

# **CAPITULO I**

## **1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Con respecto al presente tema de investigación de la “Aplicación del Aula Multimedia en la Área de Lengua y Literatura en la carrera de Educación Básica en la Universidad Técnica de Cotopaxi” existen estudios similares: los tradicionalistas niegan los beneficios de aulas multimedia. Después de 25 años utilizando programas multimedia para mejorar la educación y especialmente el aprendizaje de idiomas, puedo sugerir que están completamente equivocados. Cuando se utilizan correctamente y están guiadas por buenos profesores, las aulas multimedia son una herramienta poderosa en el aprendizaje de idiomas.

El término tecnología educativa implica el diseño, sistematización y evolución global de la enseñanza aprendizaje a la luz de las teorías del aprendizaje y la comunicación; valiéndose de recursos humanos y técnicos, es utilizada para satisfacer la gran demanda de locales y personal capacitado para la educación y el gran número de alumnos que desean superarse, en especial en los países en vías de desarrollo.

Debido a la confusión que rodea el concepto de tecnología educativa, de su definición derivan varios sentidos. La pluralidad de definiciones confunde los que leen o escuchan exposiciones sobre el tema y frustran su capacidad, tanto para comprender, como para evaluar; es por ello que los pedagogos abogan por el uso de los medios

tecnológicos y no lo considerar, como un fin, sino como una manera de alcanzar el rendimiento óptimo del proceso de aprendizaje.

El proyecto pionero, que está ayudando a miles de alumnos a aprender idiomas, demuestra que están progresando a más del doble de velocidad que las personas que utilizan libros de texto tradicionales.

Mayer, J. D., (2001) Un estudio hecho a mil alumnos que están aprendiendo francés utilizando aulas multimedia ha revelado una adquisición de conocimientos mucho más alta en un periodo de un cuatrimestre. Los resultados muestran que el rendimiento de los alumnos aumentó entre un 0.5 y un 0.8 de nivel más utilizando AULAS MULTIMEDIA, que aquellos que utilizaban libros de texto. Normalmente se espera que un alumno tarde un año en progresar un nivel. VILLA, señor (1998).

El estudio hecho por investigadores de la Universidad de Durham, es el primero hecho en Inglaterra que indica la gran diferencia que existe entre el rendimiento de los alumnos que aprenden a través de los ordenadores utilizando AULAS MULTIMEDIA y las nuevas tecnologías CD-ROM y aquellos otros que todavía estudian los idiomas utilizando métodos más tradicionales.

En la actualidad son muchos los autores que investigan sobre las Nuevas tecnologías y la aplicación del multimedia como recurso educativo, apoyare mi investigación en cuanto a este pilar se refiere, entre otros a los trabajos realizados por Marqués, P.(1997,1999) quien ha trabajado en la aplicación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo; en los trabajos de Bartolomé A.R (1989 y 1999) dedicado a la evaluación y diseño de materiales multimedia y su aplicación en el área de lengua y literatura para la educación.

Muchos son los materiales multimedia que existen en el mercado catalogados como software educativo, que se han hecho para abordar los aprendizajes de diversas

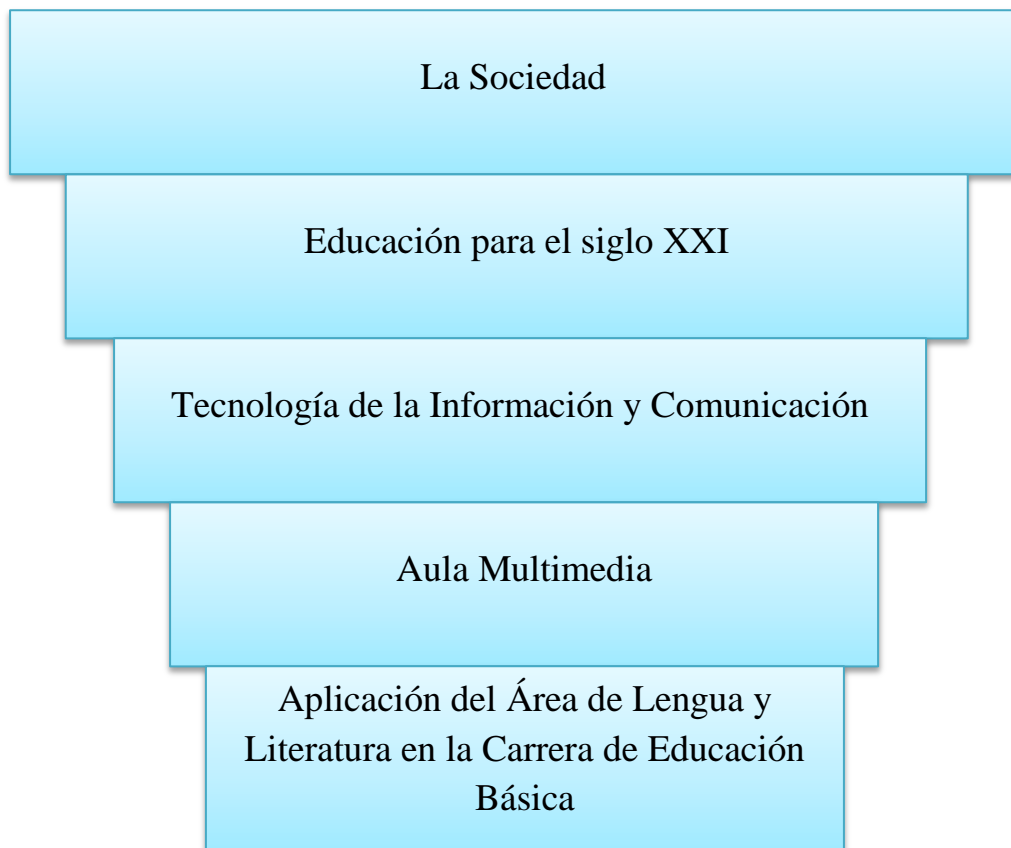
maneras, entre los cuales están los programas de autor, con los que se puede manejar el ámbito geométrico perfectamente, atendiendo ciertos requerimientos mínimos propios del nivel y de los contenidos, por lo que, los hemos considerado dentro de los recursos a ser utilizados dentro de la investigación.

Las aulas multimedia en el Ecuador, aparecen como un medio eficaz de incrementar la cultura de los pueblos llevando el conocimiento a quienes por uno u otro motivo no pueden coincidir en los espacios y horarios requeridos por la educación formal o tradicional.

Este potencial educativo potenciara a los alumnos asistir a cursos planificados conforme a su disponibilidad de tiempo y ajustado a su ritmo de aprendizaje, optimizando por otra parte a los profesores que en su nuevo rol de “tutores”, prepararan el material educativo en el aula multimedia, asisten, guían y evalúan a los cursantes para garantizar la calidad del aprendizaje. La relación actual de profesores necesarios para producir profesionales capacitados en un determinado tema impartido en el aula tradicional puede ser considerablemente mejorada con la utilización de esta aula multimedia de tal forma que se atiendan a muchos más alumnos, optimizando el empleo de recursos educativos y haciendo de la tecnología un aliado eficaz que permita justamente la mejora sensible y en tascada del nivel tecnológico de nuestro país.

La tesista considera que el ritmo de aprendizaje que permite el aula multimedia es una ayuda de manera práctica a desarrollar los conocimientos de los estudiantes mediante su atención y curiosidad por aprender y planificar proyectos de aprendizaje referentes a la materia que estén recibiendo.

## 1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



## **1.3. MARCO TEÓRICO**

### **1.3.1. La Sociedad**

CASTELLS, Manuel (2001). Explica que la sociedad es un término que describe a un grupo de individuos marcados por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad. Aunque las sociedades más desarrolladas son las humanas de cuyo estudio se encargan las ciencias sociales como la sociología y la antropología. (Pág. 7)

La tesista manifiesta que es un claro concepto sobre lo que es la sociedad aunque es muy complejo definir el origen real del ser humano dentro de la sociedad este grupo de personas son las que por generaciones han constituido una comunidad con diferentes costumbres y tradiciones.

DELGADO DÍAZ (2006), Expresa que la sociedad existe desde que el hombre comenzó a poblar el planeta, aunque su forma de organización sufrió variaciones a lo largo de la historia. La sociedad del hombre prehistórico se encontraba organizada de modo jerárquico, donde un jefe (el más fuerte o sabio del conjunto) concentraba el poder. A partir de la Grecia antigua, la tendencia absolutista del poder empezó a modificarse, ya que los estamentos inferiores de la sociedad pudieron llegar a ciertos sectores de importancia en la toma de decisiones a través de la democracia. (Pág. 14)

La tesista especula que con la aparición de la democracia en la sociedad el hombre prehistórico cambio el modo de organización favoreciendo a los estamentos inferiores y por lo tanto perjudicando a la tendencia absolutista del poder.

CABERO, J. (1997), Indica que el hombre es un ser social, está inmerso en la sociedad desde que nace hasta que muere. Pero resulta difícil dar una definición exacta de la sociedad, por eso presento primero algunas definiciones:

"Reunión permanente de personas, pueblos o naciones que conviven y se relacionan bajo unas leyes comunes"

"Agrupación de individuos con el fin de cumplir las finalidades de la vida mediante la cooperación mutua"

"Es un gran número de seres humanos que obran conjuntamente para satisfacer sus necesidades sociales y que comparten una cultura común"

"Sistema o conjunto de relaciones que se establecen entre los individuos y grupos con la finalidad de constituir cierto tipo de colectividad, estructurada en campos definidos de actuación en los que se regulan los de pertenencia, adaptación, participación, comportamiento, autoridad, burocracia, conflicto y otros". (Pág. 4)

En una sociedad tecnológica los conocimientos se encuentran en permanente transformación, el mejor legado que podemos dar a los alumnos es el de la transmisión de los mecanismos necesarios que les permitan integrarse eficaz y constructivamente en la sociedad en que viven para que finalmente incluso puedan cooperar de manera personal en esas transformaciones.

Una de las más importantes consecuencias que la revolución tecnológica ha traído consigo es el rápido avance y desarrollo de las nuevas tecnologías, así como la gran capacidad de penetración que éstas han tenido en la sociedad.

Concretamente, se hablará de los cambios producidos en los campos económicos, comunicativos y educativos porque es en ellos donde se considera que los estudiantes y futuros egresados de las universidades enfrentarán los retos que presenta la Sociedad de la Información.

Es del conocimiento de todos que el acceso a las NTIC's está provocando, entre otras cosas, una ampliación de la brecha digital entre los países productores de tecnología y conocimiento y los países atrasados, al igual que entre los centros educativos que disponen de bienes tecnológicos y los que carecen de ellos, dando como resultado una mayor y acentuada utilización del acceso al conocimiento y a algunos bienes culturales tecnologizados.

En la sociedad del conocimiento, la ciencia y la tecnología van conquistando los distintos ámbitos que comprenden la vida. Transformara nuestro modo de pensar, de sentir, y de actuar como aspectos fundamentales de lo cognitivo, lo axiológico y lo motor, dimensiones esenciales del hombre.

La sociedad moderna, hipermedia tizada e informatizada, obliga a las sociedades y a sus instituciones educativas a adaptarse y ajustar sus planes, programas y servicios para capacitar a los estudiantes en el manejo de estos nuevos medios digitales de comunicación. Así nacen las aulas de medios, antecedente inmediato de las aulas multimedia.

La tesista considera que el hombre es un ente activo, que día a día va transformando lo que ve y tiene a su alrededor en todo momento, esto es lo que nos quiere dar a conocer el autor con las varias definiciones de sociedad.

#### ***1.3.1.1. Origen de la Sociedad***

La sociedad humana es un término que engloba la agrupación humana buscando solución a sus necesidades, por lo que mantiene un estrecho vínculo o trato basado en la solidaridad de grupo. Debido a que la sociedad ha evolucionado culturalmente se han ido creando disciplinas o ciencias para investigar y comprender de mejor manera su organización y sus mecanismos de respuesta a su necesidad. Estas son las ciencias sociales. Entre las disciplinas dedicadas a investigar la sociedad tenemos: la

geografía, la historia, la economía, la arqueología, antropología, sociología entre otros. Todas estas disciplinas sirven con sus conocimientos para que los nuevos miembros de la sociedad cumplan con los fundamentos de transmisión de valores que debe reunir para contribuir con su acción al progreso y mejoramiento de la sociedad en el cual vive.

BARTOLOMÉ Antonio, (1996), Es que los pueblos primitivos carecían de maestros, de escuelas y de doctrinas pedagógicas, sin embargo, educaban al hombre, envolviéndolo y presionándolo con la total de las acciones y reacciones de su rudimentaria vida social. En ellos, aunque nadie tuviera idea del esfuerzo educativo que, espontáneamente, la sociedad realizaba en cada momento, la educación existía como hecho. En cualquiera de las sociedades civilizadas contemporáneas encontramos educadores, instituciones educativas y teorías pedagógicas; es decir, hallamos una acción planeada, consciente, sistemática. La importancia fundamental que la historia de la educación tiene para cualquier educador es que permite el conocimiento del pasado educativo de la humanidad. (Pág. 22)

El hecho educativo no lo presenta la historia como un hecho aislado, se estudia vinculándolo con las diversas orientaciones filosóficas, religiosas, sociales y políticas que sobre él han influido. Al verlo así, como un conjunto de circunstancias que lo han engendrado, permite apreciar en qué medida la educación ha sido un factor en la historia y en qué medida una cultura es fuerza determinante de una educación.

La tesista reflexiona que en la antigüedad la educación no era importante y no era tomada correctamente en cuenta, pero siempre estuvo presente de forma omisa pero fue desarrollando y perfeccionando al ser humano para desenvolverse en la sociedad.



### ***1.3.1.2. Evolución de la Sociedad***

Hacia el final del siglo XX los seres humanos fueron testigos del tránsito de la sociedad industrial, que marcó nuestro siglo pasado, a la Sociedad de la Información, que está marcando el siglo XXI. Estamos en un proceso que comienza a generar nuevos productos y servicios, diferentes formas de gestionar la economía, nuevas relaciones comerciales, vemos el nacimiento de prácticas sociales y culturales así como la modificación y adaptación de las ya existentes. Los cambios sociales y culturales que la Sociedad de la Información trae consigo son tan espectaculares como los procesos de transformación tecnológica y económica.

Todas las revoluciones se caracterizan por su capacidad de perspicacia y transformación de las relaciones sociales, sin embargo lo que distingue a la revolución tecnológica, es que está remite a las tecnologías del procesamiento de la información y comunicación.

Nos hallamos en el nacimiento de la nueva sociedad en red cuyas cambiantes bases auguran importantes alteraciones en los esquemas sociológicos acuñados durante siglos. Uno de ellos, en la enseñanza. Los nuevos medios están influyendo, sin duda, en los siguientes aspectos curriculares: en la nueva formación y actividad de los docentes, en la redefinición de los lugares formativos, en los enfoques didácticos y en las estrategias de comunicación educativa, en la organización del centro escolar y en el papel que deben asumir los alumnos, entre otros.

En un informe de la Comisión creada por la UNESCO, cuya cabeza era Jaques Delors, titulado *La educación encierra un tesoro* se firma lo siguiente:

La Comisión desea poner claramente de relieve que esas nuevas tecnologías están generando ante nuestros ojos una verdadera revolución que afecta tanto a las actividades relacionadas con la producción y el trabajo como a las actividades ligadas a la educación y la formación... Así pues, las sociedades actuales son de uno u otro

modo sociedades de información en las que el desarrollo de las tecnologías puede crear un entorno cultural y educativo capaz de diversificar las fuentes del conocimiento y del saber.

Es indudable el efecto de las NTIC's en la educación. La inmensa cantidad de información disponible en medios digitales, el alcance y agudeza de la televisión educativa, el uso de la computadora para realizar simulaciones y ejercicios interactivos y sobre todo la vastedad e inmediatez de Internet son algunos claros ejemplos de las bondades de la tecnología que hacen posible mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje.

Desde su nacimiento las Instituciones de Educación Superior (IES) han constituido un pilar importante para el desarrollo de la vida social. Gran parte del avance científico y tecnológico se desarrolla en estos centros productores de investigación, de transmisión y de aplicación del conocimiento, por tanto, ante los albores del siglo XXI es urgente la generación de nuevas formas de aprendizaje y nuevos diseños pedagógicos que atiendan a los cambios acelerados que la sociedad está experimentando.

La tesista manifiesta que la sociedad es un grupo de personas quienes conforman el eje fundamental para el desarrollo de la ciencia y la tecnología, obteniendo así nuevos conocimientos dentro de la educación para beneficio de la sociedad los mismos que mejoraran nuestra vida cotidiana.

### **1.3.2. Educación para el siglo XXI**

BARTOLOMÉ, A. (1994), Señala que gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías, la educación experimentará una mutación pedagógica considerable, pero no por eso debería perder su vocación humanista y pluralista. Tendrá que aprender a desarrollar la capacidad y el talento particular de cada persona y a superar la uniformidad, que

imponía una trayectoria académica casi idéntica a todos los alumnos, basada en un enfoque unidimensional de la inteligencia. De modo que los sistemas educativos deberían ofrecer una variedad más amplia de materias y modalidades de enseñanza, al igual que posibilidades de formación extraescolares. (Pág. 27)

La tesista reflexiona que las nuevas tecnologías son de mucha influencia para un mejor aprendizaje y es así como el ser humano puede ir afinando sus conocimientos para socorrer a este mismo avance tecnológico en beneficio de las nuevas generaciones.

CARDONA (2001), Expresa que el fomento de la imaginación, la sensibilidad, la capacidad de soñar y de disfrutar, la creatividad individual o colectiva forman parte del cometido de la escuela, tanto como la adquisición de conocimientos. De este modo, la educación podría optimizar el potencial de cada uno, dándole la posibilidad de cultivar los rasgos más notables de su personalidad. (Pág. 17)

La tesista considera que la imaginación la capacidad de soñar y la creatividad son puntos muy importantes en la educación ya que de cierta manera dichos puntos son los principales gestores del aprendizaje.

GOMEZ BUENDIA (1998), Indica que el nuevo vínculo exige una verdadera reforma del pensamiento, que se caracterizará por una atención mayor a la complejidad de los problemas, a la globalidad y la multidimensionalidad de los sucesos. Una relación así debería crear pasarelas entre los diversos ámbitos de la realidad y del saber. Esta reforma del pensamiento es indispensable, si se quiere definir la educación de un modo que no sea estrictamente cuantitativo. Sin duda, no se trata de desatender los medios materiales, indispensables para que los sistemas educativos funcionen adecuadamente. Pero también será preciso promover ideas nuevas, si queremos evitar la aplicación sucesiva de reformas que, encada momento,

tendrían apenas una función paliativa, sin alcanzar a modificar los cimientos de la actividad pedagógica. (Pág. 19)

La tecnología y las telecomunicaciones en todas sus formas cambiarán la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos, de comprar, de vender. Todo el entorno será bien distinto. El gran imperativo será el prepararnos y aprender a vivir en ese nuevo entorno. Igualmente, tendrán que consolidarse los principios básicos que la han inspirado mirando siempre hacia el futuro y no como una simple remembranza del pasado. La educación superior deberá formar un profesional para un mundo inteligente en el cual todas las organizaciones públicas, privadas, con o sin ánimo de lucro tendrán que ser empresas dispuestas a aprender y enseñar.

La educación como herramienta primordial de toda cultura para el desarrollo de la misma debe llegar a todos los niveles, con este concepto, cada día debemos buscar alternativas útiles, que produzcan un efecto positivo en el desarrollo de una comunidad. Así el modelo virtual propuesto aporta elementos tecnológicos que suplen la necesidad de una educación netamente presencial. Con estos conceptos, la democratización de la educación en nuestro país deja de ser un sueño para enfocarse a una realidad, que nos la brindan las nuevas herramientas de la tecnología moderna, y permitirá el cumplimiento de la función docencia, investigación y extensión, dándole un valor agregado que es formarlo para lo laboral con la integración de universidad empresa.

Con estas nuevas herramientas se puede ofrecer educación de calidad a un mayor segmento de personas, educación que la Institución debe estar preparada a ofrecer, con un equipo humano, físico, técnico y tecnológico capaz de afrontar los nuevos retos del nuevo milenio.

Por todo ello, para ser plenamente hombres y convivir en paz, libertad y progreso en el siglo XXI, necesitamos educación, es decir, aprendizaje, formación y

profesionalización, además de adquirir hábitos y actitudes positivas. Y para que así sea, la sociedad en la que vivimos - empezando por la familia, la empresa, los gobiernos, las instituciones culturales, científicas y educativas- tiene que estar convencida del necesario esfuerzo colectivo para que, frente a tantos desafíos, cada cual y todos juntos podamos hacer realidad ese sueño, esa esperanza, ese derecho y esa oportunidad.

La tesista manifiesta que es considera que en un mundo desarrollado la inteligencia humana tendrá que evolucionar y avanzar constantemente para poder ser un ente valioso y competitivo en un mundo globalizado.

### ***1.3.2.1. Concepto de la Educación***

Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa “conducir”, llevar a un Hombre de un estado a otro; y educaré que significa “extraer”, sacar algo de dentro del Hombre. Esta noción etimológica revela dos notas de la educación: por un lado, un movimiento, un proceso y, por otro, tiene en cuenta una interioridad a partir de la cual van a brotar esos hábitos o esas formas de vivir que determinan o posibilitan que se diga que una persona “está educada”. La educación significa, entonces, una modificación del Hombre, un desenvolvimiento de las posibilidades del ser. Esta modificación no tendría sentido si no implicara una mejora.

VAUGHAN, T (1994), Comenta en otras palabras, toda educación es una perfección. Sin embargo, no toda perfección es educación, ya que existe en el hombre una perfección que surge de una evolución espontánea del ser. Dado que la educación presupone una influencia extraña, una dirección, una intención, se la define como “un perfeccionamiento intencional de las funciones superiores del Hombre, de lo que éste tiene de específicamente humano”. Es a través del perfeccionamiento “inmediato” de las capacidades humanas, que se logra el perfeccionamiento “mediato” de la persona

humana. No es lo mismo educación que instrucción, la cual consiste en la transmisión desconocimientos. La educación contiene a la instrucción, pero trasciende los planteos académicos, piensa en el Hombre todo y en todos los Hombres como personas y como comunidad.

La tesista demuestra que para el perfeccionamiento del aprendizaje es necesario que la educación este en constante evolución es así como el hombre podrá superarse en todo ámbito y en el futuro pueda contribuir en este perfeccionamiento y ser una guía ejemplar a seguir.

GAGNÉ:(1974), Explica que para otros la educación a distancia, en contraste con la educación basada en campo tradicional, caracteriza a la separación completa en términos de espacio y tiempo, para la mayoría de las actividades de la enseñanza - aprendizaje. La enseñanza está mediada, a través de varias tecnologías y el aprendizaje normalmente está realizado en una base individual mantenida como estudio independiente en el espacio privado del alumno o en el sitio del trabajo.

La Educación a Distancia está relacionada con la educación que no está establecida con la mirada de los ojos. El mismo relaciona a la Educación a Distancia con la Educación Abierta, diciendo que cuando utilizamos el término Educación a Distancia, daremos énfasis en la apertura del procedimiento de enseñanza - aprendizaje, como contraste con el carácter cerrado de la educación tradicional. Asimismo, la Educación a Distancia está relacionada, con el concepto de la educación desde casa. Este término propone que el fenómeno de la enseñanza - aprendizaje, no se produzca en el aula sino en la casa. La Educación a Distancia es el uso de los medios electrónicos e impresos como puente en el espacio entre el profesor y el alumno cuando no están en un mismo lugar.

La Educación a Distancia es un reparto de instrucciones que no obligan al alumno para que esté físicamente presente en el mismo lugar con su instructor. Desde un

punto de vista histórico, Educación a distancia significa estudio a través de los correos. En nuestros días las nuevas tecnologías de comunicación, audio, video y computadores, se utilizan comúnmente para repartir educación. En este modo de educación, el estudiante es el responsable de su aprendizaje. Sin embargo, ésta terminología representa la tendencia que utiliza una mezcla de diferentes modos educativos para optimizar el procedimiento de la enseñanza – aprendizaje.

La tesista reflexiona que gracias al avance de la tecnología la educación está avanzando a paso firme y en la actualidad el único responsable de la enseñanza-aprendizaje es el estudiante que tendrá que encargarse de todo lo relacionado a la educación ya que tiene la opción de hacerlo a distancia o en casa.

#### ***1.3.2.2. Método Pedagógico***

El uso generalizado de las TIC en todos los ámbitos de la actividad humana conlleva la exigencia de aprender nuevas formas de leer y escribir. La lecto-escritura ahora se realiza frecuentemente sobre documentos digitales que combinan textos con diversos elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, vídeos...), utilizan nuevos soportes (pantallas, teclados y punteros, software de edición...) y requieren nuevas habilidades, ya que las diferencias entre la lecto-escritura tradicional y la nueva lecto-escritura digital son muchas y comprenden múltiples aspectos.

Una de las mayores virtudes de un aula multimedia en el campo de la educación es que abre las puertas a numerosos recursos didácticos difíciles de obtener por otros medios. En el área de literatura, se dan cita en la Red bibliotecas virtuales, herramientas lingüísticas, actividades interactivas y otros materiales online que cubren los contenidos curriculares de Secundaria y Bachillerato de esta asignatura y los presentan de una forma amena y atractiva a los estudiantes.

MARTÍN (2003), Española o universal, los clásicos o los contemporáneos, poesía o narrativa. Toda la literatura tiene su espacio en la Red, ya sea en forma de lecturas online, blogs de crítica personales, bibliotecas virtuales o simplemente en recopiladores de contenidos. ¿Por qué no aprovechar todos estos recursos para la enseñanza de esta área curricular? Internet proporciona en la actualidad a docentes y alumnos nuevas posibilidades para abordar el aprendizaje de la literatura desde una perspectiva diferente.

Lejos de los límites físicos anteriores a la implantación de las TIC en educación, hoy en día se impone en los centros educativos un modelo de enseñanza en el que los materiales multimedia e interactivos se integran como un elemento más del aula; no sustitutivo de los tradicionales, pero sí complementario y, por su componente lúdico, muy atractivo y eficaz para los aprendices.

La tesista manifiesta que actualmente tanto maestros como estudiantes tenemos una herramienta de gran ayuda, como es el internet con el cual la educación ha avanzado en especial en Lengua y Literatura ya que se ha hecho menos compleja al escuchar, hablar, leer y escribir.

### **1.3.3. Tecnología de la Información y Comunicación**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas usados en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, Internet y las telecomunicaciones. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.



Si elaboramos una lista con los usos que hacemos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación sería prácticamente interminable:

- Internet de banda ancha
- Teléfonos móviles de última generación
- Televisión de alta definición
- Códigos de barras para gestionar los productos en un supermercado
- Bandas magnéticas para operar con seguridad con las tarjetas de crédito
- Cámaras digitales
- Reproductores de MP3

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están presentes en nuestras vidas y la han transformado. Esta revolución ha sido propiciada por la aparición de la tecnología digital. La tecnología digital, unida a la aparición de ordenadores cada vez más potentes, ha permitido a la humanidad progresar muy rápidamente en la ciencia y la técnica desplegando nuestro arma más poderosa: la información y el conocimiento.

Hoy en día es imposible encontrar un solo instituto dedicado a investigar la ciencia y evolucionar la técnica que no disponga de los mejores y más sofisticados dispositivos de almacenamiento y procesado de información. Pero no sólo eso, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han transformado la gestión de las empresas y nuestra manera de hacer negocios:

LAURA (1995), "Apunta que las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua". El uso de las tecnologías de la información y la comunicación

ayudaría a disminuir la brecha digital aumentando el conglomerado de usuarios que las utilicen como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades. (Pág. 35)

Las tecnologías de la información y la comunicación como un concepto dinámico. Por ejemplo, a finales del siglo XIX el teléfono podría ser considerado una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma consideración podía aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los '50 del siglo pasado. Sin embargo, estas tecnologías hoy no se incluirían en una lista de las TIC y es muy posible que actualmente los ordenadores ya no puedan ser calificados nuevas tecnologías. A pesar de esto, en un concepto amplio, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llama TIC en tanto que tecnologías que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual.

La tesista considera que el avance de la tecnología en general es muy importante para la humanidad ya que solo así el hombre puede continuar superándose mucho más y cambiando la realidad mundial.

SALOMON, GAVRIEL (1992) France Europe Editions, 2006. Apunta que el uso de las TIC, no para de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la brecha digital y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa (TIC al servicio del desarrollo sostenible) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (por ejemplo, ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), las TIC tienden a ocupar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades. (Pág.42)

Algunos temen también una pérdida de libertad individual los prospectivistas piensan que las TIC tendrían que tener un lugar creciente y podrían ser el origen de un nuevo paradigma de civilización.

La tesista manifiesta que la inteligencia humana ha hecho posible que el mundo siga desarrollándose y no se quede estancada en una sola tecnología es por eso que debemos emplear nuestra inteligencia de la mejor manera pensado en nuevas creaciones tecnológicas.

BUCKINGHAM, David (2005).Explica que a nadie sorprende estar informado minuto a minuto y comunicarse con personas del otro lado del planeta, ver el video de una canción o trabajar en equipo sin estar en un mismo sitio. Las tecnologías de la información y comunicación se han convertido, a una gran velocidad, en parte importante de nuestras vidas. (Pág.12)

El Internet se gestó como parte de la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPANET), creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América y se diseñó para comunicar los diferentes organismos del país. Sus principios básicos eran: ser una red descentralizada con múltiples caminos entre dos puntos y que los mensajes estuvieran divididos en partes que serían enviadas por caminos diferentes. La presencia de diversas universidades e institutos en el desarrollo del proyecto hizo que se fueran encontrando más posibilidades de intercambiar información. Posteriormente se crearon los correos electrónicos, los servicios de mensajería y las páginas web. Y a su alrededor todo lo que conocemos como Tecnologías de la información y comunicación.

La tesista interpreta que las tecnologías de la información y comunicación son de gran ayuda y se puede decir que siguen evolucionando para dar a la humanidad una variedad de servicios que ayuden a mantenerse informados sobre las nuevas tendencias de la comunicación.

RODRÍGUEZ, J. L. Y SÁENZ, O. (2001), Comentan que en estas nuevas tecnologías son inmateriales, ya que la materia principal es la información; que permiten la interconexión y la interactividad; son instantáneas; tienen elevados parámetros de imagen y sonido. Al mismo tiempo las nuevas tecnologías suponen la aparición de nuevos códigos y lenguajes, la especialización progresiva de los contenidos sobre la base de la múltiples actividades en poco tiempo. (Pág. 11)

La tesista considera que la tecnología actual avanza con pasos firmes ayudando así al ser humano a comunicarse con las diferentes aplicaciones de la multimedia de un lugar a otro, cerca o lejos, en imágenes o solo sonidos.

#### **1.3.4. Aula Multimedia**

ROSARIO, J., (2006), Indica que las Aulas multimedia son espacios multiusos provisto de la tecnología y los recursos necesarios para impulsar innovadores planteamientos en la enseñanza y el aprendizaje del español. Se trata de un servicio más del centro, si bien como espacio eminentemente docente contribuye a promover la permanente actualización pedagógica a través de plataformas como el Aula Virtual de Español (AVE), el Centro Virtual Cervantes (CVC) y tantos otros recursos de carácter interactivo y multimedia.(Pag.23).

La tesista exclama que el aula multimedia hoy en día es de gran influencia en los estudiantes y de gran ayuda a los maestros ya que permiten impulsar nuevos proyectos pedagógicos para mejorar la enseñanza.

CORREA, L.F., (2002), Manifiesta que es un aula con equipamiento informático que, promueve el Área de Juventud del Excmo. Ayuntamiento de Jaén, donde se pretende favorecer la formación y el acceso de jóvenes a las nuevas tecnologías. El Aula Multimedia es el escenario de aprendizaje en el que las Tecnologías de

Información y Comunicación (TIC) se integran en las actividades pedagógicas (proceso enseñanza – aprendizaje) para potenciar el desarrollo de capacidades, valores y actitudes, buscando la equidad y calidad educativa. Con ellas, los estudiantes y docentes acceden, crean, producen y comparten conocimientos.(Pag.23)

La tesista especula que el aula multimedia facilita nuevas herramientas necesarias para interrelacionar al alumno-maestro así se mejoran el aprendizaje dando lugar a que los estudiantes tengan la iniciativa de explorar nuevas tecnologías de información y comunicación.

ANDERE (2003). Uno de los usos más importantes que puede darse a las nuevas tecnologías, son las aplicaciones que van encaminadas a la mejora de la formación. Esta frase de Bill Gates da constancia de la potencia y uso futuro que tiene el mix tecnológico en el desarrollo de un nuevo marco formativo.

La tesista manifiesta que gracias a las aplicaciones la educación cada día va mejorando y perfeccionándose esto conlleva a la creación de otras nuevas aplicaciones las mismas que mejoraran para el bienestar de las nuevas generaciones y creaciones.

GALLEGO, D. Y ALONSO, C. (1995), Escribe que la multimedia es la integración sobre el mismo soporte, de elementos de naturaleza diferentes (texto, sonido), diferenciada de la monomedia donde los soportes utilizaban un solo elemento. El formador multimedia será el que utilice todos los elementos que le permiten las nuevas tecnologías para la mayor eficacia de la formación.

El reto de la formación multimedia está en el cambio conceptual. Formación multimedia es un método de formación, que se basa en la simulación y entrenamiento interactivo de las necesidades formativas de los asistentes y que se basa en el autodescubrimiento lúdico, utilizando todos los elementos tecnológicos existentes.

La tesista considera que la multimedia sobre sale en la educación por sus nuevas aplicaciones enterrando así a la monomedia ya que esta daba como resultado una educación regular, hoy en día merecemos utilizar los nuevos elementos tecnológicos para nuestra formación.

SCHÖN D. A. (1992).No estamos inventando nada. Esto se realiza desde hace tiempo en la aviación mediante los simuladores. Pero el reto está en utilizar la potencia que dan las actuales herramientas tecnológicas y crear unos diseños formativos que simulen situaciones y formen a los alumnos.

De esta forma, la corresponsabilidad de la acción formativa está en el formador ejecutor del diseño creativo y en el programador multimedia. Actualmente sucede lo contrario, lo importante es la programación y no el diseño pedagógico, en el futuro, será todo lo contrario.

La tesista determina que el aula multimedia es un recurso tecnológico que permite relacionar al alumno con el docente con nuevas metodologías que ayuden dentro de un aula multimedia para que sea didáctica la clase que vaya a ser dada y los conocimientos salgan de la esclavitud de la educación tradicionalista generando nuevas aplicaciones tecnológicas en su vida profesional.

### **1.3.5. Aplicación del área de Lengua y Literatura en la Carrera de Educación Básica**

Los profesores de Lengua y Literatura no podemos vivir de espaldas a la repercusión social que, como instrumentos de comunicación, tienen las TIC, la red de Internet y sus aplicaciones. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC, en adelante), de las que Internet forma parte, ocupan un espacio cada vez mayor en todos los sectores de nuestra sociedad. La escuela no debe permanecer al margen de esta tendencia, que crece de manera notable y evidente. Un nuevo instrumento de

trabajo y una extraordinaria posibilidad de comunicación se nos ofrecen a los docentes. Como parte de esas tecnologías, Internet es un medio interactivo, muy importante, que nos permite satisfacer necesidades y apetencias profesionales.

El conocimiento y aplicación de las TIC. El Internet, entre profesores y alumnos del área de Lengua y Literatura tienen su base y justificación en el enfoque intercomunicativo, que es deseable y prescriptivo en nuestra actividad docente.

#### ***1.3.5.1. Aplicaciones y Utilidad en el Área***

¿Qué aportaciones básicas nos ofrecen las TIC e Internet a los profesores del área?

He aquí algunas:

- Ampliación extraordinaria de todo tipo de información en texto, imagen y sonido, considerada en un triple aspecto:
  - Almacenamiento
  - Recuperación y manipulación
  - Difusión y publicación
  
- Utilización de nuevas formas de expresión y comunicación, nuevos códigos y lenguajes y nuevas herramientas didácticas. Cabe destacar, entre otros, los siguientes:
  - Correo electrónico:
  - Páginas web específicas del área y programas informáticos:
  - Utilización del procesador de textos. (Word)
  
- Conocimiento directo y aplicación en el aula de un conjunto de sistemas comunicativos de gran impacto social y cultural, cuya repercusión a corto y medio plazo en la formación del alumnado parece obvia.

### ***1.3.5.2. Proyectos de literatura***

Entre los recursos de literatura más completos de la Web destaca el Proyecto Cíceros, del Ministerio de Educación. Este material curricular on line, complementario a la educación presencial, abarca la totalidad de los contenidos del área de lengua y literatura para ESO y Bachillerato. Se estructura en unidades temáticas definidas para cada curso, que incluyen, además de aspectos teóricos, ejercicios interactivos y una actividad de autoevaluación de conocimientos. Los alumnos pueden acceder desde este proyecto a lecturas recomendadas y otros complementos de animación a la lectura, con materiales multimedia que despiertan su interés, ya que adoptan en la presentación y ejecución la forma de juego.

El Proyecto Aula es otro interesante recurso, creado y gestionado por el profesor Víctor Villoria, licenciado en Filología Hispánica. Presenta, por una parte, una extensa colección de textos literarios de todos los géneros, cuyos autores se estudian en los manuales de literatura española. En algunos casos, se complementan con ejercicios interactivos destinados a desarrollar algunas de las competencias básicas en el área, como la comprensión o la adquisición de vocabulario. Incluye también una selección de libros recomendados en el aula y de documentos teóricos sobre literatura en distintos niveles.

En la sección Interactivos se recogen distintos materiales multimedia de utilidad para la clase de literatura, como archivos de audio para desarrollar la comprensión oral, webquest para practicar con los conocimientos adquiridos y otros ejercicios y actividades online que facilitan el aprendizaje de los alumnos.



### ***1.3.5.3. Portales especializados***

La red cuenta con diferentes portales temáticos especializados en contenidos curriculares correspondientes a la asignatura de literatura de las etapas escolares. Lengua y Literatura es un portal de recursos educativos para el profesor y el alumno de esta materia, creado por el profesor Vicente Llop. Reúne distintos materiales didácticos, entre los que se incluyen obras literarias completas de diversos autores españoles de distintas épocas literarias y un apartado de software que recopila diferentes aplicaciones interactivas para amenizar el aprendizaje.

Otro portal temático es el Rincón castellano, gestionado por Javier García, que recibe en torno a 15.000-25.000 visitas diarias. En su rincón literario se hace un interesante recorrido cronológico por las diferentes etapas de la literatura española y los alumnos pueden consultar los contenidos a partir de la lista de autores, con información exhaustiva sobre los principales escritores de nuestro 5país, o acceder a la biblioteca virtual que recopila una extensa colección de obras.

La web Desocupado lector es un portal en línea sobre lengua y literatura española, creado por el profesor José Miguel Segura Roselló. Cuenta con numerosos recursos, entre los cuales destacan los materiales de literatura interactiva, que recopilan juegos, ejercicios y actividades online clasificados por épocas literarias.

### ***1.3.5.4. Otros recursos***

- *Cervantes Virtual*: la sección de literatura de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes recoge miles de obras digitalizadas de los distintos géneros literarios de la Biblioteca Nacional de España, la Real Academia de la Lengua, de otras Academias y Bibliotecas Nacionales de América y de diversas editoriales.

- *Kalipedia*: el apartado de literatura de la web de productos digitales educativos del grupo editorial Santillana recopila, de forma estructurada, recursos curriculares sobre Literaturas españolas y universales destinadas a alumnos de ESO y Bachillerato.

- *Profes.net*: el banco de recursos para docentes de la editorial SM propone interesantes colecciones de materiales interactivos de literatura listos para aplicar en el aula, libros de lectura y manuales de referencia y una completa agenda donde los profesores pueden encontrar actividades y eventos interesantes para trabajar con sus alumnos.

- *Aula de Letras*: José María González-Serna, profesor de lengua y literatura de Bachillerato, es el autor de esta web, con diferentes materiales didácticos referidos a los contenidos curriculares de la materia, como unidades temáticas, antologías de textos, apuntes o esquemas y mapas conceptuales.

#### ***1.3.5.5. Diccionarios Multimedia***

1. Leo lo que veo: Diccionario temático-visual en castellano para facilitar el aprendizaje de vocabulario básico. Útil para trabajar en aulas de acogida.
2. Diccionario LOGOS: Diccionario multilingüe online para niños que también incluye audio.
3. Lenguaje Guide: Vocabulario sonoro y pictográfico para el aprendizaje de lenguas clasificado por temas y en varias lenguas (inglés, español, francés, alemán, italiano, portugués, ruso, hebreo, árabe, chino y japonés).
4. Diccionario audiovisual multimedia básico (español, francés e inglés) de la Junta de Castilla y León.
5. Diccionario de rimas.
6. Diccionario de gestos españoles: Diccionario en el que se muestran los gestos más usuales de la comunicación cotidiana en España.

7. 1000 imágenes en la punta de la lengua: Repertorio de expresiones y frases hechas en español, inglés y francés. Esta web permite buscar expresiones según varios criterios, escucharlas, conocer su significado, verlas en contexto y hallar su equivalente en otras lenguas. En el apartado actividades>dibujos animados, se accede a mini vídeos de dibujos animados que muestran de forma contextualizada cada expresión. La web también incluye actividades para trabajar tanto las expresiones como sus correspondencias en los otros dos idiomas.

8. AISA Hiztegia: Diccionario visual online de vocabulario básico en euskera, castellano, francés, inglés, árabe, bereber (amazige) y chino.

9. Diccionario de frases hechas.

#### ***1.3.5.6. Bancos de Recursos Multimedia***

•CANAL UNED: Sus secciones de televisión, radio y mediateca dan acceso a recursos como los del Club de lectura, las evocaciones y entrevistas a escritores, revistas radiofónicas etc.

•MEDIATECA DE EDUCAMADRID: Almacena vídeos, audios e imágenes de interés didáctico. Destacan los archivos de audio de cuentos y narraciones históricas, así como el apartado de vídeo de Tertulias educativas.

•BANCO DE IMÁGENES Y SONIDOS DEL ISFTIC: Pueden hacerse búsquedas por tipo de archivo (foto, ilustración, vídeo, sonido, animación) o por niveles educativos y asignaturas.

•FONOTECA Y VIDEOTECA DE LA BIBLIOTECA VIRTUAL MIGUEL DE CERVANTES: La Fonoteca facilita el acceso a destacadas obras del patrimonio cultural del ámbito hispano en formato sonoro. Es un repositorio que presenta enlaces a las "voces" por autores y títulos, y permite la entrada a fichas calcográficas y webs a

autores e intérpretes. La Videoteca permite el acceso a las obras en formato audiovisual de la Biblioteca por medio de relaciones de títulos y autores.

- CERVANTES TV: Canal televisivo del Instituto Cervantes. Documentales y entrevistas a escritores, lingüistas, cineastas y personajes vinculados con la lengua y la cultura española.

- RADIO CERVANTES: Ofrece documentos sonoros, entrevistas y programas de RNE y de las distintas sedes del Instituto.

- TEACHERTUBE: Sitio comunitario de publicación de material audiovisual educativo (vídeo, audio, fotos, textos). La mayor parte del material alojado está en inglés.

- EDUCARED TV: Televisión educativa online cuyos canales se corresponden con los currículos docentes. El portal de EDUCARED contiene además una MEDIATECA con acceso a conferencias educativas y presentación de experiencias didácticas.

#### ***1.3.5.7. Bancos Temáticos Multimedia***

- Antología poética multimedia de Ángel Puente: Antología poética multimedia que recoge una cuidada selección de obras literarias y de excelentes interpretaciones musitadas de las mismas. También se incluyen, en forma no musitada, otras obras de especial valor y utilidad didáctica. Todos los recursos sonoros pueden descargarse para fines didácticos.

- Antología de poesía multimedia en el blog "Trovadores" de Javier Aguirre. Puede accederse al índice desde su página web.

- Canción de autor en español de Ángel Ricardo Puente: Recurso pensado inicialmente para las clases de ELE.

- El mundo en verso: blog de recursos multimedia de literatura castellana de Ana Romeo y Lourdes Domenech.

- Fonoteca de Poesía en español: Versiones sonoras de poemas recogidos en la antología.

- Fundación Juan March. Todas la conferencias desde 1975.

- Podcast de literatura de José Luis Gamboa: Recopilación de archivos de audio sobre literatura.

#### ***1.3.5.8. Alojamiento Multimedia Gratuitos***

- YouTube: Es el alojamiento de material video gráfico por excelencia. En él pueden encontrarse, alojarse y compartir desde fragmentos de películas, vídeos, anuncios publicitarios a grabaciones caseras o de aula. Ofrece herramientas para gestionar los favoritos y permite crear canales de TV o listas de reproducción.

- Los alojamientos gratuitos de imágenes son muchos: Picasa, Flickr, Imaxenes, Slide... Entre otras prestaciones y previo registro, dan la posibilidad de alojar imágenes (con o sin limitaciones de espacio), generar presentaciones y personalizar las licencias de uso.

- Los alojamientos de archivos de sonido, generalmente en formato de audio MP3, permiten la difusión, la descarga o la reproducción directa de estos archivos. Algunos de los más importantes son Goear, Odeo.

Sobre la aplicación de un aula multimedia en el área de Lengua y Literatura se espera que los estudiantes adquieran conceptos e instrumentos que les permitan desarrollar su interacción en las tecnologías siendo eficaz y creativa, también reflexiva para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos con nuevas capacidades dentro de la tecnología que está llegando a la educación como una ayuda didáctica.

## **CAPITULO II**

### **2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN**

La Universidad Técnica de Cotopaxi en sus inicios en la Provincia de Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que

privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

### **Misión**

Somos una universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana. Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

### **Visión**

Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

## **2.2. UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS (U.A. CCAAHH)**

La educación superior ante el encargo social adquiere notable importancia en el ámbito del desarrollo local y nacional con las perspectivas de alcanzar una nación que genere desarrollo tecnológico y científico, en ese marco la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas tiene carreras que se refieren a la Administración, en las cuales se fomenta la gestión y economía, a través de la elaboración, análisis e interpretación de las ciencias administrativas, para ser utilizada como herramienta en la toma de decisiones administrativas y financieras, con conocimiento y ética profesional.

### **Misión**

Es una unidad académica que contribuye a satisfacer las necesidades sociales de formación profesional en las áreas administrativa y humanística, a través de una oferta académica con pensamiento crítico, democrático, solidario y una adecuada articulación de la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, que responden a las necesidades sociales, económicas y productivas de la provincia y del país.

### **Visión**

Unidad académica con un alto nivel científico, investigativo, técnico y profundamente humanista, fundamentada en innovaciones curriculares y trabajo inter y multidisciplinario, que se concretan en proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, como aporte al desarrollo local, regional y nacional, con personal académico de excelencia que desarrollen la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, con un compromiso social y una infraestructura en correspondencia a su población estudiantil.



## **Objetivos**

- Formar profesionales con un perfil científico, técnico, social y humanista, en todas las carreras ofertadas por la unidad académica.
- Desarrollar la investigación científica y tecnológica, en la búsqueda de nuevos conocimientos en cada una de las carreras de la Unidad Académica.
- Potenciar las actividades de vinculación con la sociedad, a través de programas que fortalezcan la solidaridad, la interculturalidad y lo multiétnico.
- Desarrollar un sistema integrado de gestión de la unidad académica que permita fortalecer la cultura de planificación y evaluación de las carreras, bajo el principio de la rendición social de cuentas.

## 2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

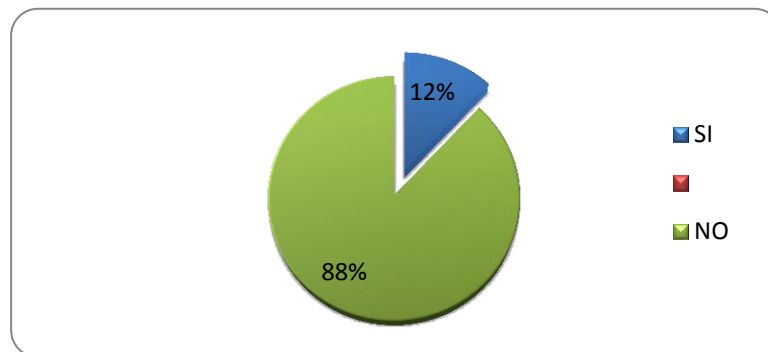
### ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

1.- ¿Usted tiene conocimiento si existe o no un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

**TABLA N° 1**

PREGUNTA	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	6	12%
NO	44	88%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 1**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

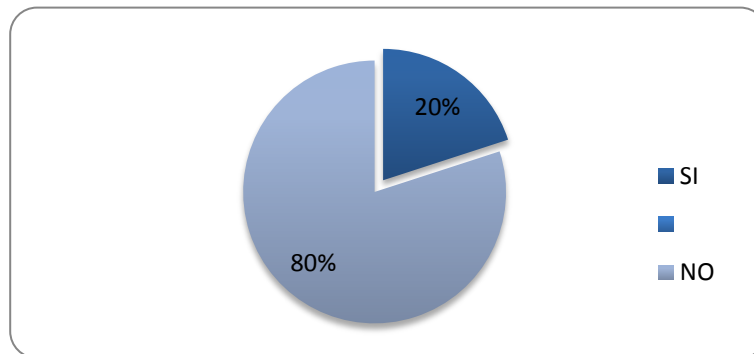
De un total de 50 estudiantes encuestados, 44 respondieron que no existe un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi y 6 manifestaron que si tienen conocimiento de un aula multimedia. Del 100% de encuestados el 88% manifiestan que no existe un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi, y el 12% desconocen un aula multimedia en la Universidad por lo que deduzco que si es importante y necesaria la implementación de un aula multimedia en la UTC.

2.- ¿Tiene usted conocimiento si se ha realizado charlas para la implementación de un aula multimedia en el área de Lengua y Literatura?

**TABLA N° 2**

<b>PREGUNTA</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	10	20%
<b>NO</b>	40	80%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 2**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

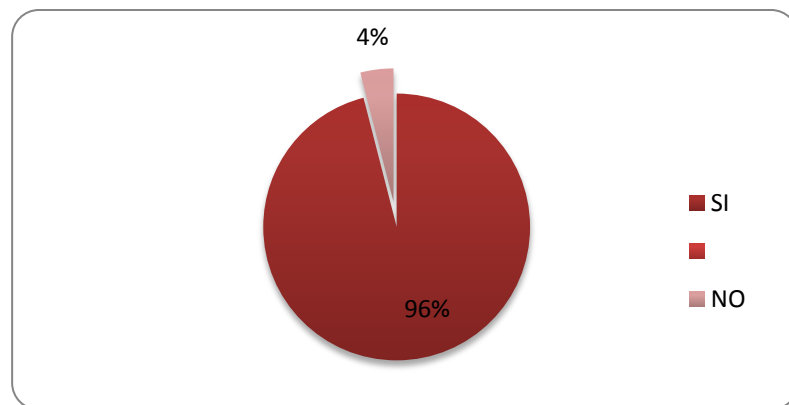
De los 50 estudiantes encuestados, 10 respondieron que si tienen conocimientos sobre charlas de implementación de un aula multimedia y 40 respondieron que no tienen conocimiento sobre las charlas. Del 100% de las encuestas realizadas el 20% manifiestan que si tienen conocimiento sobre charlas de implementación de un aula multimedia y el 80% expresa desconocer charlas de la implementación de un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi por lo que para este tema es necesario programar charlas que mejoren el PEA en la implementación de un aula multimedia.

3.- ¿Será necesario la implementación de un aula multimedia en el área de Lengua y Literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi para beneficio de todos los estudiantes de Educación Básica?

**TABLA N° 3**

<b>PREGUNTA</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	48	96%
<b>NO</b>	2	4%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 3**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

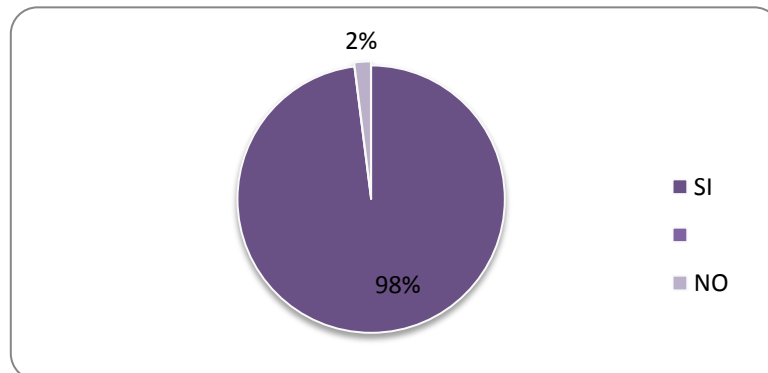
De un total de 50 estudiantes encuestados, 48 dijeron que si es necesaria la implementación de un aula multimedia en el área de lengua y literatura en tanto 2 respondieron que no es necesaria la implementación. Del 100% de las encuestas el 96% respondieron que si sería necesaria la implementación de un aula multimedia en beneficio de todos en el área de lengua y literatura y el 4% manifiestan que no sería necesaria, así deduzco que la mayoría de los estudiantes si están de acuerdo con la implementación del aula multimedia en el área de lengua y literatura para lograr así nuevos conocimientos en el PEA.

4.-¿Está usted de acuerdo que se implemente un aula multimedia en el área de lenguaje y literatura para reforzar los procesos de enseñanza-aprendizaje?

**TABLA N° 4**

<b>PREGUNTA</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	49	98%
<b>NO</b>	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 4**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

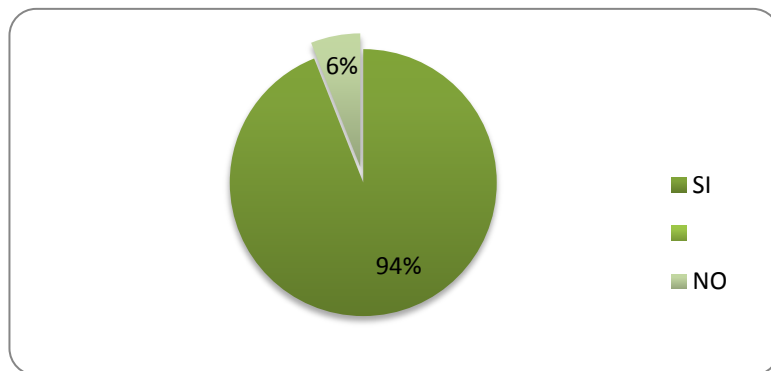
De 50 estudiantes encuestados, 49 si están de acuerdo que con la implementación de un aula multimedia mejorarían los procesos de enseñanza en lengua y literatura en tanto 1 respondió que no mejoraría. Del 100% de las encuestas realizadas el 98% respondieron que si están de acuerdo con la implementación de un aula multimedia en el área de lengua y literatura ya que si mejorarían los procesos de enseñanza que se impartan a los estudiantes de Universidad y el 2% manifiestan que no ayudaría la implementación del aula a mejorar los procesos de enseñanza en el área de lengua y literatura; por lo que manifiesto que los estudiantes deben utilizar el aula multimedia sin miedo para conocer las nuevas estrategias metodológicas que nos brinde.

5.-¿Estaría usted dispuesto a trabajar con aulas multimedia en el área de Lengua y Literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

**TABLA N° 5**

PREGUNTA	FRECUENCIAS	PRORCENTAJE
SI	47	94%
NO	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 5**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

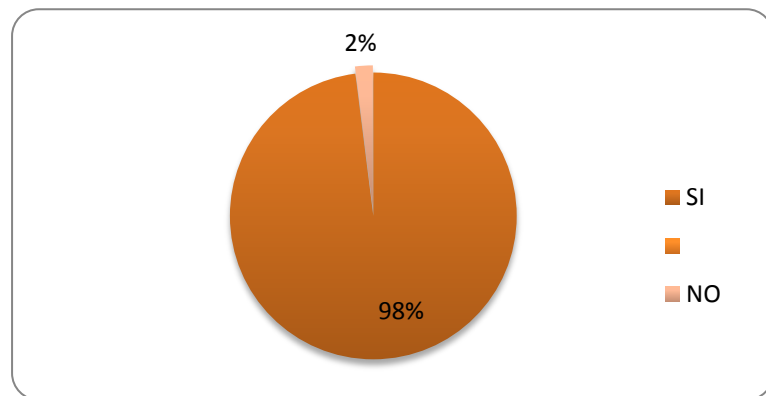
De los 50 estudiantes encuestados, 47 respondieron que si trabajarían en un aula multimedia en el área de lengua y literatura, en tanto 3 dijeron que no trabajarían en el aula multimedia. Del 100% de las encuestas realizadas el 94% respondieron que si trabajarían en el área de lengua y literatura con el apoyo de un aula multimedia para así mejorar el nivel de conocimientos en la enseñanza-aprendizaje ya que el 6% de los estudiantes manifestaron que no trabajarían en un aula multimedia en el área de lengua y literatura, deduzco que no comprenden la gran importancia de la tecnología y lo mucho que nos beneficia al utilizarlas para nuestra preparación como futuros maestros.

6.-¿Cree usted que sería de gran beneficio un aula multimedia para el área de Lengua y Literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

**TABLA N° 6**

<b>PREGUNTA</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PRORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	49	98%
<b>NO</b>	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 6**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

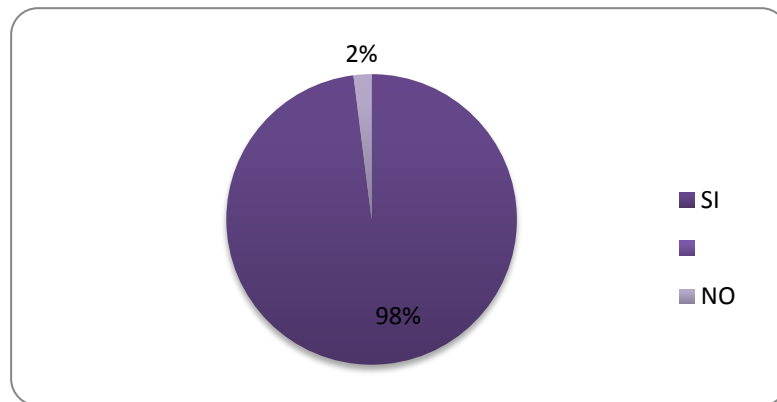
De un total de 50 estudiantes encuestados, 49 contestaron que si sería de gran beneficio un aula multimedia en el área de lengua y literatura, mientras que 1 respondió que no es beneficiosa el aula multimedia en el área de lengua y literatura. Del 100% de las encuestas realizadas el 98% manifestaron la aceptación del aula multimedia en el área de lengua y literatura para obtener beneficios en la preparación de nuevos conocimientos como futuros profesionales para impartirlas a las nuevas generaciones mientras el 2% considera que no tendría beneficio un aula multimedia en el área de lengua y literatura.

7.-¿Está de acuerdo que con la implementación del aula multimedia mejorara el nivel de conocimientos en su proceso, enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

**TABLA N° 7**

<b>PREGUNTA</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PRORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	49	98%
<b>NO</b>	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**GRAFICO N° 7**



**Fuente:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Elaborado por:** Alejandra Venegas Reyes

De las 50 encuestas realizadas a los estudiantes, 49 manifestaron que si mejorara el nivel de conocimientos en la enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura, mientras tanto 1 expresa que no mejorara el nivel de conocimientos en el área. Del 100% de las encuetas realizadas el 98% respondieron que el nivel de conocimientos si mejoraría en la enseñanza-aprendizaje en lengua y literatura de manera que los estudiantes desarrollen su conocimiento y creatividad con las cualidades que prestan las tecnologías, en tanto el 2% manifiestan que no mejoraría el nivel de conocimientos en la enseñanza-aprendizaje en el área de lengua y literatura.



## 2.5. CONCLUSIONES

Realizado el análisis de los resultados de la investigación se llegó a las siguientes conclusiones.

- En conclusión los estudiantes manifiestan que no existen aulas multimedia para el área de lengua y literatura que permitan desarrollar el conocimiento al máximo para desafiar a las tecnologías y obtener una preparación satisfactoria.
- Se puede determinar que los estudiantes no han recibido capacitación sobre la implementación de un aula multimedia en el área de lengua y literatura dentro de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Estos datos permiten concluir que los estudiantes carecen de estos conocimientos tecnológicos de un aula multimedia en el área de lengua y literatura la misma que sería de gran ayuda en la formación profesional de los estudiantes.
- Mirando la necesidad de un aula multimedia para el área de educación básica hemos previsto la implementación de la misma en el área de lengua y literatura para beneficio de todos los estudiantes en preparación para que así sobresalgan como profesionales.

## 2.6. RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones están plasmadas en beneficio de todos los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

- Se recomienda a todos los estudiantes de educación básica que con la implementación del aula multimedia renueven sus conocimientos para sobresalir de la educación tradicionalista mediante las nuevas tecnologías que se están aplicando para beneficio de los estudiantes.
- Con la implementación del aula multimedia se recomienda a las autoridades realizar conjuntamente con los estudiantes una charla de capacitación del manejo del aula en el área de lengua y literatura para la comprensión y aplicación de los conocimientos.
- En vista a la falta de conocimientos en los estudiantes sobre el aula multimedia se recomienda buscar métodos y técnicas que permitan transmitir la importancia de las nuevas tecnologías en la educación que serán de gran beneficio para los estudiantes ayudando así a enriquecer sus conocimientos para su vida profesional.
- Se recomienda a los estudiantes que cuiden y acojan con buen agrado la implementación del aula multimedia en el área de lengua y literatura ya que es para su propio beneficio como futuros profesionales dentro de Educación Gral. Básica y se recomienda también que se auto-preparen para utilizarla de manera adecuada y llegar a hacer excelentes profesionales.



## **Análisis sobre los resultados de la encuesta realizada a las Autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi**

---

Las autoridades están seguros que si es necesaria un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi, por los beneficios positivos que brindará su implementación para el área de Lengua y Literatura con la cual los estudiantes mejoraran sus conocimientos y desarrollaran el proceso de enseñanza-aprendizaje obteniendo así la participación y colaboración de los estudiantes; se lograría también una excelente relación entre alumno-maestro lo que permitiría un cambio fundamental en la preparación de los estudiantes como profesionales.

### **2.8. Análisis de la encuesta realizada a las autoridades.**

Ante la encuesta realizada al Coordinador de la Carrera de Educación Básica, he obtenido respuestas positivas para la implementación del aula multimedia en el área de lengua y literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que será de gran beneficio para la preparación de los estudiantes en formación permitiendo así nuevos conocimientos que ayuden a mejorar la educación saliendo del tradicionalismo en la que siempre se ha mantenido y en la que hoy deseamos cambiar con las nuevas tecnologías

## **CAPITULO III**

### **3. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

**Tema:**

Implementación de talleres interactivos en el área de Lengua y Literatura para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica.

#### **3.1. DATOS INFORMATIVOS**

Institución: Universidad Técnica de Cotopaxi

Ubicación: Barrió San Felipe

Parroquia: Eloy Alfaro

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Especialidad: Educación Básica

Responsable: Venegas Reyes Daysi Alejandra

Período: 2011-2012

Año de Educación Básica: Séptimo “B”

Beneficiarios: Los estudiantes, padres de familia, docentes y comunidad.

### **3.2. JUSTIFICACIÓN**

Es importante para los maestros, la implementación de talleres interactivos en el área de lengua y literatura para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica por medio de un aula multimedia es una estrategia que ayudaría a desarrollar los conocimientos de los niños, puesto que será una de las oportunidades de aplicar los valiosos conocimientos adquiridos durante la enseñanza.

Las estrategias novedosas en cuanto a la implementación de talleres interactivos acarrearán utilidades para los profesores y estudiantes ya que se ofrecen nuevas perspectivas en cuanto al aprendizaje por medio del aula multimedia de forma práctica y menos aburrida.

La presente propuesta surge al observar las siguientes falencias en los niños de 3ro y 4to año de educación Gral. Básica en el Área de Lengua y Literatura, la retención de conocimientos, el análisis y razonamiento en lecturas, el reconocimiento de palabras, la separación de sílabas, la utilización de letras, el reconocimiento de géneros, una correcta escritura y el desarrollo del pensamiento.

Con estos talleres brindamos a los niños una actitud positiva frente a la lectura y escritura, buscando que les apasione leer y escribir lo cual se promueve con situaciones reales, didácticas, interactivas comunicativas gracias al aula multimedia.

Sin olvidar que la función es conocer las capacidades de los niños(as) con las proporciones de las herramientas que ofrece el aula multimedia las mismas que favorecerán su interacción con el entorno y el desarrollo de competencias que les permitan dar solución a los problemas que se les planteen.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Implementar talleres interactivos en el aula multimedia en el área de Lengua y Literatura para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica.

#### **Objetivos Específicos**

- Facilitar a los niños de 3ro y 4to año talleres interactivos que correspondan al área de lengua y literatura los mismos que ayudaran a desarrollar sus conocimientos en el aula multimedia.
- Aprovechar el material didáctico, interactivo para el área de lengua y literatura y aplicarlo en el aula multimedia para despertar el interés y el deseo por la materia.
- Desarrollar los métodos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje apropiados que se puedan utilizar para lengua y literatura, que favorezcan al momento de impartir clases en un aula multimedia.
- Brindar la satisfacción a los niños de aprender mediante talleres interactivos en un aula multimedia logrando llamar su atención y concentración para un correcto aprendizaje sobre lengua y literatura.

### **3.4. PLAN OPERATIVO**

### **3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

La propuesta está centrada en la gran importancia que tienen las tecnologías en la enseñanza-aprendizaje para implementar talleres interactivos en el Área de Lengua y Literatura para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica por medio del Aula Multimedia describiéndola de la siguiente manera.

El punto principal para estos talleres, es buscar la atención de los niños en la clase logrando así la motivación dentro de ellos, que se esmeren por participar en los talleres los mismos que permiten evaluar los conocimientos adquiridos en el transcurso de la clase.

Con los talleres el objetivo es llegar a una enseñanza-aprendizaje atractiva, entretenida, práctica que substraiga la atención y desarrolle la creatividad del niño que logre también alcanzar un alto nivel de conocimientos para su desenvolvimiento como estudiante.

Estos talleres no fuesen posibles sin una herramienta fundamental como es el aula multimedia ya que por medio de ella se logra visualizar y manipular los talleres interactivos diseñados exclusivamente para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica.

Cabe recalcar que la implementación de los talleres interactivos dentro del aula multimedia que está implementada en la Universidad Técnica de Cotopaxi beneficiará a los estudiante de la Carrera de Educación Básica; principalmente a los que inicien las prácticas pre-profesionales o prácticas docentes, ellos se podrán apoyar en estos talleres prácticos para realizar la planificación, acorde a la materia como es en el Área de Lengua y Literatura exclusivamente para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica.





IMPLEMENTACIÓN DE  
TALLERES INTERACTIVOS

EN EL ÁREA DE LENGUA Y  
LITERATURA PARA LOS  
NIÑOS DE 3ro Y 4to AÑO DE  
EDUCACIÓN GRAL.



BÁSICA POR MEDIO DEL  
AULA MULTIMEDIA.

## **Presentación**

La educación desde los orígenes del hombre ha venido jugando un rol fundamental en la preparación de los seres humanos, con el pasar de los tiempos la sociedad ha buscado gestar los cambios de transformación con el apoyo de las instituciones y de los maestros comprometidos con el verdadero cambio social que posibilite justicia equidad y libertad en los ciudadanos del entorno social en el que nos desenvolvemos.

Por eso es fundamental que el alumno sea formado con una mentalidad crítica, reflexiva, es decir que aprenda a aprender por sí mismo con la ayuda de las nuevas tecnologías, como un medio fundamental e indispensable que va surgiendo para mejorar la enseñanza-aprendizaje en los niños que se van formando para ser grandes profesionales con objetivos y expectativas llenas de triunfos.

Por ende esta propuesta está realizada como un material de apoyo a los estudiantes de la Carrera de Educación Básica; principalmente a los estudiantes que empiecen a realizar la práctica pre-profesional o práctica docente el objetivo de la Implementación de Talleres Interactivos en el Área de Lengua y Literatura para los niños de 3ro y 4to año de Educación Gral. Básica por medio del Aula Multimedia es que desarrollen la planificación adecuada para los talleres, centrándose siempre en realizar una excelente clase la misma que sea didáctica, practica, entendible y evaluativa.

### **Objetivo General**

Identificar contenidos y actividades que busquen un doble propósito en el aula multimedia que sea acorde con las nuevas tecnologías que ofrecen las mejores herramientas, que brinden los mejores conocimientos para así obtener una satisfactoria enseñanza – aprendizaje.

# Taller N°1

## **Tema: El Sustantivo**

Los sustantivos son palabras que nombran personas, animales, plantas y objetos; también son palabras que nombran emociones, instituciones y lugares. Cabe recalcar que algunos sustantivos femeninos terminan en “a” y algunos sustantivos masculinos terminan en “o”. Por ejemplo: niño-niña

## **Objetivo**

- Reconocer claramente los sustantivos para no tener errores.

## **Destreza con Criterio de Desempeño.**

Escriba los sustantivos que observa en las imágenes de la pantalla.

## **Permite**

Desarrollar el leguaje, el pensamiento lógico, la escritura lógica de manera ordenada.

## **Descripción**

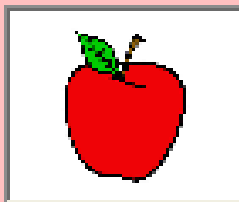
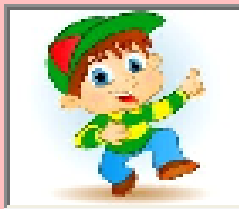
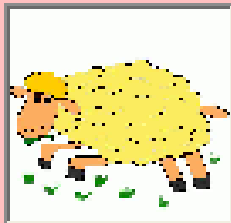
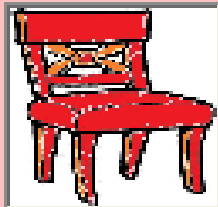
La siguiente aplicación corresponde a los sustantivos, leemos la instrucción para realizar la actividad que tenemos a continuación para empezar escribimos el nombre del sustantivo que corresponde a la imagen que se muestra en el taller; una vez ingresado el nombre de la imagen para evaluar procedemos hacer clic en la tecla enter, si la respuesta es correcta visualizaremos un visto; de lo contrario si la respuesta es incorrecta visualizaremos una equis para continuar escribiendo los nombres de las siguientes imágenes damos clic en la tecla tab en caso de haber errores en la escritura el programa nos permite corregir y continuar el taller para empezar nuevamente la aplicación damos clic en la opción “nuevo” y para cerrar la aplicación damos clic en la opción “salir”.

# SUSTANTIVOS

ESCRIBA LOS SUSTANTIVOS  
QUE OBSERVA:

SALIR

NUEVO



## Taller N° 2

### **Tema: Género del Sustantivo**

Los sustantivos pueden ser masculinos o femeninos; pero existen otros sustantivos que nombran animales y personas de géneros distintos con palabras diferentes. Por ejemplo: toro-vaca. Cuando es necesario especificar el sexo de los animales que se nombran con la misma palabra, más conocidas como género neutro se añade la palabra macho o hembra

Ejemplo: jirafa macho- jirafa hembra.

### **Objetivo**

- Reconocer el género en el sustantivo para ayudar a nombrar a personas y animales por su sexo.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Reconoce el masculino y femenino en las imágenes para poder representarlas gráficamente.

### **Permite**

Desarrollar la pronunciación correcta del lenguaje y la escritura.

### **Descripción**

La siguiente aplicación corresponde al género del sustantivo para ejecutar este taller debemos pasar el cursor sobre las imágenes que muestran la diferencia de los géneros del sustantivo, tomando en cuenta que podemos encontrarnos con géneros neutros que de igual manera se mostrarán al pasar el cursor; de esta manera podremos visualizar en la parte inferior el nombre del género que corresponden a las imágenes tanto masculino como femenino para cerrar la aplicación damos clic en la opción “salir”.

# GÉNERO DEL SUSTANTIVO

PASE EL CURSOR SOBRE LA IMAGEN Y VISUALIZARÁ EL GÉNERO



MASCULINO

FEMENINO

PAPÁ

MAMÁ

SALIR

## **Taller N° 3**

### **Tema: Uso de la Mayúscula**

Se escriben con mayúscula los nombres propios de personas, animales, lugares e instituciones, porque son únicos e irrepetibles. También se utiliza la mayúscula al inicio de un texto, después de un punto seguido, es decir cuando se separa una oración de otra con un punto, en un mismo párrafo. Se utilizan mayúsculas después de un punto aparte, es decir, cuando termina un párrafo y el texto sigue en el siguiente párrafo. En algunos textos existen puntos suspensivos (...) que indican que va a seguir sucediendo la historia o que la idea queda sin terminar.

### **Objetivo**

- Escribir correctamente los nombres propios de personas, animales, lugares e instituciones con el uso adecuado de la mayúscula.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Emplea correctamente las mayúsculas en los nombres de personas, animales, lugares e instituciones.

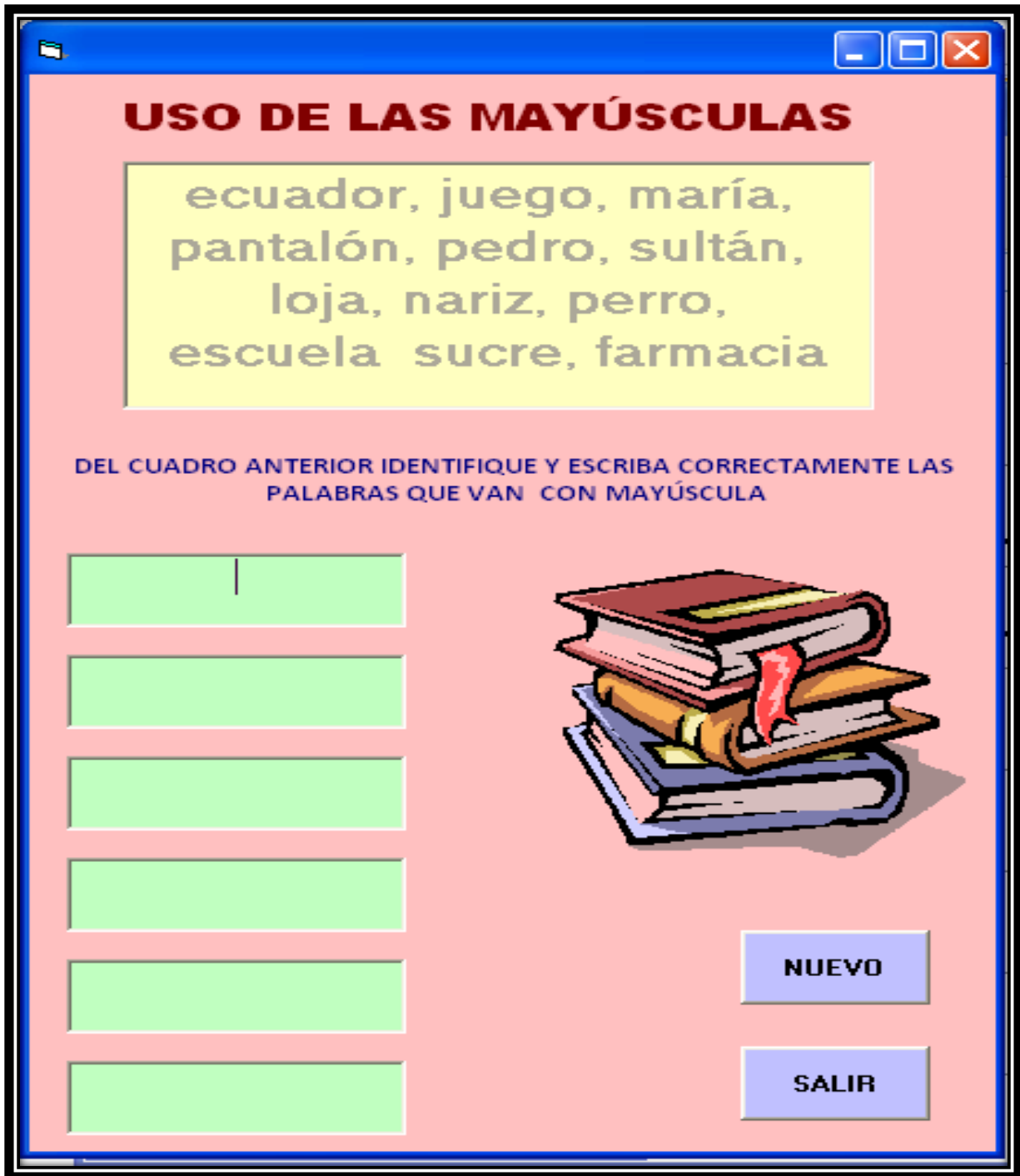
### **Permite**

Desarrollar la escritura correcta de los nombres propios permitiendo reconocer la identidad de cada persona.

### **Descripción**

Para realizar esta aplicación debemos observar y leer con atención las palabras del recuadro superior de color amarillo y escribir correctamente las palabras en los recuadros verdes de los nombres propios que se escriban con mayúscula si la respuesta es correcta visualizaremos un visto caso contrario observaremos una equis


esto ayudara a evaluar los conocimientos del niño dando un clic en la tecla enter y para continuar en la tecla tab; para iniciar el taller dar clic en la opción "nuevo" y para definir el juego dar clic en la opción "salir".



**USO DE LAS MAYÚSCULAS**

ecuador, juego, maría,  
pantalón, pedro, sultán,  
loja, nariz, perro,  
escuela sucre, farmacia

DEL CUADRO ANTERIOR IDENTIFIQUE Y ESCRIBA CORRECTAMENTE LAS  
PALABRAS QUE VAN CON MAYÚSCULA



**NUEVO**

**SALIR**



## **Taller N° 4**

### **Tema: Narrar y comprender cuentos**

Los cuentos nos ayudan a comprender y experimentar placer y gusto por escuchar, leer y escribir cuentos que despierte el interés en el niño de manera didáctica y creativa.

### **Objetivo**

- Escuchar cuentos que permitan a los niños crear y enriquecer su creatividad e imaginación.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Narra oralmente cuentos en función de lograr efectos específicos en el público, desde la identificación de los referentes mágicos a los que aluden sus autores.

### **Permite**

Desarrollar la imaginación, la oralidad, la mímica, la expresión, el lenguaje y la creatividad.

### **Descripción**

Para la aplicación y el desarrollo de este taller procedemos a leer el cuento titulado “Caperucita Roja” que se encuentra en el recuadro amarillo una vez leído procedemos a analizar e identificar los personajes que participaron en el cuento; en la parte inferior tenemos ocho opciones de las cuales deberemos leer y seleccionar dando clic en los literales correctos; si la respuesta es correcta visualizaremos la imagen del personaje; de lo contrario visualizaremos una equis una vez seleccionadas las

respuestas podremos evaluar dando clic en la tecla enter; en caso de querer iniciar el taller damos clic en la opción “nuevo” y si deseamos cerrar la aplicación damos clic en la opción “salir”.

**CAPERUSITS ROJA**

## CAPERUCITA ROJA

Había una vez una niña llamada Caperucita Roja, ya que su abuelita le regaló una caperuza roja. Un día, la mamá de Caperucita la mandó a casa de su abuelita, estaba enferma, para que le llevara en una cesta pan, chocolate, azúcar y dulces. Su mamá le dijo: "no te apartes del camino de siempre, ya que en el bosque hay lobos".

Caperucita iba cantando por el camino que su mamá le había dicho y , de repente, se encontró con el lobo y le dijo: "Caperucita, Caperucita, ¿dónde vas?". "A casa de mi abuelita a llevarle pan, chocolate, azúcar y dulces". "¡Vamos a hacer una carrera! Te dejaré a ti el camino más corto y yo el más largo para darte ventaja." Caperucita aceptó pero ella no sabía que el lobo la había engañado. El lobo llegó antes y se comió a la abuelita.

Cuando ésta llegó, llamó a la puerta: "¿Quién es?", dijo el lobo vestido de abuelita. "Soy yo", dijo Caperucita. "Pasa, pasa nietecita". "Abuelita, qué ojos más grandes tienes", dijo la niña extrañada. "Son para verte mejor". "Abuelita, abuelita, qué orejas tan grandes tienes". "Son para oírte mejor". "Y qué nariz tan grande tienes". "Es para olerte mejor". "Y qué boca tan grande tienes". "¡Es para comerte mejor!".

Caperucita empezó a correr por toda la habitación y el lobo tras ella. Pasaban por allí unos cazadores y al escuchar los gritos se acercaron con sus escopetas. Al ver al lobo le dispararon y sacaron a la abuelita de la barriga del lobo. Así que Caperucita después de este susto no volvió a desobedecer a su mamá. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

**IDENTIFIQUE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL CUENTO**

CAZADOR   ZORRO   CAPERUCITA   BOSQUE   ABUELITA   LOBO   PAPÁ   LEÑADOR

NUEVO   SALIR

## **Taller N° 5**

### **Tema: Número del Sustantivo**

Los sustantivos son singulares cuando nombran a un solo ser u objeto, y son plurales cuando nombran a más de uno. Los plurales de casi todos los sustantivos que están en singular se forman añadiendo al final “s” o “es”. Ejemplo: mano-manos; nariz-narices.

Los plurales de los sustantivos que terminen en “z” en singular se forman reemplazando la “z” por “c” y añadiendo “es”. Ejemplo: maíz-maíces.

Algunos sustantivos pueden utilizarse en singular o plural, y ambos son correctos. Ejemplo: ratón-ratones.

### **Objetivo**

- Identificar el número del sustantivo a través de talleres interactivos para lograr el desarrollo mental de los niños.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Reconoce el singular y el plural de las palabras y gráficos; aplicando de forma adecuada los elementos de la lengua en la escritura de palabras.

### **Permite**

Desarrollar el uso correcto del lenguaje, la escritura y vocabulario.

### **Descripción**





Para poder ejecutar este taller tendremos que identificar correctamente el singular del plural guiándonos por medio de las palabras e imágenes que nos muestra en la aplicación; frente a las palabras e imágenes debemos escribir correctamente los

plurales; para evaluar damos clic en la tecla enter, para continuar a la siguiente opción damos clic en la tecla tab, si queremos empezar nuevamente el taller damos clic en la opción “nuevo” y para cerrar damos clic en la opción “salir”.

**NÚMERO DEL SUSTANTIVO**

## NÚMERO DEL SUSTANTIVO

**ESCRIBA E IDENTIFIQUE EL SINGULAR Y EL PLURAL DE LAS SIGUIENTES:**

PALABRAS	IMÁGENES
mesas <input type="text"/>	 <input type="text"/>
leones <input type="text"/>	 <input type="text"/>
manos <input type="text"/>	 <input type="text"/>
ratones <input type="text"/>	 <input type="text"/>

**SALIR**      **NUEVO**

## Taller N° 6

### Tema: Sílabas

Las sílabas son palabras que reciben un nombre según el número de sílabas que tienen; es muy importante recalcar que las palabras que tienen una sílaba se llaman **monosílabas**, las de dos sílabas **bisílabas**, las de tres sílabas **trisílabas**, las de cuatro sílabas **cuatrisílabas** y las de cinco sílabas se llaman **pentasílabas**.

### Objetivo

- Identificar la separación de las sílabas mediante aplausos con el propósito de reconocer el tipo de sílaba que corresponde a la palabra.

### Destreza con Criterio de Desempeño

Separa correctamente las palabras en sílabas y reconocer la clasificación según el número de sílabas.

### Permite

- ❖ Desarrollar el lenguaje y la secuenciación al escribir.

### Descripción

Para iniciar la aplicación debemos leer la instrucción para realizar correctamente el taller, tenemos 5 imágenes las cuales representan las clases de sílabas que conocemos e iremos separando mediante aplausos y escribiendo las sílabas en cada recuadro de colores esto ayuda a identificar la división de las sílabas una vez escritas las palabras para evaluar debemos dar clic en la tecla enter, si la respuesta es correcta al frente en un siguiente recuadro saldrá el nombre correcto de la sílaba para continuar el taller damos un clic en la tecla tab; si la respuesta es incorrecta saldrá la palabra error, para

empezar otra vez damos clic en la opción “nuevo”, para finalizar el juego dar clic en la opción “salir”.

SÍLABAS

# SÍLABAS

SEPRE EN SÍLABAS LAS PALABRAS QUE REPRESENTAN LOS GRÁFICOS EN LOS CUADROS A COLORES

**NUEVO** **SALIR**

## **Taller N° 7**

### **Tema: Retahíla**

La retahíla es un texto donde se juega con las palabras en una forma lógica, que se puede ser cronológica, espacial, cauda- efecto, antecedente- consecuente, con una serie de elementos que suceden ordenadamente. Se pueden hacer retahílas considerando lo que sucedió primero, después, y luego enlazar una oración con otra y regresar; se realizan retahílas haciendo cadenas de palabras, imaginando las cosas que hay dentro de otra también se utiliza imágenes que permitan tener una secuencia acorde a lo que se quiere expresar.

### **Objetivo**

- Formar retahílas mediante una secuencia ordenada de imágenes que permita interpretar la lectura.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Comprende retahílas desde la valoración del aspecto lúdico de la lengua como elemento para construir nuevas realidades, partiendo de su estructura.

### **Permite**

- ❖ Desarrollar la memoria, la secuenciación y creatividad.


### **Descripción**



Iniciamos leyendo la retahíla “El Castillo de Cucurumbé” para entender esta aplicación debemos fijarnos en los elementos que utilizamos para la lectura sin dejar pasar ninguna siempre con una secuencia una vez finalizada la lectura en la parte inferior procedemos a escribir con mayúsculas el orden de los elementos que fueron apareciendo en la lectura; si el orden es correcto para evaluar damos un clic en enter y aparecerá la respectiva imagen caso contrario visualizaremos una equis para




continuar damos clic en la tecla tab; para iniciar la aplicación damos clic en la opción “nuevo” y para cerrar un clic en “salir”.





RETAHILA






### EL CASATILLO DE CUCURUMBÉ




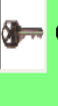


Este es el  de Curucumbé

Esta es la  del  de Curucumbé

Esta es la  de la  del  de Curucumbé

Esta es la  de la  de la  del  de Curucumbé

Este es el  que se comió la  de la  de la  del  de Curucumbé

Este es el  que mató al  que se comió la  de la  de la  del  de Curucumbé

ESCRIBA EL ORDEN EN QUE FUERON APARECIENDO LOS ELEMENTOS NUEVOS DE LA RETAHÍLA

1 2 3 4 5 6

NUEVO

SALIR



## **Taller N° 8**

### **Tema: Adivinanzas**

Las adivinanzas son textos cortos que nos permiten resolver un problema a través de una serie de pistas, al establecer relaciones entre palabras, es decir, describe cualquier cosa, persona comparando sus características con las de otros seres u objetos a manera de un enigma.

### **Objetivo**

- Desarrollar adivinanzas mediante juegos creativos que despierte el ingenio y sus destrezas.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Maneja el lenguaje oral en el aspecto lúdico.

### **Permite**

- ❖ Desarrollar la memoria, la secuenciación y creatividad.

### **Descripción**

Para desarrollar este taller de la mejor manera se debe leer con atención cada una de las adivinanzas en las cuales tenemos tres opciones para seleccionar la respuesta correcta, si la respuesta es acertada visualizaremos la imagen que corresponde a la respuesta de lo contrario aparecerá una “equis”.

Si deseamos empezar nuevamente el juego damos clic en la opción “Nuevo” y para abandonar la aplicación damos clic en la opción “Salir”.



## **Taller N °9**

### **Tema: Adjetivos Calificativos**

Los adjetivos calificativos son palabras que expresan cualidades de un o más seres, objetos y lugares también son emociones que nombran a los sustantivos. Calificar es describir una a una las cualidades o características que se tiene.

#### **Objetivo:**

- Reconocer las cualidades o características de cada uno de los objetos o cosas que tenemos en nuestro alrededor.

#### **Descripción con Criterio de Desempeño**

Utiliza los elementos de la lengua en la escritura correcta de palabras.

#### **Permite**

Desarrollar el lenguaje, la creatividad y uso correcto al hablar.

#### **Descripción**

Para llevar a cabo esta aplicación debemos leer los adjetivos que tenemos en el recuadro superior amarillo para así ordenar las palabras según corresponda los adjetivos deben estar escritos de manera correcta en los recuadros pequeños inferiores de color amarillos que señala la fecha explicando de que parte se requiere el calificativo; para evaluar si la respuesta es correcta hacemos clic en la tecla "enter"; para continuar hacer clic en la tecla "tab" para ejecutar nuevamente el taller dar clic en "nuevo" y para cerrar este programa hacemos clic en la opción cerrar.

En este programa no se puede modificar durante su ejecución, necesariamente debemos terminar el ciclo y empezar de nuevo.

# ADJETIVOS CALIFICATIVOS

LARGAS - ROJA - AZULES - PEQUEÑO

UTILIZANDO LAS PALABRAS DEL CUADRO COMPLETE LOS CALIFICATIVOS DEL CONEJO

<input type="text"/>	orejas	←		→	ojos	<input type="text"/>
<input type="text"/>	rabo	←		→	naríz	<input type="text"/>

NUEVO

SALIR

## **Taller N° 10**

### **Tema: Adjetivos Diminutivos**

Las palabras pueden expresar disminución de tamaño o cariño si se les añade los sufijos “ito”, “ita”, “illo”, “illa”, “cito”, “cita”, “ecito”, “ecita”, “cillo”, “cilla”. Ejemplo: perro- perrito.

#### **Objetivo:**

- Desarrollar estrategias para el reconocimiento de las palabras comunes en el vocabulario.

#### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Infiere la correcta escritura de las imágenes.

#### **Permite**

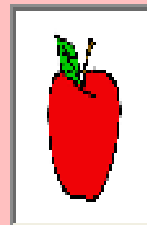
Desarrollar la expresión y la escritura con cariño en forma diminutiva

#### **Descripción**

Para iniciar debemos leer con atención la instrucción que pide en esta aplicación, escribir correctamente el diminutivo que observamos en las imágenes si escribimos correctamente el diminutivo al momento de evaluar dando clic en la tecla enter aparecerá un visto, para continuar dar clic en la tecla tab, si la respuesta es incorrecta visualizaremos una X, si queremos volver a iniciar el taller dar clic en la opción “nuevo” para terminar la aplicación clic en “salir”.

# ADJETIVOS DIMINUTIVOS

ESCRIBA LOS DIMINUTIVOS DE LAS SIGUIENTES  
IMAGENES



NUEVO

SALIR

## **Taller N°11**

### **Tema: Uso de la h**

Se escribe con h al inicio de una palabra, cuando la palabra empieza con el diptongo hue, hui, hia o hie.

### **Objetivo:**

- Identificar la h al momento de su escritura para no cometer errores ortográficos.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Usa correctamente las reglas ortográficas de la h en la escritura de palabras.

### **Permite**

Desarrollar el uso correcto de la escritura y el pensamiento.

### **Descripción**

Mediante este taller verificaremos la correcta utilización de la h observamos con atención las imágenes y escribimos sus nombres; las palabras que estén correctamente escritas con h al momento de evaluar dando clic en la tecla enter saldrá una carita feliz; para continuar clic en la tecla tab, las palabras que estén bien escritas pero no lleven h saldrá un visto al momento de evaluar y las palabras que estén mal escritas ortográficamente saldrá una “equis”; para iniciar el juego dar clic en “nuevo” y para finalizar la aplicación dar clic en “salir”.



# USO DE LA H

ESCRIBA EL NOMBRE DE LAS IMÁGENES SEGÚN  
CORRESPONDA



NUEVO

SALIR



## **Taller N° 12**

### **Tema: Oración Simple**

La oración es un conjunto de palabras que expresa una idea completa (sentimientos, experiencias, ideas). La parte de la oración de quien se habla en la oración se llama sujeto y la parte de la oración que dice algo sobre el sujeto se denomina predicado; la palabra más importante dentro del sujeto es el sustantivo y la palabras más importante dentro del predicado es el verbo; es decir la oración simple es aquella que tiene un solo sujeto y un solo predicado.

### **Objetivo:**

- Identificar la oración simple con ideas claras de lo que es el sujeto y predicado.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Reconoce los componentes de la oración, escribiendo correctamente oraciones sencillas.

### **Permite**

Desarrollar la escritura, el pensamiento y la secuenciación.

### **Descripción**

Para realizar esta aplicación correctamente se debe analizar las oraciones simples realizadas sobre las imágenes que se muestran en el taller; el niño debe reconocer de quien se está diciendo algo; si el niño escribe correctamente las respuestas acompañados de sus artículos en los recuadros aparecerá la imagen, caso contrario visualizaremos una equis para volver a empezar la aplicación damos clic en la opción “nuevo” y para cerrar damos clic en la opción “salir”.

# ORACIÓN SIMPLE



SALIR

NUEVO

ORACIONES QUE PODEMOS FORMAR CON LAS PALABRAS QUE DESCRIBE LA IMAGEN

¿DE QUIÉN ESTAMOS DICIENDO ALGO?

El niño pequeño acaricia a las ovejas en las montañas

Las ovejas peludas olfatean al niño en las montañas

La casa de madera da albergue a las ovejas en la montaña

El nevado majestuoso se distingue de las montañas por su pico

## **Taller N°13**

### **Tema: Uso de la Z - S**

Los sustantivos aumentativos terminados en –aza y –azo se escriben con z, las palabras terminadas en –izo, -iza, entre ellas los adjetivos que denotan semejanza, se escriben con z. Cabe recalcar que esta es una regla a seguir aunque es muy probable que los niños(as) tiendan a confundirse al momento de escribir palabras que inicien con **z** o **s**.

### **Objetivo:**

- Manejar con corrección la utilización la z-s para no cometer errores ortográficos.

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Usa correctamente las reglas ortográficas de la z-s en la escritura de palabras.

### **Permite**

Desarrollar el uso correcto de la escritura y el pensamiento.

### **Descripción**

Para ejecutar bien este taller debemos leer correctamente la instrucción; una vez analizada la instrucción escribimos los nombres de las imágenes que corresponden con **z** o **s**; para evaluar damos clic en enter si está bien escrita visualizaremos un vistoso contrario observaremos una equis para continuar damos clic en la opción tab en esta aplicación si ya tenemos un error no podemos corregir; para iniciar nuevamente damos clic en la opción “nuevo” y para cerrar damos clic en “salir”.



## USO DE LA Z - S

ESCRIBA EL NOMBRE DE LAS IMÁGENES SEGÚN  
CORRESPONDA



NUEVO

SALIR

## Taller N° 14

### **Tema: Palabras agudas, graves y esdrújulas**

Las palabras se pueden separar en sílabas. Cada palabra puede tener una o más sílabas. En cada palabra hay una sílaba que se pronuncia con mayor fuerza y se llama sílaba tónica. Las sílabas que se pronuncian con menos fuerza se denominan sílabas atonas.

Las palabras cuyas sílaba tónica es la última, se llaman agudas. Algunas palabras agudas llevan tilde, que es una rayita que se coloca sobre la vocal de la sílaba tónica.

Las palabras agudas llevan tilde cuando terminan en **n, s** o **vocal**.

Las palabras graves llevan la tilde en la penúltima sílaba tónica cuando no termina en **n, s** o **vocal**. Las palabras cuyas sílaba tónica es la antepenúltima se llaman esdrújulas. Todas las palabras esdrújulas se tildan.

### **Objetivo**

- Clasificar correctamente las palabras agudas-graves-esdrújulas

### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Reconoce las palabras agudas, graves, esdrújulas en el lenguaje oral y escrito.

### **Permite**

- ❖ Desarrollar el lenguaje y la escritura de palabras reconociendo la tilde y el acento.

### **Descripción**

Para que la aplicación este correctamente realizada se debe tomar en cuenta la lista de palabras son 15 en total de las cuales 5 son agudas, 5 graves y 5 esdrújulas, leemos cada una de ellas y procedemos a seleccionar según el grupo de palabras que solicite

el maestro dando clic en los botones de opción que tiene diseñada esta lista, al seleccionar aparecerá el nombre de la palabra que corresponda, esta forma de evaluar ayuda al reconocimiento de este tipo de palabras en caso de que las seleccionadas no correspondan al grupo solicitado el maestro puede evaluar de forma cuantitativa. Este taller permite escoger todas las 15 opciones de la lista así el niño verifica las palabras que correspondan a las agudas, graves y esdrújulas dando la oportunidad de volver a iniciar el taller dando clic en la opción “nuevo” y para cerrar la aplicación dando clic en “salir”. Reconocer mediante el acento si las palabras son agudas, graves o esdrújulas para su correcta identificación.

CLASES DE PALABRAS POR EL ACENTO

### PALABRAS AGUDAS - GRAVES - ESDRÚJULAS

IDENTIFICA LAS PALABRAS

<input type="radio"/> acción		<input type="radio"/> adicción	
<input type="radio"/> árbol		<input type="radio"/> ángel	
<input type="radio"/> depósito		<input type="radio"/> océano	
<input type="radio"/> héroe		<input type="radio"/> avión	
<input type="radio"/> cajón		<input type="radio"/> gráfico	
<input type="radio"/> automóvil		<input type="radio"/> azúcar	
<input type="radio"/> brócoli		<input type="radio"/> anís	
<input type="radio"/> cáncer			

NUEVO

SALIR

## Taller N° 15

### Tema: El Verbo

La oración está formada por un sujeto y un predicado. El núcleo del sujeto es el sustantivo. El núcleo del predicado es el verbo. Los verbos pueden ser de acción-proceso, de acción, de proceso y de fenómeno.

### Objetivo:

- Identificar el núcleo del predicado en oraciones de diversas índoles.

### Destreza con Criterio de Desempeño

Relaciona las funciones del verbo dentro del lenguaje oral y escrito.

### Permite

- ❖ Desarrollar la expresión, la escritura y el lenguaje.

### Descripción

Para la siguiente aplicación debemos leer las oraciones que tenemos en el recuadro una vez leídas las oraciones identificar cuáles son los verbos que corresponden en la oración y escribir en los recuadros pequeños de color verde, si los verbos son correctos al momento de evaluar dando clic en la tecla enter visualizaremos una carita feliz, para continuar damos clic en la tecla tab, si la respuesta es incorrecta al momento de evaluar se observara una “equis” para iniciar la aplicación damos clic en la opción “nuevo” y si deseamos finalizar damos clic en “salir”.



# EL VERBO



DE LAS SIGUIENTES ORACIONES IDENTIFICA EL VERBO

VERBO

Sofía se peina para ir a la fiesta

Ana nada en la piscina por la mañana

Analía ha engordado en los últimos meses

Granizó toda la tarde en Latacunga

Alfredo comió hamburguesas en la escuela

Esthela mira como despegan los aviones

NUEVO

SALIR



## **Taller N° 16**

### **Tema: Los Adjetivos Posesivos**

Los adjetivos posesivos acompañan a un sustantivo los dos deben coincidir en género (masculino y femenino) y número (singular y plural), además indican posesión, propiedad o pertenencia a una o varias personas o cosas, del sustantivo al que lo acompaña.

#### **Objetivo:**

- Asignar la utilización del adjetivo posesivo en oraciones o frases que demuestren propiedad o pertenencia para esto siempre deben coincidir el género y el número.

#### **Destreza con Criterio de Desempeño**

Utiliza adecuadamente los adjetivos posesivos en oraciones mejorando el lenguaje.

#### **Permite**

Desarrollar la expresión, la escritura y el razonamiento lógico.

#### **Descripción**

Para proceder con este taller debemos tomar en cuenta los adjetivos del recuadro tomate con las que completaremos los espacios vacíos tomando en cuenta que los adjetivos posesivos están antes del sustantivo y después del sustantivo en singular o plural. Para evaluar y verificar si la respuesta es correcta damos clic en la tecla "enter"; si deseamos volver a jugar damos clic en la opción "nuevo" y para cerrar la aplicación damos clic en "cerrar".

# ADJETIVOS POSESIVOS

suyos, nuestras, mio, sus, tu, mi, su.

COMPLETE CON LAS PALBRAS DEL CUADRO ANTERIOR

Yo voy a

|

escuela

Me agrada

vestido

He hablado con

hijos

He jugado con

gato

Hable con unos compañeros

Hemos llegado con unas amigas

Te presto un carro

NUEVO

SALIR

## 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 4.1. Bibliografías Consultada

- ♣ KOONTZ and O'DONNELL. Diccionario Usual, México, 1973, Pág. 16
- ♣ TANNENBAUM, Editorial México, 1996, Pág. 241

### 4.2. Bibliografía citada

1. ANDERE, (2003). La educación en México : Un fracaso monumental, México pag.21
2. BARTOLOME A. (1994)” sistema multimedia en educación “en nuevas tecnologías de la información y comunicación para la educación, Sevilla, alfar. pag.10
3. BARTOLOMÉ, A.R. (1999 - 1989): Nuevas Tecnologías en el Aula. Guía de supervivencia. pag 2
4. BARTOLOMÉ, A.R.(1996): Nuevas tecnologías y enseñanza. Barcelona, ICE-GRAO. Pag 8
5. BUCKINGHAM, David (2005) educación en medio. Alfabetización, aprendizaje y cultura conteporanea, pag.19
6. CABERO,J. (1997): “navegando, construyendo :la utilización de los hipertextos en la enseñanza “ pag. 16
7. CARDONA, (2001) guillermo educacion virtual y necesidades humanas ( en líneas) disponible [http:// contexto-educativo.com.ar/2001/2/nota-03 .htm](http://contexto-educativo.com.ar/2001/2/nota-03.htm). pag.11
8. CASTELLS, MANUEL (2001) “ internet y la sociedad en la red “. En lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de nla información y el conocimiento pag 7
9. CORREA, L.F, (2002) “la realidad de lo virtyual y la virtualidad de lo real en la educacion “, comunicaciones – grupo 18 las TIC y su influencia en la educacion. Pag 20

10. DELGADO DÍAS (2006) “ el nuevo saber en construcción y las ciencias sociales “ en la revolución contemporánea de saber y la complejidad social hacia las ciencias sociales de nuevo tipo. Pag.6
11. GAGNE (1974) las condiciones del aprendizaje interamericana mexico pag.14
12. GALLEGO, D,Y ALFONSO, C (1995) “sistema multimedia” obstacles to the integration of ICT in education: results from a worldwide education assesment. Pag. 21
13. GOMEZ BUENDIA. (1998) Hernando. Educación. La agenda del siglo XXI. Hacia un desarrollo humano. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. PNUD.TM EDITORES.. Pag.11
14. LAURA (1995)” Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el marco de los viejos problemas y desafíos educativos “, en litwin, Edith(comp) Tecnología Educativa, Buenos Aires, Paidós. Pag.17
15. MARTIN, 2003. Maestría en Tecnología Educativa Módulo: Fundamentos del Desarrollo de la Técnica Educativa 1 (Bases sociopsicopedagógicas). Pag. 15
16. MARQUÉS, P (1997,1999) El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo. Pag.2
17. MAYER, J. D., SALOVEY,P, CARUSO,D. R., & SITARENOS, G. (2001). Emotional intelligence as a standard intelligence. Emotion,Pag.2
18. RODRIGUEZ , J.I. y saenz . o (2001) tecnología educativa . nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Alcoy marfil. Pag.19
19. Rosario, J, (2006) “ la educación virtual como modelo de educación en la república dominicana III congreso online, observatorio para la cibersociedad pag.20
20. SALOMON GAVRIEL (1992)” las diversas influencias de la tecnología educativa en el desarrollo de la mente” infancia y aprendizaje, nº 58, Madrid pag.18
21. SCHON D. A (1992) la formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo significativo: una interpretación constructivista , mexico .pag 22

22. VAUGHAN,T (1994) multimedia. Making it work. California (usa)  
Macromedia.pag. 13
23. VILLA, Señor (1998). La Tecnología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. 2

#### **4.3. Linkcografias**

24. [http://www.sems.udg.mx/principal/BGCDocumento\\_base.pdf](http://www.sems.udg.mx/principal/BGCDocumento_base.pdf)
25. <<http://www.pangea.org/dim/>
26. ([http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/HISTORIA\\_LITERATURA/TEATOBARROCO/guiaprofesor.htm](http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/HISTORIA_LITERATURA/TEATOBARROCO/guiaprofesor.htm))
27. . <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/737/73711306.pdf>
28. .<http://www.brays-ingles.com/aulas-multimedia.html>
29. .[http://www.uv.es/RELIEVE/v6n2/RELIEVEv6n2\\_4.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v6n2/RELIEVEv6n2_4.htm)
30. <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>
31. [http://www.cervantes.es/lengua\\_y\\_ensenanza/tecnologia\\_espanol/aulas\\_multimed](http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/aulas_multimed)

# ANEXOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

---

**CUESTIONARIO ELABORADO PARA LAS AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD**

Reciba un cordial saludo ante esta encuesta la misma que espero sea de su aceptación. El objetivo es obtener información positiva de parte de las Autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi para la implementación de un Aula Multimedia en el área de Lengua y Literatura de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

1.- Cree que será necesaria un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

.....

2.- Considera usted que tenga beneficios positivos la implementación de un aula multimedia en beneficio de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

.....

3.- Cree que es necesario la implementación de un aula multimedia para mejorar los conocimientos y estrategias en el área de Lengua y Literatura en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

.....

4.- Con la implementación de un aula multimedia en el área de Lengua y literatura se podrá mejorar la relación entre alumno-maestro en la enseñanza-aprendizaje.

.....

5.- Cree que existiría un cambio con la implementación del aula multimedia en todas las áreas de aprendizaje en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

.....

**GRÁFICO N°1**

**INFRAESTRUCTURA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**



**GRÁFICO N°2**





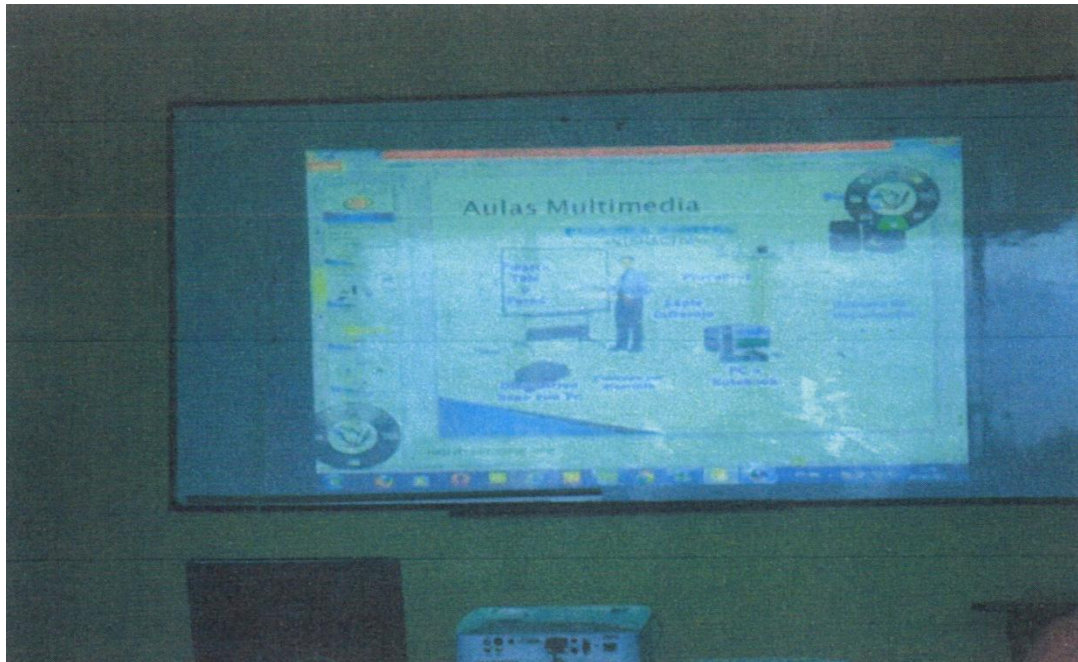
### GRÁFICO N°3

#### CAPACITACION DE ESTUDIANTES EN EL AULA DE MULTIMEDIA



### GRÁFICO N°4

#### EQUIPOS DEL AULA DE MULTIMEDIA



**GRÁFICO N°5**  
**ESPACIO FÍSICO DEL AULA DE MULTIMEDIA EN LA UNIVERSIDAD**  
**TÉCNICA DE COTOPAXI**



**GRÁFICO N°6**  
**MATERIAL DIDÁCTICO DENTRO DEL AULA DE MULTIMEDIA**

