuales e icónicas propias.

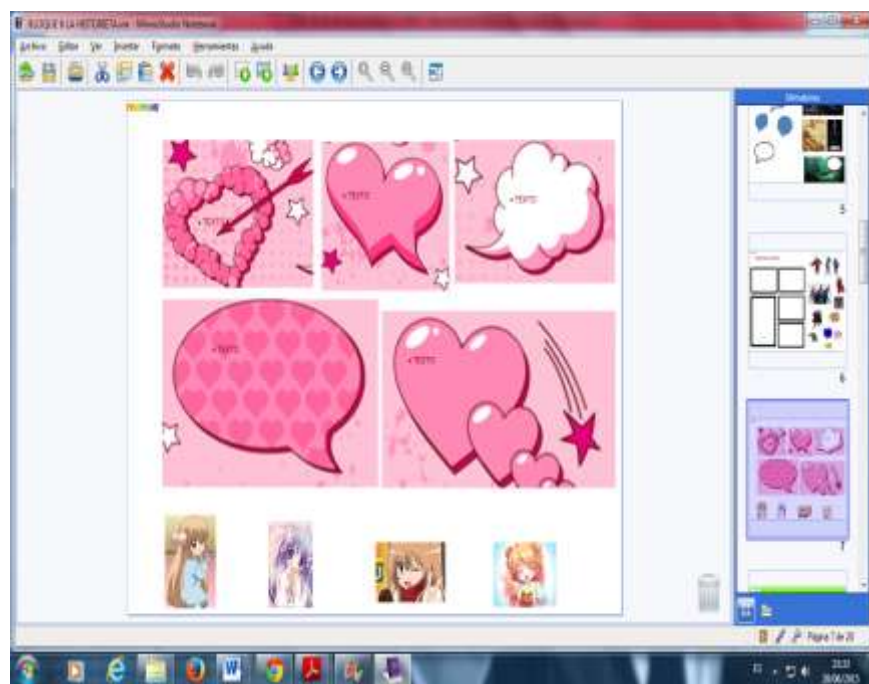
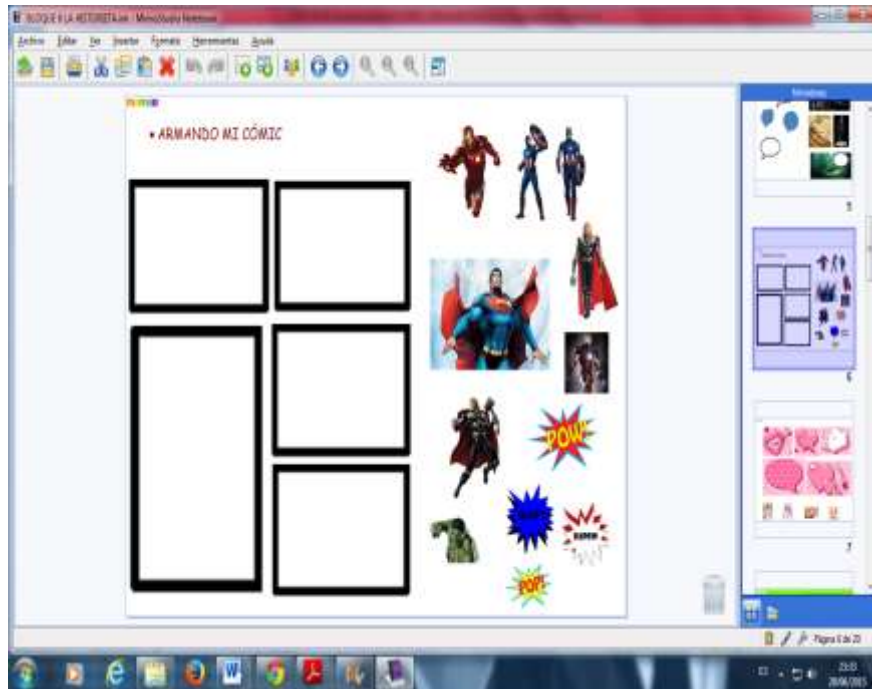
EJERCICIO 3: ELEMENTOS DE LA HISTORIETA



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escribir historietas en función de sus características textuales e icónicas propias.

Proceso de escritura, planificación, redacción, revisión y publicación.
Detalles icónicos para momentos específicos del texto.

EJERCICIO N 4: ARMANDO MI CÓMIC



EJERCICIO N 5: CÓMIC PARA LA DIVERSIÓN

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Disfrutar de la lectura de historietas desde su valoración con un texto literario.



DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describir oralmente los elementos textuales y para textuales de una historieta, desde la diferenciación de sus elementos de acuerdo con la intención del autor con actitud crítica.

EJERCICIO N 6: CÓMIC ANIMADO



GLOSARIO

Destreza con criterio de desempeño.- Es el resultado de la integración esencial y generalizada de habilidades, conocimientos y valores, con un cierto nivel de complejidad, que se visibilizan a través de un desempeño de comprensión, en la solución de problemas del contexto en que se desenvuelve una persona.

Barra interactiva.- Accesorio que se suele adherir a una superficie rígida para convertirla en una pizarra interactiva (Mimio). Se puede trasladar fácilmente de una clase a otra y de un lugar a otro. Además se puede impartir la clase desde cualquier lugar del aula y se puede utilizar cualquier superficie de proyección aunque sea una pantalla enrollable o una pantalla gigante en un auditorio.

Hipertexto.- Se refiere a cualquier texto disponible en formato digital que contenga enlaces con otros documentos. Sonido, imágenes, otros textos y diferentes acciones están enlazados entre sí de manera que se pueda pasar de una a otra en el orden que se desee.

TIC: Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) engloban el conjunto de tecnologías que conforman la sociedad de la información: informática, Internet, multimedia, etc., y los sistemas de telecomunicaciones que permiten su distribución.

SMS.- Mensaje corto de texto que se puede enviar entre teléfonos celulares o móviles.

CHAT.- Comunicación en tiempo real que se realiza entre varios usuarios cuyas computadoras están conectadas a una red, generalmente Internet; los usuarios escriben mensajes en su teclado, y el texto aparece automáticamente y al instante en el monitor de todos los participantes.

PARATEXTOS.- Conjunto de los enunciados que acompañan al texto principal de una obra, como pueden ser el título, subtítulos, prefacio, índice de materias, etc.

Aprendizaje significativo.- Los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial. (No al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria, se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo significativo, un concepto o una proposición. (AUSUBEL 1983)

Interactivo.- Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

"Una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos". (Sheizaf Rafaeli)

Informática.- La ciencia del procesamiento racional de la información, en los diferentes campos de desarrollo humano, especialmente por medio de máquinas automáticas.

Mass Media.- Medios masivos de comunicación.

Proceso.- Acción de ir hacia adelante, transcurso del tiempo, conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.

Enseñanza.- Sistema y método de dar instrucción, ejemplo, acción o suceso que sirve de experiencia, enseñando o advirtiendo cómo se debe obrar en casos análogos, conjunto de conocimientos, principios, ideas, etc., que se enseñan a alguien..

Aprendizaje.- Adquisición por la práctica de una conducta. El aprendizaje es distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

Técnicas Activas.- Son caminos para que los niños lleguen al conocimiento de la verdad, es una ayuda para los maestros por cuanto disponen de mayor tiempo para evaluar procesualmente y conocer de cerca a cada uno de sus alumnos, además se puede verificar los aportes, actuación y desempeño en el proceso de aprendizaje. Desarrolla la actitud crítica, reflexiva y participativa en los educandos.

Destrezas con criterios de desempeño.- Son criterios que norman qué debe saber hacer el estudiante con el conocimiento teórico y en qué grado de profundidad.

Ejes de aprendizaje del área.- Corresponden a las macro-destrezas que se desarrollan en el área: escuchar, hablar, leer y escribir.

Bloques Curriculares.- Componentes de proyección curricular que articulan e integran el conjunto de destrezas y conocimientos alrededor de un tema central

Acceso directo: cuando puede recuperar cualquier información directamente, sin necesidad de leer el contenido de la unidad desde el principio.

Cursor: es un punto intermitente que aparece en la pantalla y nos indica el lugar donde estamos escribiendo.

Datos: la información que introducimos en el ordenador para ser procesada. Por ejemplo los nombres y las direcciones de los socios de un club, con las que elaboramos un fichero informatizado que nos facilitará la gestión de las cuotas anuales y la emisión de listados.

Directorios: Son los espacios en que se divide un disco para facilitar el almacenamiento de los archivos. Cada directorio puede tener subdirectorios.

Extensión: separada del nombre por un punto, tendrá un máximo de 3 caracteres. Con la extensión se acostumbra a indicar el tipo de fichero.

Información: cualquier manifestación de un conjunto de conocimientos. (Visual, auditiva, táctil.)

Memoria: Es el lugar donde el ordenador almacena los programas y los datos que está utilizando. Los ordenadores sólo pueden procesar inmediatamente la información que tienen en su memoria. Por eso, cuando deseamos ejecutar un programa, hemos de cargarlo (almacenarlo) previamente en la memoria.

Microprocesador: Un microprocesador Es un chip programable, un circuito integrado electrónico que por sí solo constituye la Unidad Central de un ordenador. Aun constituyendo el "cerebro" de un ordenador puede ser más pequeño que una caja de cerillas.

Multimedia: equipos informáticos y programas que pueden gestionar todo tipo de información audiovisual: textos, voz, dibujos, fotografías, vídeos, animaciones, música.

Ordenadores personales: son microordenadores de uso general que por sus altas prestaciones de trabajo, reducido volumen y bajo precio se han introducido en casi todas las empresas y en buena parte de las casas particulares.

Periféricos: son los elementos mediante los cuales el ordenador se comunica con el exterior. A través de ellos recibe programas y datos, presenta los resultados obtenidos, almacena información en soportes permanentes (no volátiles) y se comunica con otros ordenadores.

Programas: son algoritmos escritos en un lenguaje que el ordenador entiende. Consisten en listas de instrucciones que indican al ordenador como ha de hacer determinados trabajos. Los programas se llaman genéricamente software.

Puerto: son los canales de comunicación por donde se establece el contacto y el intercambio de información entre la Unidad central y los periféricos.

Redes locales: es una conexión entre diversos ordenadores próximos que facilita el intercambio de información entre ellos y el uso compartido de algunos periféricos.

Sistema informático: el conjunto de máquinas, programas informáticos y técnicas de trabajo que se utilizan para procesar unos datos concretos.

Telemática: es la ciencia que estudia la comunicación entre ordenadores distantes.

Unidad de control: controla la ejecución de los programas y el funcionamiento general de todo el sistema. Algunos ordenadores disponen de un segundo microprocesador, el coprocesador matemático, para hacer algunas de estas tareas. En estos casos la velocidad de proceso del ordenador aumenta considerablemente.

Blog: Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto, se lo conoce también como bitácora o weblog.

Wiki: Sistema de trabajo informático utilizado en los sitios web que permite a los usuarios modificar o crear su contenido de forma rápida y sencilla.

Web: Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.

Página web o página electrónica: es un documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web, y que puede ser accedida mediante un navegador.

BIBLIOGRAFIA

Cabero, J. (2003). Medios y herramientas de la comunicación para la educación. Panamá: EDUTECH.

UNESCO. (2005) "Las tecnologías de la información" Ediciones Unesco

Burato, C. (2010). La informática como recurso pedagógico- didáctico a la educación. El Cid Editor.

Fernández, R "Educación y Tecnología" Ediciones K

Romo, P. (2005) Informática básica. Ed escuela politécnica

Cabero, J. (2008) La investigación en la educación a distancia en los nuevos entornos de comunicación telemáticos. Universidad de Sevilla: Ed. Davinci,

Falieres, N. (2008). "Cómo enseñar con las nuevas tecnologías en las escuelas de hoy". Buenos Aires.

Belloch, C. (2012) Las tecnologías de la información y comunicación. Universidad de Valencia: EDUC

Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador (2012) LOEI: LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE. Quito

Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, Referente Curricular de Lengua y Literatura. Quito

Villarroel, J (2000). Evaluación de las destrezas en el área de Ciencias Naturales. AFEFCE. Ibarra.

Estrella, M. (2012). "Palabra Viva". Quito: Norma.

Villa, E. (2011). Tipologías Textuales en el área de lengua y literatura. Grupo Editorial Norma.

Flores, R, (2009). El aprendizaje en la escuela: el lugar de la lectura y escritura. Universidad de la Sabana.

Goyes, J. (2009). Leer es escribir. La experiencia de la imaginación. IIEDP.

Graells, P. (2009). Proyecto Educativo "El libro en nuestra escuela". Argentina: Planeta.

Lasso, D. (2010). Guía de Aplicación Curricular Área de lengua y Literatura en el nuevo currículo. Grupo editorial Norma.

Area, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. Universidad de la Laguna: España

Marchant, T. (2007). Cómo desarrollar el lenguaje oral y escrito. Santiago de Chile: Universitaria.

Martínez, L. (2008). Estudio de la integración de medios informáticos en los currículos de educación infantil y primaria: y sus implicaciones en la práctica educativa. Universidad complutense: Madrid.

Paredes, M. (2009). Libro y lectura en la era digital: el gran desafío en la educación actual. El Cid Editor.

Bernal, C. (2000) Metodología de la Investigación. Santa Fe de Bogotá

Pinto, A. (2014). Audio blogs y Tv blogs, herramientas para el aprendizaje colaborativo en Periodismo. *Comunicar, revista científica de comunicación y educación*, 21 (2), 28-45.

Publicaciones, G. (2008). El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. Barcelona: Grao.

Vidal, A y Gilabert, R. (1991). Comprender para aprender. Madrid: CEPE.

Virginia, S. (2010). Empleando un entorno virtual para promover el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza. MINEDU, Editorial Universitaria

MEC, D. (2007). Iniciación a la lectoescritura. Quito: MEC.

Cassany, D. (1994) Enseñar lengua. Barcelona: Graó,

Zorrilla, M. (1996) La lectura en la escuela. *Revista Iberoamericana de Educación sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* vol2 14-15

MINISTERIO DE EDUCACION (1998) Programa de Mejoramiento de la Calidad de las Escuelas Básicas de Sectores Pobres EVALUACION DE LAS COMPETENCIAS LINGUISTICAS Y COMUNICATIVAS DE LOS ALUMNOS. Quito

Gómez, L (2000): El léxico en el español actual: Uso y norma. Madrid: Arco/Libros,

Aguiar. M. y, Farray J. (2003) Sociedad de la información y cultura mediática Ed, Netbiblo

WEB-GRAFÍA

Registro Oficial, Presidencia de la República, (2011) *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. recuperado de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>

Pérez María, (2012) “Las estrategias metodológicas motivan el interés por la iniciación de la lectura-escritura, en niñas y niños de cinco a seis años” (Tesis de licenciatura. Universidad Central del Ecuador) recuperado de: <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/642/1/179.E.pdf>

Nagua Betty y Sarmiento Consuelo (2011) “La motivación en el Interaprendizaje de los estudiantes de segundo año de básica” (tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Machala) Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/167/1/T-UTMACH-FCS-075.pdf>

Avilés Esthela. J (2013) "Evaluación de las destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular álgebra y geometría “(tesis de maestría, Universidad técnica de Ambato) Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5283/3/Mg.DM.1856.pdf>

Mata Judith. (2009) “Evaluación del Aprendizaje. Enfoque centrado en competencias” Recuperado de: <http://judithmata.aprenderapensar.net/files/2012/09/evaluacincompetencias.pdf>

Carrera Byron. (2009) “Análisis, diseño e implementación de un sistema multimedia para la enseñanza de mantenimiento de computadoras y redes para educación básica” (tesis de Ingeniería en sistemas. Escuela Politécnica del Ejército). Recuperado de: <http://www.umb.edu.co/umb/bicerectoria/tallermul/mater.html>

Cano Ana, (2005) Aspectos para una definición de evaluación. Recuperado de: http://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/38196/tema_5_elementos_para_una_definicion_de_evaluacion.pdf

Abreu Margarita, Cruz Tomasa y Hernández Irma, (2005) “Competencia en el hablar”. Recuperado de: <http://www.ciget.pinar.cu/Revista/No.2005-1/hablar.htm>

Formación en Red, (2014) Modelo Mimio. Recuperado de:

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/137/cd/pdf/m6_4_mimio.pdf

Graells, Pere Marques, (2007) Recuperado de: <http://www.peremarques.net/web20.htm>

Bibliotecas del Ecuador, (2009) Recuperado de: <http://www.Bibliotecasdelecuador.com>

Real Academia Española, (2015) recuperado de: <http://www.rae.es/rae.html>

Wikipedia (2015) recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Wikipedia (2015) recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra_Interactiva

Compuventas (2015) recuperado de <http://www.mimio.com.ec>

Graells, Pere Marques, (2007) recuperado de
<http://www.peremarques.net/pizarra.htm>

Sistema interactivo mimio recuperado de:
<http://www.mimio.com/trainingcenter/quicklearn/index.php>

http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf

<http://www.taringa.net/posts/imagenes/14761599/Nuevas-Imagenes-Individuales-Oficiales-de-The-Avengers.html>.

https://www.youtube.com/results?search_query=MARGARITA+LASSO

https://www.youtube.com/results?search_query=medardo+angel+silva+el+alma+en+los+labios.

http://es.clipartlogo.com/premium/detail/colorful-template-for_112056911.html

https://www.youtube.com/results?search_query=POES%C3%84DSA+ECUATORIANAS

https://www.youtube.com/results?search_query=BIOGRAF%C3%84DAS+ECUATORIANAS

<http://listas.20minutos.es/lista/los-poemas-mas-bonitos-y-famosos-226038/>

<https://luisamariaarias.wordpress.com/category/0-2-lengua-espanola/7-expresion-escrita/recursos-literarios/>

<https://blu177.mail.live.com/default.aspx>

<https://www.youtube.com/watch?v=d7dc3LqH9Z8>

<https://www.youtube.com/watch?v=2t8NVzGj0Lg>

https://www.youtube.com/watch?v=oJ3_umWRGRY

<https://www.youtube.com/watch?v=ffrtHckkLZA>

<http://3rofdegetau.blogspot.com/2011/01/partes-de-la-carta-personal.html>

https://www.youtube.com/results?search_query=historietas+de+mafalda

<http://comic-book-creator.softonic.com/>

<http://atube-catcher.softonic.com/>

<http://windows-movie-maker.softonic.com/>

ANEXOS