



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN
SEGUNDA COHORTE

“MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Gestión
de la Calidad en la Educación**

DIRECTOR:

Msc. Paúl Baldeón Egas

AUTORA:

Irene Rubio Clavijo

IBARRA - ECUADOR

2018



APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS



Yo, Paúl Baldeón Egas, en mi calidad de Director de la tesis titulada: "MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA", CANTÓN URCUQUÍ. PROVINCIA DE IMBABURA" de autoría de Irene Rubio Clavijo, una vez revisada y hechas las correcciones solicitadas, certifico que está apta para su defensa y para que sea sometida a evaluación de tribunales.

Ibarra, a los siete días del mes de julio del 2018.

Msc. Paúl Baldeón Egas

TUTOR



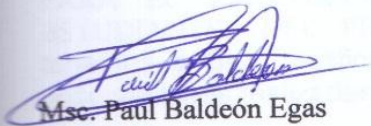
APROBACIÓN DEL JURADO CALIFICADOR

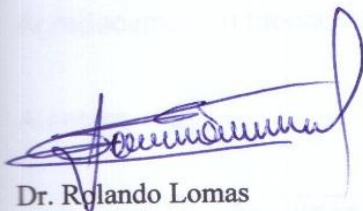


MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAHUASQUÍ PABLO ARENAS”, CANTÓN URCUQUÍ, PROVINCIA DE IMBABURA.

AUTOR: Irene Rubio Clavijo

Trabajo de grado de Magíster. Aprobado en nombre de la Universidad Técnica del Norte, por el siguiente jurado, a los siete días del mes de julio del 2018.


Msc. Paul Baldeón Egas


Dr. Rolando Lomas


Msc. Milton Mora



CARTA DE ACEPTACION TUTORES

Ibarra 17 de Julio del 2018.

Magíster
Lucía Yépez
DIRECTOR(a) POSGRADO UTN

De nuestras consideraciones:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo de Grado de la maestrante: Zoila Irene Rubio Clavijo, del Programa de Maestría en: **MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN SEGUNDA COHORTE**, con el tema: **MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA** tenemos a bien certificar que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas en la defensa privada.

En tal virtud, facultamos empastar el mencionado trabajo y que su tutor solicite fecha para defensa pública.

Agradecemos su atención.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Miembro Tribunal 1:	Msc. Paul Baldeón Egas	
Miembro Tribunal 2:	Msc. Milton Mora	
Miembro Tribunal 3:	Dr. Rolando Lomas	

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, y a mis padres, porque han estado conmigo a cada paso que doy, cuidando y dando fortaleza para continuar con mi sacrificio y esfuerzo, quiénes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

A mi padre quien desde el cielo me ha bendecido para seguir adelante y como no mencionar a mi madre que ha sido el pilar fundamental de educar con principios y valores para alcanzar mis objetivos y hacer de mí una profesional responsable con deseos de superación.

A todos ustedes con amor y cariño.

Irene Rubio Clavijo

AGRADECIMIENTO

Primeramente, mi eterno agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, por haberme dado la oportunidad de superarme y ser parte de ella. A todos los profesores que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir avanzando.

Agradezco de manera especial al Msc. Paúl Baldeón Egas por haberme guiado con su capacidad y conocimiento, así como también su apoyo en el desarrollo de la tesis, por su sacrificio y tiempo depositado para terminar el trabajo investigativo con éxito este ciclo de estudios.

A toda mi familia, en especial a mi madre por la confianza y el apoyo brindado que sin duda alguna ha sido el soporte incondicional para luchar corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos, a ti Dios por bendecirme día a día, y darme fuerza y valor para llegar hasta donde he llegado para hacer realidad este sueño alcanzado.

Irene Rubio Clavijo



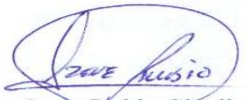
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE POSGRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

Yo, Irene Rubio Clavijo, con cédula de identidad 100166031-3, manifesté mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6 en calidad de autora del trabajo de grado denominado “Modelo Educativo Interactivo para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en estudiantes del Primer año de Educación General Básica”, que ha sido desarrollado para optar por el título de Magister en Gestión de la calidad en Educación, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.


Irene Rubio Clavijo
C.I. 100166031-3



**CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR
DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**



Yo, Irene Rubio Clavijo, con cédula de ciudadanía Nro. 100166031-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es), del trabajo de grado denominado: "MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA", que ha sido desarrollado para optar por el título de Magister en Gestión de la Calidad de la Educación de la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: Irene Rubio Clavijo

Cédula: 100166031-3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro de proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en forma digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad. Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD	100166031-3
NOMBRES Y APELLIDOS	Irene Rubio Clavijo
DIRECCIÓN	Ibarra
E-MAIL	irerubio12@hotmail.com
TELÉFONO	0996500084

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO	Modelo Educativo Interactivo para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en estudiantes del primer año de Educación General Básica.
AUTOR	Irene Rubio Clavijo
FECHA	2018/03/16
E-MAIL	Irerubio12@hotmail.com
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA	PREGADO <input type="checkbox"/> POSTGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Gestión de la Calidad en Educación
ASESOR DIRECTO	Msc. Paúl Francisco Baldeón Egas

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

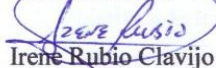
Yo, Irene Rubio Clavijo, con cédula de ciudadanía N° 100166031-3, en calidad de autora de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago la entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión, en concordancia con la Ley Superior Artículos 144.

3. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló sin violar derechos del autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales; por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamo por parte de terceros.

Ibarra, a los siete días del mes de julio del 2018.

LA AUTORA:


Irene Rubio Clavijo

C.I. 100166031-3

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	ii
APROBACIÓN DEL JURADO CALIFICADOR	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR	viii
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Problema de investigación	3
1.2. Objetivos de la investigación	4
1.2.1. Objetivo general	4
1.2.2 Objetivos específicos	4
1.3. Justificación	4
CAPÍTULO II	6
MARCO REFERENCIAL	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Referentes teóricos	7
2.2.1 La Educación	7
2.2.2 La Educación Básica en el Ecuador	8

2.2.3 Niveles de concreción del currículo	9
2.2.3.1 Nivel Macro	9
2.2.3.2 Nivel Meso.....	9
2.2.3.3 Nivel Micro	9
2.2.4 Educación General Básica Preparatoria	10
2.2.5 Importancia de la Educación.....	11
2.2.6 La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos.....	11
2.2.8 Pedagogía.....	12
2.2.9 Modelos interactivos un motor que genera cambio a la pedagogía.	13
2.2.10 Aprendizaje	14
2.2.11 Proceso de Aprendizaje	15
2.2.12 Tipos de Aprendizaje.....	15
2.2.13 Ventajas del Aprendizaje Significativo	16
2.3.1 Las TIC.....	16
2.3.2 Importancia de las TIC en Educación	17
2.3.3 Nuevas Tecnologías en Educación.....	18
2.3.4 Ventajas de las TIC en la educación	19
2.3.5 Desventajas de las TIC en la educación	20
2.3.6 Características de las TIC	20
2.4.1 Modelo interactivo	21
2.4.2 Definición	21
2.4.3 Características del modelo interactivo	22
2.4.4 Las pizarras digitales interactivas	22
2.4.5 Beneficios de las pizarras digitales interactivas.....	23
2.4.6 Importancia de las pizarras digitales interactivas	23
2.4.7 Elementos del modelo interactivo	23
2.4.8 Importancia del modelo interactivo.....	24
2.4.9 Ventajas del modelo interactivo.....	24
2.4.10 Desventajas del modelo interactivo.....	24
2.4.11 Las TICS como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos	25
2.4.12 Entornos de Aprendizaje Interactivo	25
2.5 Marco Legal.....	27

CAPÍTULO III	29
MARCO METODOLÓGICO	29
3.1. Descripción del área de estudio	29
3.2. Diseño y tipo de investigación.....	29
3.2.1 Descriptivo.....	29
3.2.2 De campo.....	29
3.3. Procedimiento de investigación	30
3.4. Métodos	30
3.4.1 Método Estadístico	30
3.4.2 Método Bibliográfico	31
3.4.3 Método Propositivo	31
3.5 Técnicas.....	31
3.6. Consideraciones éticas	31
CAPÍTULO IV	32
RESULTADOS	32
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	33
DISEÑO DEL MODELO EDUCATIVO INTERCATIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
CAPÍTULO V.....	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Computadoras que cuenta la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas..	33
Tabla N° 2 Dominio de herramientas TIC.....	34
Tabla N° 3 Capacitación de uso y manejo en TIC	35
Tabla N° 4 Inserción de un modelo interactivo en el aprendizaje	36
Tabla N° 5 Logro de objetivos mediante un modelo interactivo	37
Tabla N° 6 Uso de las TIC en el Aprendizaje mediante un modelo interactivo	38
Tabla N° 7 Aplicación de modelos interactivos en el aprendizaje.....	39
Tabla N° 8 TIC contribuyen el aprendizaje al momento de impartir las clases	40
Tabla N° 9 Tipo de aprendizaje que desarrolla el estudiante con actividades del modelo interactivo.....	41
Tabla N° 10 Herramientas TIC acompañado con el modelo Tradicional	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Ejes de desarrollo y aprendizaje.....	10
Figura N° 2 Niveles de conocimiento	12
Figura N° 3 Tipos de Aprendizaje.....	15
Figura N° 4 Características del modelo Interactivo	22
Figura N° 5 Naturaleza del Conocimiento.....	26
Figura N° 6 Naturaleza de Aprendizajes	26
Figura N° 7 Computadoras que cuenta la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas .	33
Figura N° 8 Dominio de herramientas TIC	34
Figura N° 9 Capacitación de uso y manejo en TIC.....	35
Figura N° 10 Inserción de un modelo interactivo en el aprendizaje	36
Figura N° 11 Logro de objetivos mediante un modelo interactivo	37
Figura N° 12 Uso de las TIC en el Aprendizaje mediante un modelo interactivo.....	38
Figura N° 13 Aplicación de modelos interactivos en el aprendizaje	39
Figura N° 14 TIC contribuyen el aprendizaje al momento de impartir las clases	40
Figura N° 15 Tipo de aprendizaje que desarrolla el estudiante con actividades del modelo interactivo	41
Figura N° 16 Herramientas TIC acompañado con el modelo Tradicional	42

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA

**“MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**

Autora: Irene Rubio

Tutor: Msc. Paúl Baldeón Egas

Año: 2017-2018

RESUMEN

Los modelos interactivos han dado un gran impacto mundial en la educación, constituye un pilar fundamental para lograr una transformación educativa con el apoyo de la tecnología se crean nuevos métodos de aprendizaje, que permite al profesor adquirir un buen desempeño en el aula, convirtiéndose en un instrumento importante para fortalecer el aprendizaje y brindar diferentes herramientas que ayuden a transmitir ideas, a enseñar y plasmar una visión interactiva y diferente en los estudiantes, contribuyendo a mejorar la calidad de educación. Proponer un modelo educativo interactivo para el fortalecimiento de los estudiantes que permita mejorar el proceso de aprendizaje. Este modelo contiene actividades con elementos gráficos interactivos y de audio que orientan a reforzar conocimientos de las nociones, colores y números; las herramientas que hizo posible para la realización de este programa son parte del paquete tales como: Photoshop, Flash, Adobe ilustrador, en la edición de audio SOUND FORGE, los que permiten realizar la vectorización de imágenes, creación de audio y animaciones necesarias para dar solución al modelo. Todos estos elementos hacen posible un mayor desarrollo intelectual, posibilitan a que las clases sean más amenas e interesantes dándole un mejor aprovechamiento del tiempo y mayor protagonismo al estudiante. Entre los referentes teóricos puedo mencionar: Adell (2003); Hepp (2003); Quiroz (2005); Santaella (2007); Arends (2004). El tipo de investigación que se aplico es descriptiva, de campo, entre las técnicas empleadas se realizó la encuesta, y cuestionario. El modelo educativo interactivo pretende dar soluciones profundas para el aprendizaje, fortalecer los conocimientos para ser creativos e innovadores y buscar nuevas estrategias metodológicas que conlleven a una educación de calidad.

Palabras clave: Educación, pedagogía, proceso aprendizaje, TIC, modelo interactivo.

**NORTH TECHNICAL UNIVERSITY
POSTGRADUATE INSTITUTE
MASTER PROGRAM**

**"INTERACTIVE EDUCATIONAL MODEL FOR THE STRENGTHENING OF
THE LEARNING PROCESS IN STUDENTS OF THE FIRST YEAR OF BASIC
GENERAL EDUCATION"**

Autora: Irene Rubio

Tutor: Msc. Paúl Baldeón Egas

Año: 2017-2018

ABSTRACT

Interactive models have given a great world impact in the education, it's a fundamental pillar to achieve an educational transformation supported by the technology of new learning methods, which allows the teacher to acquire a good performance in the classroom, becoming an instrument important and motivating to provide different tools that help to transmit ideas, to teach and capture an interactive and different vision in students, contributing to improve the quality of education. As objective to propose an interactive educational model for the strengthening of students that allows to improve the learning process. This model contains activities with interactive elements graphic and audio that orientate to reinforce knowledge of notions, colors and numbers; the end of this process the teacher can evaluate the participation of the student, the tools that made possible for the realization of this program are part of the package such as: Photoshop, Flash, Adobe Illustrator, in the audio edition SOUND FORGE, which allow perform vectorization of images, creation of audio, animations necessary to give solution to the application. All these elements make possible a greater intellectual development, enable classes to be more enjoyable and interesting giving a better use of time and greater prominence to the student. Among the theoretical references I can mention: Adell (2003); Hepp (2003); Quiroz (2005); Santaella (2007); Arends (2004). The type of research that was applied is descriptive, field, among the techniques used was the survey and questionnaire. The interactive educational model pretends to give solutions down to your learning, give his knowledge to be creatives, and innovators, and look for new methodologies strategies that guide an educational ok.

Keywords: Education, pedagogic, learning process. Tics, interactive models,

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La realidad que aportan las nuevas tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI, ha dado un giro radical en el aprendizaje tomando como un soporte a la planificación de actividades que van en beneficio de los estudiantes para mejorar su nivel académico. Ante todas las posibilidades y potencialidades que nos brindan las Tics los profesores están encaminados con una actitud positiva a ser creativos e innovadores a implementar estrategias didácticas apoyadas con herramientas que permitan fomentar el interés y la motivación para que los estudiantes aprovechen la adquisición de conocimientos.

Los cambios progresivos que se han venido insertando en las aulas con las tecnologías de información y comunicación han generado grandes aportes en el ámbito educativo trasladando la pizarra tradicional a pizarra digital interactiva, esto implica también a la actualización en la formación del profesor.

La integración de modelos interactivos en las Unidades Educativas forma parte interesante de una nueva percepción de enseñanza. Los avances tecnológicos y la comunicación han permitido insertarse rápidamente en el ámbito educativo, la interactividad plantea una llegada diferente, se diseñan interfaces acordes a sus necesidades, con herramientas para que pueda desarrollar, captar y resolver diferentes situaciones e ideas que se presenten. Con nuevos enfoques pedagógicos con tecnologías enfocados a los aprendizajes interactivos, donde existe un cambio radical e importante para la sociedad, ya que el profesor pasa de ser solamente un poseedor del conocimiento a facilitador.

El estudiante es el rol principal para el aprendizaje es quien toma decisiones para cada proceso, se convierte en un elemento activo que participa de acuerdo a sus necesidades.

Cabero (1990) define específicamente al medio didáctico como aquel elemento curricular que, por sus sistemas simbólicos y estrategias de uso, propicia el desarrollo de

habilidades cognitivas en los alumnos en un contexto determinado, facilitando la intervención mediada sobre la realidad, el empleo de diversas estrategias de aprendizaje y la captación y comprensión de la información.

CAPÍTULO I EL PROBLEMA. - En este capítulo se hace una valoración de los datos preliminares del proyecto de investigación, así como el planteamiento del problema con sus respectivos análisis encontrados, los objetivos generales como también los objetivos específicos, y la justificación.

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL. - Se realiza un estudio de los antecedentes del estado actual, fundamentos teóricos de lo que se destaca la investigación, puede comprender aspectos teóricos, conceptuales, legales, situacionales de la realidad, objeto de la investigación u otros según convenga el caso. De donde se inicia con temas relevantes que dan soporte al trabajo en los que mencionamos; la educación, las Tecnologías de información y comunicación, los modelos educativos interactivos, el proceso de aprendizaje. En este se describe los temas que se relacionan con los objetivos para dar sustento a la parte teórica y el uso adecuado de los mismos.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO. - En este capítulo se realiza el estudio para responder al problema planteado, describen los métodos, técnicas y procedimientos aplicados de modo que el lector pueda tener una visión clara de lo que se hará y cómo se hará. Descripción del área de estudio, diseño y tipo de investigación, procedimiento de investigación, consideraciones bioéticas.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA PROPUESTA. - Es una exposición de forma objetiva de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados mediante la interpretación a fin de valorar los datos y las tendencias que van al fortalecimiento del aprendizaje, desarrollos tecnológicos, desarrollos metodológicos, entre otras modalidades, los resultados dan paso a la propuesta técnica, metodológica o innovación.

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. - Como capítulo final, se concreta con las conclusiones que llegó a la realización del estudio

de la investigación con aportes valiosos que sirven de apoyo como recurso didáctico a la educación y por último las recomendaciones que representan contribuciones o sugerencias del trabajo investigativo, para solucionar problemas o mejorar cualitativamente procesos o resultados.

1.1. Problema de investigación

En la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas” se ha visto necesario que exista un modelo interactivo para fomentar y lograr con mayor facilidad la enseñanza-aprendizaje, por la ausencia del mismo la mayoría de los estudiantes se sienten desmotivados y esto genera dificultades para asimilar los procesos de aprendizaje, la distracción del estudiante que en vez de trabajar se dedican a jugar o hacer otras cosas, se observa que cada estudiante es diferente en el aprendizaje hay algunos que captan rápido y otros que necesitan reforzar sus conocimientos; poca iniciativa en las actividades destinadas a cumplir y la inseguridad en su desarrollo cognitivo.

Es por eso que se admite que el estudiante vaya más allá no solo de escuchar, entender la lección, copiar de la pizarra, escuchar órdenes, realizar las tareas, para después procesarlas mediante evaluaciones. Con el modelo interactivo el estudiante obtiene conocimiento, busca y selecciona información, elige, planifica y se hace responsable de sus tareas, comunica sus dificultades y sus logros, se hace preguntas y busca procedimientos para resolver y dar soluciones a los problemas que se le presenten en su entorno. Se requiere una transformación de calidad en la educación con apoyo de la informática enfocado a que el estudiante interactúe con el ordenador, lo educativo tecnológico se atribuye que estas vayan direccionadas y apoyadas en un enfoque educativo.

Lo expuesto anteriormente es importante por la presencia del ordenador desde los primeros años de educación general básica como un instrumento más, que aporten diversas miradas: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

Además, se pretende que el estudiante desarrolle, estimule y potencie sus capacidades y pueda explorarles a través de las diferentes actividades de situaciones

diversas, a través de las cuales saque conclusiones y vaya construyendo su propio camino hacia el conocimiento.

La interactividad de los entornos simbólicos apoyados en las TIC, permite un mayor protagonismo del estudiante, mejorando su motivación y autoestima, facilitando la adaptación de la enseñanza a sus características, junto con promover la comprensión y el aprendizaje de los contenidos (Coll, 2004).

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

- Implementar un modelo educativo interactivo como recurso didáctico para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes del primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas” del Cantón Urcuquí, provincia de Imbabura.

1.2.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el uso y manejo de TIC de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes de primer año E.G.B. de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”.
- Determinar la aplicabilidad de un modelo educativo interactivo para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en estudiantes del primer año E.G.B. de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”.
- Diseñar una propuesta del modelo interactivo como una herramienta para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año del E.G.B.

1.3. Justificación

El desarrollo apresurado de las tecnologías de la información y la comunicación han propiciado a que el docente del siglo XXI cambie su manera de enseñar, lo que implica que se debe considerar su forma de transmitir el conocimiento e innovar el proceso pedagógico, de tal manera que la tecnología sea utilizada de manera eficiente en

el aula. Es decir, comprometerse a tomar nuevos rumbos para enriquecer las prácticas didácticas a favor del desarrollo de los ejes de aprendizaje y desarrollos de destrezas.

Es importante que los estudiantes comprendan, identifiquen, exploren y practiquen nuevos modelos interactivos ya que con el uso de las tecnologías nos hacen enriquecer con nuevas experiencias de aprendizajes en ambientes virtuales, para un mejoramiento en la calidad educativa y así los profesores pueden contribuir de forma positiva con nuevas alternativas que promuevan nuevos cambios de actitudes.

Diseñar e implementar el modelo interactivo, proporciona una herramienta necesaria al profesor como un recurso didáctico de apoyo de su enseñanza para los estudiantes, con la finalidad de lograr un mejor entendimiento y rendimiento de sus clases.

El uso de las TIC tiene beneficios muy positivos para la comunidad educativa, su alta implicación con las TIC ha mejorado su satisfacción personal, el rendimiento en su trabajo y la interacción con el estudiante, debido al amplio grado de posibilidades que ofrecen.

El punto de vista interactivo en el campo educativo radica en señalar la necesidad de crear un modelo interactivo con diferentes actividades de aprendizaje donde puedan construir conocimientos favorables para los estudiantes del primer año de educación general básica de la unidad educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas” y así conseguir que sean capaces de captar nuevos conocimientos y se sientan interesados por aprender y motivados por alcanzar cada uno de los objetivos.

Por todo lo referente a lo anterior es posible el desarrollo de esta investigación, como una propuesta nueva e innovadora que pretenda desarrollar y contribuir a mejorar la calidad de aprendizaje y dar un cambio fundamental en la actitud del educando, en beneficio de la formación del ser humano, se ayudarán tanto estudiantes como profesores, para que puedan fomentar la interacción entre cada uno de ellos.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

En la actualidad la educación y las TIC van contempladas en una misma dirección, son el pilar fundamental para el desarrollo de nuevas herramientas que ayuden a potenciar la calidad en la educación y crear nuevos modelos educativos que fortalezcan y den soporte al profesor para poder aplicar como una herramienta interactiva que permita al estudiante la participación y la colaboración en la clase, la motivación y el interés por aprender de parte de los estudiantes del primer año de Educación General Básica, fomentar nuevas alternativas de aprendizaje y ambientes adecuados que permitan el desarrollo de sus habilidades, destrezas y actitudes cognitivas que le conduzcan alcanzar aprendizajes significativos.

En la Universidad de Salamanca también se han encontrado archivos relacionados con el tema de investigación Los espacios virtuales educativos en el campo del internet: un refuerzo a la formación tradicional. En este trabajo se presentan diferentes componentes educativos, pretenden configurar un espacio virtual educativo, pedagógicamente diseñado para garantizar la correcta interacción de los participantes con las nuevas herramientas, así como para lograr la adecuada integración, tanto de los profesores como de los discentes, en un proceso formativo con una base virtual. (García Peñalvo & García Carrasco, 2002, págs. 5-6).

De los autores García Peñalvo y García Carrasco se encontró otro tema relacionado con la investigación Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa. Esta Tesis doctoral defiende la utilidad de los procesos de evaluación formativa y de la tecnología informática sobre el aprendizaje de los estudiantes de la Universidad de inicios del siglo XXI. Teniendo en cuenta que el proceso de evaluación se ha convertido en uno de los elementos clave del discurso educativo que rodea la adaptación de planes de estudio al

denominado Espacio Europeo de Educación Superior, y ante la escasez de investigaciones empíricas en la evaluación de competencias apoyada en el uso de tecnologías de la información y comunicación, se ha constatado el estado actual de su implementación en los procesos de evaluación de los estudiantes universitarios y demostrar su eficacia en la mejora del aprendizaje. (Olmos, 2008, pág. 3).

Al revisar las bibliografías que reposan en la Universidad Técnica del Norte se ha evidenciado una tesis que tiene relación con la variable de esta investigación en donde las autoras Chiscuet y Chacón(2010) realizaron un estudio de las estrategias metodológicas interactivas multimedia que utilizan los profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de contabilidad general básica, en los décimos años de educación básica del colegio Ing. “Federico Páez” de la ciudad de Otavalo año lectivo 2009-2010. Esta investigación tiene la conclusión que no poseen los profesores una metodología interactiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje y que es necesaria la elaboración de una guía didáctica interactiva de contabilidad básica para profesores y estudiantes para los décimos años de educación básica por que el sistema educativo ecuatoriano debe ser renovado de nuevas propuestas metodologías para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Plata (2009) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral sobre el “Análisis, diseño e implementación de una aplicación que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a niños especiales” y pone a conclusión, contar con tecnología adecuada y emplearla con la finalidad de satisfacer las necesidades educativas de los niños especiales, favorece el aprendizaje y los faculta para activar su potencial para convertirse en miembros más productivos y por tanto mejorar su calidad de vida.

2.2. Referentes teóricos

2.2.1 La Educación

Se entiende como educación práctica y metodológica del ser humano en vías de desarrollo para su crecimiento como persona, en una secuencia de etapas y procesos que tiene el individuo para formarse como ser humano para la sociedad. Comienza desde la

infancia con la adquisición de valores y principios para hacer de ellos personas de bien para proyectar a nuevas sociedades.

El término educación es de uso habitual en la vida cotidiana porque a todos afecta de algún modo, desde la aparición del hombre, este se preocupó de criar y cuidar a sus hijos hasta que pudieran valerse por sí mismos, y es con este significado que surge el término “educación (Samarrona, 2006).

La educación: Es un proceso dinámico entre docentes y estudiantes, aporta metas y ayuda a alcanzar los objetivos que se propone, partiendo de la aceptación consecuente del sujeto, procura el perfeccionamiento del individuo como persona que busca insertarse activamente en el entorno natural y social, supone una situación duradera y diferente del origen del hombre.

Con los valores y principios las personas aprenden a ser justos, responsables de sus actos para mantener y fortalecer una cultura plena, conocimientos prácticos encaminados a emplearlos en situaciones que manifiesten destrezas en sí para realizar tareas de cualquier asignatura, actualmente nos encontramos en una era de cambios y avances tecnológicos educativos que hacen a que las personas innoven y que sean capaces de adaptar necesidades básicas de un nuevo milenio, y estar preparados a dar soluciones a las necesidades que se presenten.

2.2.2 La Educación Básica en el Ecuador

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasma en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones como proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado (Ministerio de Educación, 2017).

Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y

la coherencia en la concreción de las intenciones educativas, garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad.

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre que se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra construir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas (Ministerio de Educación, 2017).

2.2.3 Niveles de concreción del currículo

En estos niveles se revela las metodologías, acciones y resultados del diagnóstico, modelo, estructura y la organización de los proyectos curriculares. Estos al ejercer pretenden dar solución a los problemas y satisfacer las necesidades.

2.2.3.1 Nivel Macro

Contempla lineamientos de política educacional y matriz de proyectos, está representado por el estado para administrar la educación a nivel nacional que examina la Ley de educación y currículo.

2.2.3.2 Nivel Meso

Contempla los ejes estructurales de la escuela que comprende el Proyecto Curricular Institucional (PCI) o Proyecto Educativo Institucional (PEI). Está representado por la Institución educativa y la comunidad.

2.2.3.3 Nivel Micro

Establecen medios y secuencias de acciones primordiales, así como instrumentos y recursos necesarios para lograrlo (didáctica), abarca la problemática educativa. Contempla sistema de prácticas docentes, programas, planificaciones que pueden ser anuales, trimestrales o planes de clase.

2.2.4 Educación General Básica Preparatoria

A esta corresponde el primer grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad, en este grado los docentes deben observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento, estas estrategias deben ser lúdicas de tal manera que su inicio es la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante.

En este primer grado de la Educación General Básica se trabaja en torno a través de documentos curriculares de los que se describen a continuación.

Ejes de desarrollo y aprendizaje

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Figura N° 1 Ejes de desarrollo y aprendizaje

Fuente: (Ministerio de Educación, 2017)

2.2.5 Importancia de la Educación

La educación siempre ha sido importante para el desarrollo y progreso de las personas y sociedades, enriquece la cultura, valores y principios. Hoy vive profundas transformaciones en avance de la ciencia y la tecnología es útil en todos los sentidos alcanza mejores niveles del bienestar de la sociedad y de crecimiento para la economía, se obtiene mejores niveles de empleo. En la actualidad y las transformaciones que se han venido dando debemos esforzarnos día a día por lograr, ser mejores y competitivos (Pino, 2013).

Gracias a la educación aprendemos a comunicarnos, a expresar lo que sentimos, respeto a los seres humanos conduce a la plenitud de las potencialidades, tenemos que pensar, sentir y actuar de manera correcta, desarrollar aptitudes y talentos de conseguir nuestros objetivos que proponemos, sabemos que la mejor herencia que nos pueden brindar nuestros padres es la educación que tiene como finalidad lograr el éxito que cada uno anhela.

Es la mejor herramienta que el país necesita para su desarrollo y crecimiento en todo el nivel, ser creativos e innovadores permite educar personas con una mejor calidad de reflexión, responsables para hacer bien las cosas de una manera correcta, ser los protagonistas de transformar al mundo.

2.2.6 La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos.

La era de la información y la sociedad del conocimiento van en la misma dirección para un cambio educativo, siempre y cuando los educadores puedan aprovechar de las nuevas oportunidades que nos ofrecen las tecnologías de información y comunicación para crear e innovar ambientes de aprendizaje (Aguilar, 2012).

El conocimiento proceso sistemático de encontrar, seleccionar, organizar, disponer presentar y compartir información con el fin de obtener mejor comprensión del entorno se fundamenta en la tecnología aplicada a la información y la comunicación.

Para Domínguez (2009), la Sociedad de la Información supone una nueva revolución industrial. Una tercera revolución, surgida tras una primera puesta en vigor con la máquina de vapor y una segunda guiada por la utilización masiva de la

electricidad, que tiene sustento la información y la capacidad para gestionarla a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Como docentes estamos ligados de transformar y adaptar nuevos recursos didácticos a las nuevas exigencias que la sociedad necesita, cumplir con nuestros objetivos, contenidos y procedimientos para alcanzar un aprendizaje de calidad.

2.2.7 Niveles de conocimiento

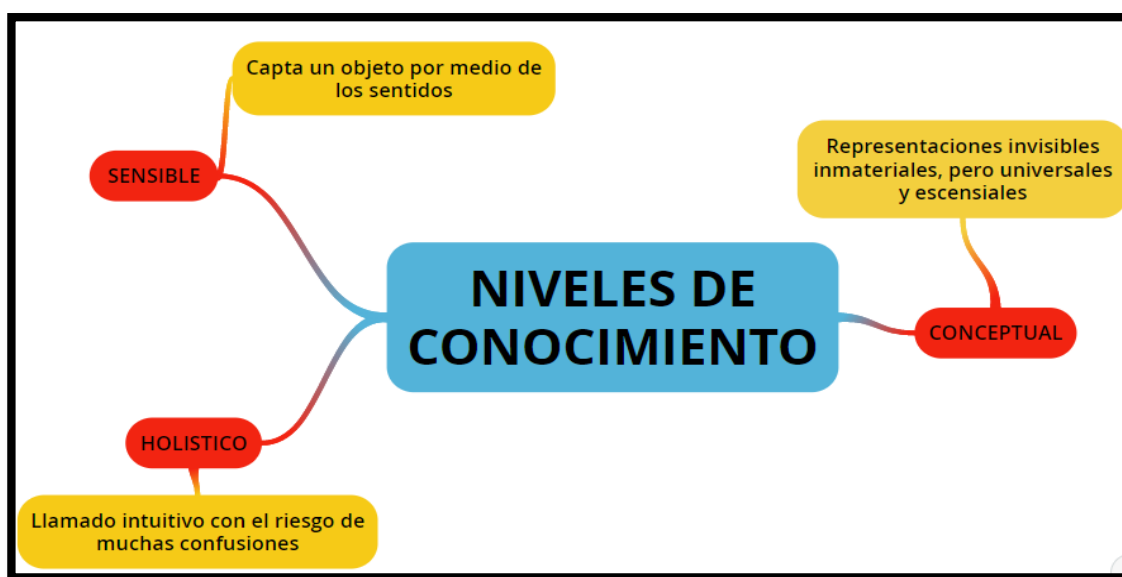


Figura N° 2 Niveles de conocimiento

Elaborado por: La Investigadora

2.2.8 Pedagogía

Para Bernal (2014) “La pedagogía es un conjunto de saberes que dan impacto en el proceso educativo, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto” (pág. 21). Es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

2.2.9 Modelos interactivos un motor que genera cambio a la pedagogía.

En la actualidad los avances que han surgido los modelos interactivos en las aulas se debe principalmente a las posibilidades metodológicas que da al docente como recurso didáctico para realizar cada una de las actividades, se debe tener en cuenta que es un cambio radical para propiciar el aprendizaje.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008) en Estándares de competencias en TIC para profesores, sostiene que, gracias a la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. El profesor es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades.

Los profesores necesariamente deben integrarlas en el desarrollo del proceso de aprendizaje para que su utilización tenga impacto significativo y sean capaces de una formación continua. En su práctica diaria el profesor crea nuevas experiencias y expectativas que los modelos interactivos nos brindan a favor de fortalecer el aprendizaje en:

- Ayuda al profesor
- Comodidad de uso
- Motivación del profesor
- Motivación del estudiante
- Participación de los estudiantes

- Fortalece el aprendizaje
- Reduce el fracaso escolar
- Renovación metodológica.

2.2.10 Aprendizaje

Según las Noticias Universia (2015) manifiestan que los aprendizajes:

Surgen con la necesidad de profundizar la metodología de crear e innovar aplicaciones tecnológicas para el aula, hace necesaria la actualización constante para la formación docente a que tomen nuevos rumbos con métodos indispensables que posibilite realizar actividades didácticas y novedosas que le permita al estudiante navegar diversos contenidos.

“El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (Ausbel, 1963, pág. 58).

Para Kelly (1963) el progreso del ser humano a lo largo de los siglos no ocurre en función de necesidades básicas, sino de su permanente tentativa de controlar el flujo de eventos en el cual está inmerso. Así como un científico, el “hombre-científico” (una metáfora que se aplica a la raza humana) busca prever y controlar eventos. En esta tentativa, la persona ve el mundo a través de moldes, o plantillas, transparentes que construye y entonces intenta ajustar a los mismos las realidades del mundo.

Vygotski (1987) expone que el desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referencia al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para él, los procesos mentales superiores (pensamiento, lenguaje, comportamiento voluntario) tienen su origen en procesos sociales; el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales. En este proceso, toda relación/función aparece dos veces, primero a nivel social y después en un nivel individual, primero entre personas (interpersonal, interpsicológico) y después en el interior del sujeto (intrapersonal, intrapsicológico).

2.2.11 Proceso de Aprendizaje

Aprender no es solo memorizar, es necesario aplicar operaciones cognitivas que conduzcan a conocer, comprender, sintetizar, analizar, aplicar y valorar toda la información requerida para construir nuevos conceptos. Como también procesos cognitivos de hechos, conceptos, procedimientos con representaciones significativas o prácticas que pueden ser aplicadas a diferentes situaciones (Figuroa, 2016).

El aprendizaje nos conduce a nuevas experiencias, cambios, rumbos y retos, en la conducta y comportamiento. El cerebro humano realiza operaciones afectivas cuyo destino es diferenciar información recibida que genera interés y curiosidad por aprender algo de un aprendizaje que el estudiante recibe.

Para aprender es necesario cuatro factores importantes: motivación es el motor primordial para que el estudiante se interese por aprender para realizar bien las tareas durante su aprendizaje; la experiencia es otro factor fundamental ya que se requiere de conceptos, técnicas, vocabulario para organizar y lograr los objetivos; y no puede faltar un elemento importante como es la inteligencia y los conocimientos previos que el individuo debe estar preparado para aprender, disponer de capacidades cognitivas para edificar nuevos conocimientos con una actitud positiva para hacer bien las cosas.

2.2.12 Tipos de Aprendizaje

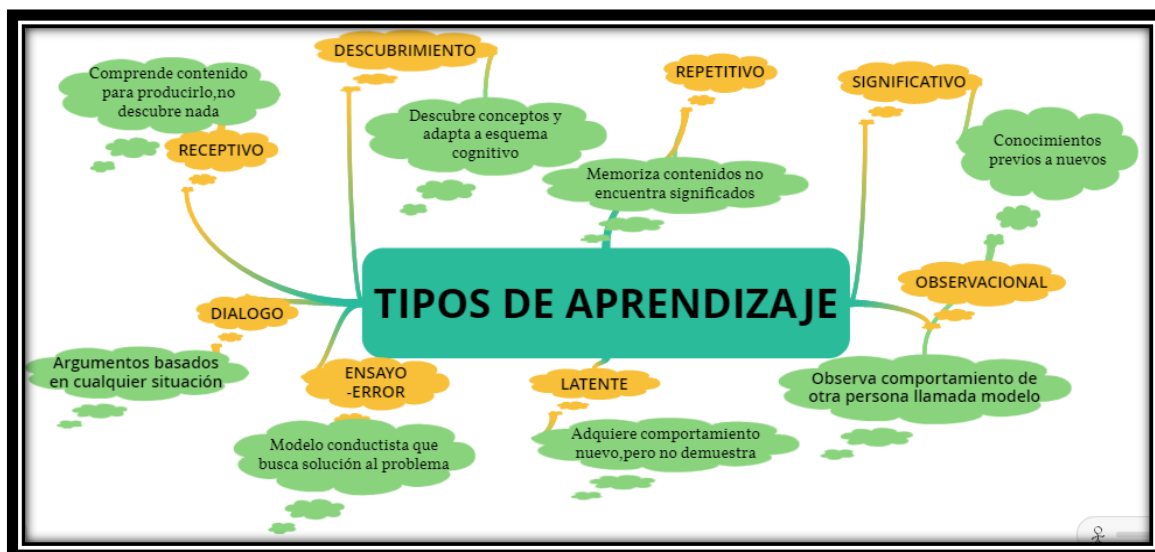


Figura N° 3 Tipos de Aprendizaje

Elaborado por: La Investigadora

2.2.13 Ventajas del Aprendizaje Significativo

Para Revelo (2008) las principales ventajas para el aprendizaje significativo son las siguientes:

- Facilita nuevos conocimientos.
- Retención duradera de la información.
- Aprendizaje activo
- El alumno depende de sus propios recursos cognitivos y la forma en cómo se organiza.

Las estrategias para un aprendizaje significativo es estar en compromiso de adquirir un papel importante que aprenda, investigue, sepa solucionar los problemas, saber resolver en forma efectiva y que el mismo tenga confianza en sí mismo.

Para conseguir una estrategia se considera que se trabaje en equipo, ya que este permite buscar cada una de las actividades didácticas, conocimientos previos para ir construyendo el aprendizaje.

2.3.1 Las TIC

Las TIC han generado un gran impacto a nivel mundial especialmente en la educación con grandes posibilidades para mejorar procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad, hay que considerar al mismo tiempo un cambio radical en la organización de las unidades educativas y las competencias con nuevas eras digitales los docentes, es necesario avanzar con las nuevas herramientas que nos ofrecen las tecnologías en los entornos virtuales.

La labor primordial es lograr el éxito de que los estudiantes alcancen sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información y comunicación que van contempladas en la interacción entre el alumno y el computador, relacionadas con los docentes, estudiantes y los aprendizajes, en la práctica pedagógica que contribuye al desarrollo de las competencias.

La experiencia innovadora pretende identificar el alcance de los objetivos propuestos en la búsqueda de nuevos caminos y escenarios de la sociedad del conocimiento.

Landow (2004) afirma que no se trata de un manejo ambicioso del concepto en el sentido de que los cambios venidos de la innovación sean radicales o totales, sino que esos modos nuevos de hacer las cosas puedan conducir a un cambio en beneficio de los estudiantes.

Las Tecnologías de información y comunicación son recursos, herramientas y programas que se utiliza para procesar, administrar y compartir información mediante la computadora. Nos ofrecen diversidad de herramientas como recurso de apoyo a la enseñanza y aprendizaje (material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs, wikis, foros, chat, mensajes, video conferencias), estos a su vez desarrollan mucha creatividad, innovación, trabajo en colaborativo, promueve el aprendizaje significativo, activo y presta flexibilidad.

2.3.2 Importancia de las TIC en Educación

La educación relacionada con las TIC son las nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos de formación en el aprendizaje, sirven para reforzar los modelos interactivos, hacia una práctica educativa que fortalezca el aprendizaje.

Lo importante es incorporar las tecnologías de información y comunicación en la educación ya que estas nos conducen hacia la actualización constante de la formación del docente con recursos y elementos que brinda la posibilidad de aplicar en el aula, didácticas motivadoras y novedosas que facilite al docente a desarrollar los aprendizajes.

El diseño, desarrollo y evaluación de “experimentos formativos” de utilización educativa de las TIC, dirigidos a la mejora de las prácticas profesores y los procesos de aprendizaje de los alumnos en contextos y situaciones concretos, puede ser, a

nuestro juicio, una de las vías más prometedoras para la concreción de una estrategia de estas características (Onrubia, 2005).

Los enfoques tradicionales en la enseñanza, como dependencia en los libros de texto, instrucción masiva, conferencias y pruebas de respuesta múltiple, están obsoletas en la era de la información. El hecho de indagar en las opiniones, conceptos, aptitudes y uso que los profesores hacen de las TIC, supone tener en cuenta que el rol del maestro sufre un cambio a la hora de aplicar las nuevas Tecnologías, pues en los docentes recae la responsabilidad de aplicar estas nuevas metodologías y tareas relacionadas con las tecnologías, vinculadas así mismo con el cambio y la innovación educativa Cuban (2001).

Los docentes tienen la posibilidad de cambiar el método tradicionalista para dar paso a ser innovador con el fin de mejorar sus prácticas y crear entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para complementar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, facilitar el trabajo en equipo, para lograr un cambio efectivo de una sociedad comprometida.

La (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura , 2008) ha definido una lista de competencias TIC o conjunto destrezas, conocimientos y aptitudes para el maestro en tres enfoques o niveles: las nociones básicas de TIC, la profundización del conocimiento con uso de herramientas y un tercer nivel de generación del conocimiento donde el profesor imparta aprendizaje con el apoyo y manejo de las TIC en Unidades Educativas de formación.

2.3.3 Nuevas Tecnologías en Educación

Según Farnos (2011) exterioriza que “resulta interesante como las TIC han surgido en el mundo y en la sociedad y como no manifestar en la educación para que el estudiante tenga acceso a los entornos virtuales”. En la actualidad varios docentes solicitan estos recursos para poder integrar a los aprendizajes para mejorar la calidad de la enseñanza, ya que estas tienen beneficios muy positivos que permitan explotar al máximo, el rendimiento en su trabajo y la interacción con los estudiantes.

Las TIC en el ámbito educativo generan planes pedagógicos y estratégicos que se deben seguir ya que proporciona aportes que contribuyan a la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje y es primordial trabajar desde un enfoque

pedagógico con el uso adecuado de estrategias de comunicación, con profesionales que se involucren y se capaciten más demostrando su interés por ser creativos e investigadores con una actitud positiva y estar presente cada instante para favorecer a la sociedad de la siguiente manera:

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

En la educación las TIC permiten un desarrollo de competencias que hacen enriquecer los proyectos educativos, proporciona al educador como al estudiante ser protagonista y actores de su propio aprendizaje con una metodología activa e innovadora que motiva al alumno en las diferentes áreas de las asignaturas.

Potencia nuevos medios que contribuyan a difundir valores, forma a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas; adapta la educación y la formación a los cambios permanentes que van direccionando a profesores y estudiantes a mejorar sus capacidades y conocimientos durante su vida cotidiana y enfrentándose a nuevos retos para luego transmitir a futuras generaciones inculcando a obtener una educación de calidad en beneficio de la sociedad.

Las TIC permiten que se involucren factores como:

- **Acceso:** Aprende el uso de la tecnología.
- **Adopción:** Utiliza la tecnología como apoyo a la forma tradicional de enseñar.
- **Adaptación:** Integra la tecnología en prácticas tradicionales de clase.
- **Apropiación:** Utilizan la tecnología cuando sea necesaria.
- **Invención:** Descubren nuevos usos en una forma creativa (Belloch, 2013).

2.3.4 Ventajas de las TIC en la educación

Ambrus (2017) exterioriza que las ventajas mas significativas para la educación son las siguientes:

- a) **Motivación del estudiante:** El hecho de existir audio, imágenes, actividades interactivas, el estudiante se siente motivado desde el momento que inicia la interactividad con el computador.
- b) **Generación de interés:** Encuentra una forma más amena de aprender.
- c) **Mayor nivel de cooperación:** Las tecnologías de información ofrecen herramientas para poder crear foros o grupos de trabajo en donde los estudiantes pueden compartir conocimiento (redes sociales, blogs, etc...) y crear espacios de trabajo donde interactuar de forma simultánea (google drive, one drive, Dropbox, entre otros).
- d) **Potencia la creatividad:** Porque permite realizar diapositivas, infografías, creación de vídeo, etc...
- e) **Mejora la comunicación:** En forma rápida como chats en grupo, foros, correo electrónico, blogs.

2.3.5 Desventajas de las TIC en la educación

Para Fernández (2016) los principales riesgos de las TIC en la educación son los siguientes:

- a) **Generan mayores distracciones:** Las TIC tienen tal cantidad de información y de algunas alternativas que es muy fácil distraerse, aumenta por tanto el grado de dispersión.
- b) **Altos niveles de adicción:** Porque el estudiante se vuelve adicto a permanecer solo navegando.
- c) **Mayor pérdida de tiempo:** Porque los estudiantes prestan más atención a navegar y no se preocupan de las tareas que tienen que cumplir como estudiantes.
- d) **Genera aislamiento:** El uso excesivo de las TIC no permite la comunicación entre personas y por ende el crecimiento de la persona.
- e) **Filtrado de la información:** Demasiada información que se encuentra en los medios digitales no siempre es verdadera.
- f) **Cyberbullying o acoso a través de las redes:** En la actualidad se posibilita crear perfiles falsos y ocultar la identidad en las redes, provoca situaciones de riesgo para las personas que utilizan estas herramientas.
- g) **Falta de privacidad:** Hoy en día, la información personal provoca que se genere la persecución de acosadores que dañe y afecte la moral.

2.3.6 Características de las TIC

- a) **Multimedia:** Incluye todo tipo de información: textual, imagen, video y sonido.
- b) **Interactividad:** Se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador.
- c) **Interconexión:** Hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías.
- d) **Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos:** Las TIC presentan procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos, más que los propios conocimientos adquiridos.
- e) **Instantaneidad:** Como su nombre lo indica se la realiza de una forma rápida.

- f) **Digitalización:** Su misión es incorporar (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.).
- g) **Penetración en todos los sectores:** Hace que se integren las culturas, economía, educación, medicina y la industria.
- h) **Innovación:** Crear nuevas cosas (Belloch, 2013).

2.4.1 Modelo interactivo

Un recurso importante para fortalecer aprendizajes significativos, que concibe el usuario como un ente pasivo que recibe información y tiene la posibilidad de desarrollar tareas de comunicación visual, gráficos y audio.

La interactividad se manifiesta mediante una relación para comunicarse entre un usuario y un ordenador con sistemas informáticos, acompañado de varios recursos que permiten establecer un proceso de participación con los materiales didácticos.

La función principal y primordial que cumplen los modelos interactivos en la educación es proporcionar información sustentada en la guía de las actividades que van a ejercitar, con las habilidades y destrezas para conseguir aprendizajes, mediante la observación, la exploración y la experimentación.

2.4.2 Definición

Danvers (1994) aporta una clara y completa definición de interactividad diciendo que es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). Según él, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este, en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en feedback).

El mundo digital que hoy en día la educación ha tenido que adaptarse a las nuevas herramientas que dan la posibilidad de enseñar en una forma diferente en que el aprendizaje se vuelve interesante de manera virtual con diferentes materiales didácticos interactivos para un adecuado desarrollo en el aula.

El modelo interactivo permite crear objetos con resultados que el usuario final puede interactuar. Este objeto se coloca con pestañas y contienen un conjunto de datos, se realiza añadiendo elementos de diferentes actividades para su desarrollo. Es primordial e importante porque se caracterizan por la flexibilidad que tienen para integrar las necesidades de los estudiantes.

2.4.3 Características del modelo interactivo

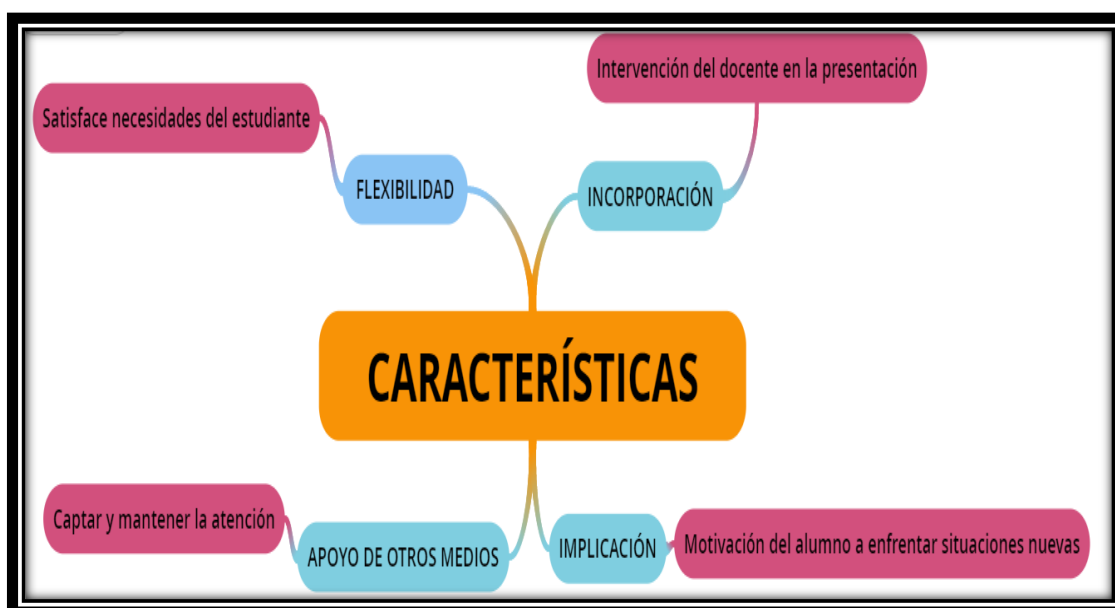


Figura N° 4 Características del modelo Interactivo

Elaborado por: La Investigadora

El modelo interactivo o aprendizaje interactivo desde el punto de vista es cualquier programa de vídeo en que la secuencia, selecciona mensajes y se establecen por la respuesta del estudiante a cada una de las actividades que intervienen en el mismo, con el grado de interacción que el estudiante va actuar, que es la fase donde se determina la estructura del programa, el control del usuario, la personalización del contenido que este presenta.

2.4.4 Las pizarras digitales interactivas

La Pizarra Digital Interactiva (PDI) es un recurso que aporta grandes posibilidades educativas para que los profesores puedan transmitir su clase de manera

interactiva a través de distintos programas de formación docente en diferentes años con áreas curriculares, dejando de lado los modelos tradicionales para integrar éstas, con nuevas metodologías e innovar su creatividad, aprovechando la riqueza que ofrecen.

Facilita a los profesores el uso de las TIC integrándolas en su diseño curricular de aula mientras se dirigen a toda la clase manteniendo el contacto visual (Gallego, Cacheiro, & Dulac, 2009).

2.4.5 Beneficios de las pizarras digitales interactivas.

Esta herramienta trae múltiples beneficios para el profesor que es el principal promotor al aplicar estrategias positivas frente a sus estudiantes, se evidencia el deseo que este tiene para que sus clases sean agradables, permite aumento del nivel educativo, forma estudiantes abiertos que absorban todo el potencial en conocimientos y despierten el espíritu de emprendimiento (Paci, 2012).

Las pizarras interactivas tienen una gran ventaja para el profesor lo hace eficaz para preparar la clase en un ambiente agradable y cómodo, así que deben estar direccionados a transmitir de diferentes formas su clase y que mejor aprovechar las pizarras interactivas.

2.4.6 Importancia de las pizarras digitales interactivas

Es un recurso indispensable que se ajusta al trabajo colectivo como individual, para la enseñanza aprendizaje, porque proporciona el uso creativo de la imaginación y favorece el pensamiento crítico, posee la capacidad de captar la atención en los estudiantes, mediante clases llamativas con colores que dan realce a su presentación para el desarrollo de sus habilidades (Teresa, 2009).

Se puede manifestar que ayuda también a los estudiantes pequeños a que realicen actividades como el juego, cuentos interactivos que desarrollen su imaginación para comprender cada uno de los contenidos pedagógicos.

2.4.7 Elementos del modelo interactivo

Para Sandoval (2007) los principales elementos del modelo interactivo son:

- a) Una relación de "observación transformante" esto quiere decir entre quien aprende y los objetos de aprendizaje

- b) Un entorno o contexto dinámico a fin de lograr un aprendizaje activo.
- c) Un saber experimental debe darse y comprenderse en interacción con otros que aprenden (sentido de equipo) y en la comunidad de los que aprenden.
- d) Un maestro que observa, escucha, facilita la creación y administra el entorno para que éste sea dinámico; estimulante y eficaz cognitivamente.

2.4.8 Importancia del modelo interactivo

Los modelos interactivos es un medio adecuado para conseguir que el estudiante sea el principal protagonista de su propio proceso de Enseñanza -Aprendizaje.

- Es responsable en el proceso de autoformación.
- Su papel debe ser activo en este mismo proceso.
- Facilitar la comunicación
- Enriquece los contenidos y favorece la evaluación continua.

2.4.9 Ventajas del modelo interactivo

Vásquez (2010) exterioriza que las ventajas mas importantes de un modelo interactivo es:

- Propiciar al estudiante la dinámica en el aula.
- Despertar la motivación y el interés.
- Posibilitar la retención efectiva del estudiante.
- Su uso mejora la preparación docente.
- Permite al docente construir aprendizajes constantemente actualizados e innovar tareas interactivas.
- Favorece a estudiantes y docentes buscar y seleccionar información.

2.4.10 Desventajas del modelo interactivo

Para Arias y Riascos (2016) estas son las desventajas de un modelo interactivo:

- Falta de estrategia en el proceso de implantación.
- Necesidad de dotación en recursos humanos y tecnológicos que se requiere grandes inversiones.
- Falta de soporte técnico y de hardware adecuado.
- Necesidad de formación docente continua para su uso y manejo.

2.4.11 Las TICS como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos

Se debe considerar que las TIC han dado un giro de 360 grados que se debe explotar sin medida alguna para trabajar en las diferentes áreas del currículo donde el estudiante avance a sus propios ritmos, fomenta el trabajo colaborativo, se sienta seguro de su aprendizaje, descubra nuevas cosas para lograr aprendizajes significativos (Bassa & Álvarez, 2013).

2.4.12 Entornos de Aprendizaje Interactivo

La nueva tecnología en la educación está generando nuevas prácticas de aprendizaje modificando el papel tradicional de profesor y estudiantes, es una estrategia que permite el desarrollo de actividades de una manera práctica y divertida, fomenta el interés por aprender y despertar la curiosidad, la imaginación, la creatividad y las ganas de superarse en los diferentes escenarios, desarrollando habilidades cognitivas.

Con vistas al estudio de los mismos, entendemos un entorno virtual de aprendizaje como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje y que para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes (Salinas, 2004c): una función pedagógica (actividades de aprendizaje, situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje,...), la tecnología apropiada a la misma (herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y los aspectos organizativos (organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc..)Se refiere el enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos. El profesor cumple un rol importante ya que pasa a ser poseedor del conocimiento a facilitador del mismo. Los Sistemas Interactivos de Aprendizaje están enfocados a:

Naturaleza del conocimiento interactivo



Figura N° 5 Naturaleza del Conocimiento

Elaborado por: La Investigadora

Naturaleza de Aprendizaje interactivo

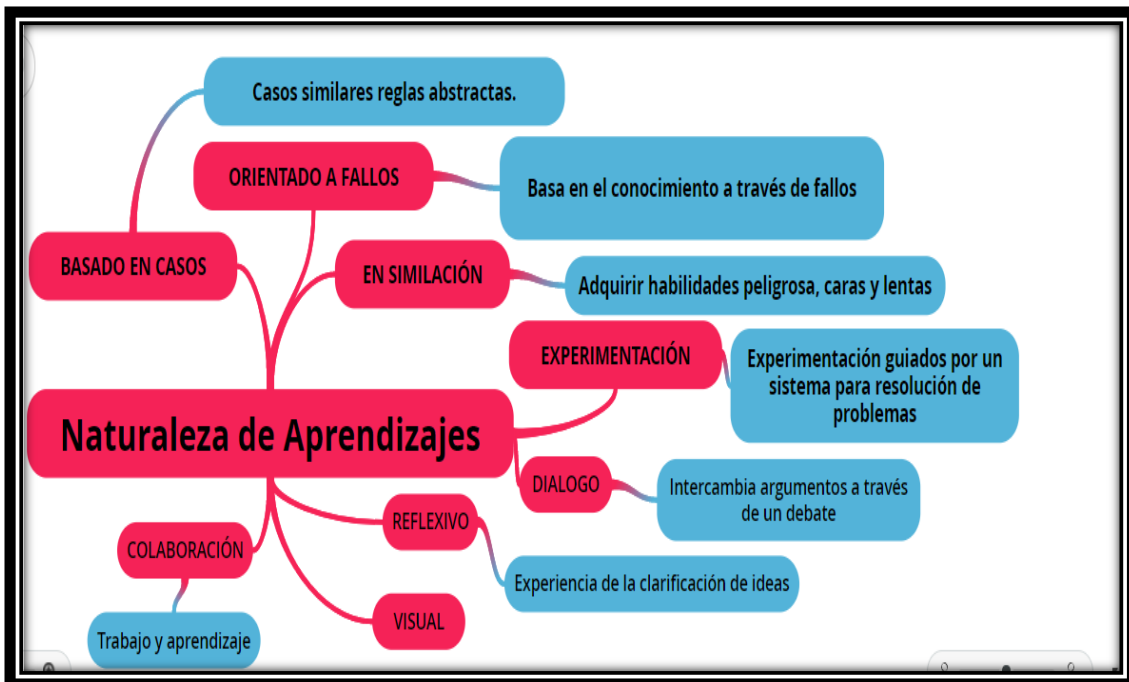


Figura N° 6 Naturaleza de Aprendizajes

Elaborado por: La Investigadora

Las TIC como instrumentos mediadores entre estudiantes y contenidos facilitan el estudio de memorización, comprensión y aplicación.

2.5 Marco Legal

La Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP) (2014), en su artículo 26 estipula que “la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado “y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.

Además, la Carta Magna indica que el Sistema Nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (2013) plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...]” El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

La Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia, considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido a Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta al cumplimiento del objetivo de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”, está ubicada en el cantón Urcuquí provincia de Imbabura, se encuentra situada en el sector rural en la calle Córdova y Bolívar, se aplicará en el ambiente uno con 23 estudiantes y el ambiente dos con 22 estudiantes, con una totalidad de 45 estudiantes, contando con 33 docentes, capacitados para impartir el saber. Institución de excelencia con principios y valores que permite al estudiante generar procesos de autogestión y emprendimiento. Tiene como misión la formación integral del estudiante, mediante el fortalecimiento del pensamiento reflexivo, participativo, democrático, autónomo, creativo, investigativo y tecnológico; que propende al desarrollo de competencias que lo lleven a resolver conflictos, aportando al progreso de la parroquia, de la provincia y del país.

3.2. Diseño y tipo de investigación

Tipo:

- 3.2.1 Descriptivo.** Por lo que permitirá la descripción sistemática de las características de la población de interés investigativo, en los estudiantes del primer año de Educación General Básica de la Unidad educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas” del cantón Urcuquí.

- 3.2.2 De campo.** Porque la investigación se efectuó en la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”, es decir en el sitio donde se procede el fenómeno o hecho, para evidenciar los problemas, interpretarlos y entender la naturaleza de los mismos.

3.3. Procedimiento de investigación

El proceso de investigación es el siguiente:

Fase 1. Para determinar lo establecido en el objetivo específico uno, diagnosticar el uso y manejo de las TIC de los docentes en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los estudiantes del primer año E.G.B., se aplicó una encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”, de acuerdo a los siguientes indicadores: conocimiento, uso y manejo de las TIC, estrategias aplicables a un modelo interactivo, desarrollo de las TIC en el aprendizaje, modelos pedagógicos utilizados en el aula.

Se utilizó el instrumento de investigación que es la encuesta, evidenciándose que los docentes no aplican modelos interactivos en el aula

Fase 2. Para determinar lo establecido en el objetivo específico dos, diseñar una propuesta del modelo interactivo como una herramienta para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año de E.G.B., basado al componente del eje de aprendizaje relaciones lógico matemáticas con diferentes actividades como: nociones, colores y números.

Fase 3. En base a los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, análisis de los contenidos curriculares y revisiones bibliográficas investigadas, se elaboró la propuesta de solución que sirva de sustento, consulta y aplicación para docentes y estudiantes del primer año de E.G.B. como herramienta de apoyo para el fortalecimiento del aprendizaje.

3.4. Métodos

3.4.1 Método Estadístico

Este método permitirá el manejo y tabulación de datos en porcentajes obtenidos en la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”.

Según Reynaga (2011) el método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación.

3.4.2 Método Bibliográfico

Se utilizó especialmente para fundamentar teóricamente las variables que intervienen como son: educación, pedagogía, proceso de aprendizaje, TIC y modelos interactivos, así como los temas derivados. Se recurrió a la consulta de información disponible en libros, documentos, archivos, páginas web, entre otros.

3.4.3 Método Propositivo

Fue empleado, porque se elaboró un modelo educativo interactivo para fortalecer el aprendizaje de los niños del primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”.

3.5 Técnicas

Encuesta. En base al diagnóstico realizado a los docentes se aplicó la encuesta que permitió conocer la problemática existente en el primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas”.

3.6. Consideraciones éticas

En esta investigación se hará uso, modificación o experimentación con elementos naturales de forma ética, con principios, beneficencia, precaución, responsabilidad, justicia y autonomía para evitar el plagio y desarrollar la capacidad creadora e innovadora de autenticidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En base a los resultados conseguidos de la investigación, se detectó adecuado que los docentes necesitan capacitarse constantemente con el uso y manejo de las TIC, ya que estas proporcionan una serie de herramientas que son útiles para integrarles en el campo educativo y que existe la necesidad de cambios metodológicos para trabajar en las diferentes áreas donde el estudiante avance y descubra nuevas cosas, el hecho de existir animaciones, imágenes, audio, video, texto, éstos dan un mejor realce al aprendizaje.

Los docentes de la Unidad educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas” no han trabajado con modelos interactivos en el aula, según los resultados obtenidos en la investigación se consideró que la implantación de un modelo interactivo acompañado con el modelo tradicional en el proceso de aprendizaje de los estudiantes fue muy adecuada ya que es factible que estos modelos vayan acompañados de los modelos tradicionalistas como una herramienta de apoyo para fortalecer los aprendizajes significativos.

Al momento que el estudiante interactúa con el computador y utiliza actividades didácticas y novedosas que presentan el modelo educativo interactivo se evidencia la clase motivadora e interesante y ponen empeño por aprender con las diferentes actividades lógicas matemáticas del cuarto componente del eje de aprendizaje.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta No. 1.- ¿El número de computadoras que la unidad educativa cuenta en el laboratorio es?:

Tabla N° 1 Computadoras que cuenta la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	2	6%
POCO ADECUADO	4	12%
ADECUADO	26	79%
MUY ADECUADO	1	3%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

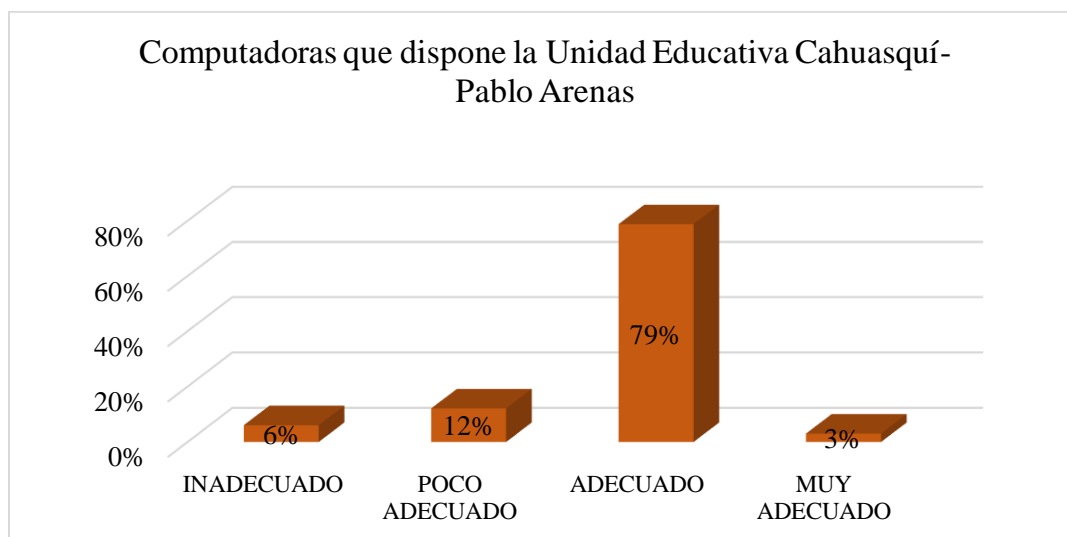


Figura N° 7 Computadoras que cuenta la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas

Análisis e Interpretación de resultados

Según las encuestas analizadas los profesores supieron manifestar que las computadoras que posee en la unidad educativa son adecuadas, ya que tienen capacidad de: un disco duro superior a 500GB, memoria de 2G Procesador, Dual Core, resolución gráfica excelente con un monitor de 19" marca Samsung, y todos los computadores disponen de auriculares, para aplicar e implantar el modelo interactivo para el fortalecimiento de los estudiantes en el aprendizaje. Constituye un gran beneficio para toda la unidad.

Pregunta No. 2.- ¿El dominio que usted posee en el manejo y aplicación de herramientas tecnológicas en el aula es?:

Tabla N° 2 Dominio de herramientas TIC

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	0	0%
POCO ADECUADO	5	15%
ADECUADO	24	73%
MUY ADECUADO	4	12%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

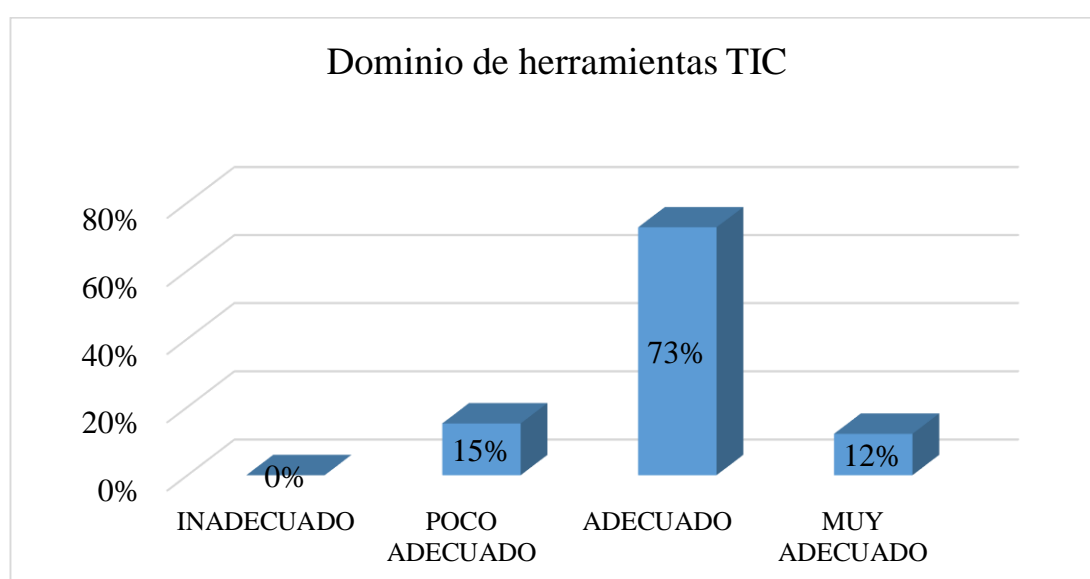


Figura N° 8 Dominio de herramientas TIC

Análisis e Interpretación de resultados

En lo que respecta al dominio de herramientas TIC tenemos que el rango más alto demuestra que es adecuado y se evidencia que los profesores dominan las tecnologías, ya que es importante estar inmersos a los avances de las nuevas herramientas que nos brindan para hacer uso a los aprendizajes mucho mejor si se implementan modelos de enseñanza como un medio de apoyo para el aprendizaje, se pueda desarrollar modelos interactivos, flexibles y accesibles, donde el profesor asuma el rol de orientador y facilitador de recursos y herramientas que permitan explorar nuevos conocimientos de forma efectiva, responsable y que se comprometan a explotar las TIC.

Pregunta No. 3.- ¿La capacitación sobre el uso y manejo de las TIC durante su formación profesor es?:

Tabla N° 3 Capacitación de uso y manejo en TIC

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	0	0%
POCO ADECUADO	11	33%
ADECUADO	19	58%
MUY ADECUADO	3	9%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

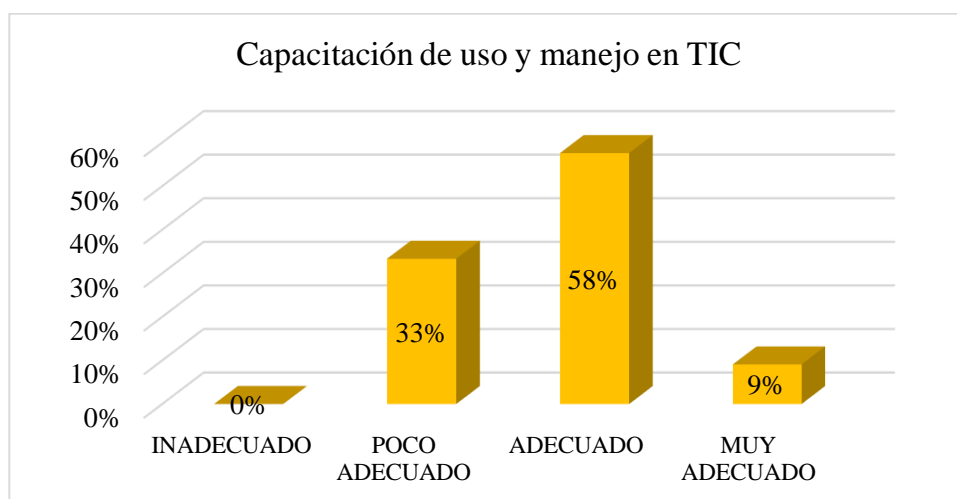


Figura N° 9 Capacitación de uso y manejo en TIC

Análisis e Interpretación de Resultados

Como podemos observar el gráfico los profesores indican que la capacitación es adecuada, y necesitan aprovechar más de las TIC para la construcción de nuevos escenarios del conocimiento, ya que es muy importante que ellos se capaciten continuamente y la educación virtual apoya a la Pedagogía a través de estrategias didácticas e innovadoras para desarrollar los procesos de aprendizajes.

Como menciona Vence (2016), la utilización de las TIC, van dirigidos a mejorar las practicas docentes y procesos de aprendizaje de los estudiantes en contextos y citaciones concretos para la concreción de estrategias.

Pregunta No. 4.- ¿En la actualidad, la inserción y aplicación de un modelo interactivo en el proceso de aprendizaje es?

Tabla N° 4 Inserción de un modelo interactivo en el aprendizaje

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	0	0%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	5	15%
MUY ADECUADO	28	85%
TOTAL PROFESORES	33	100%

Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora

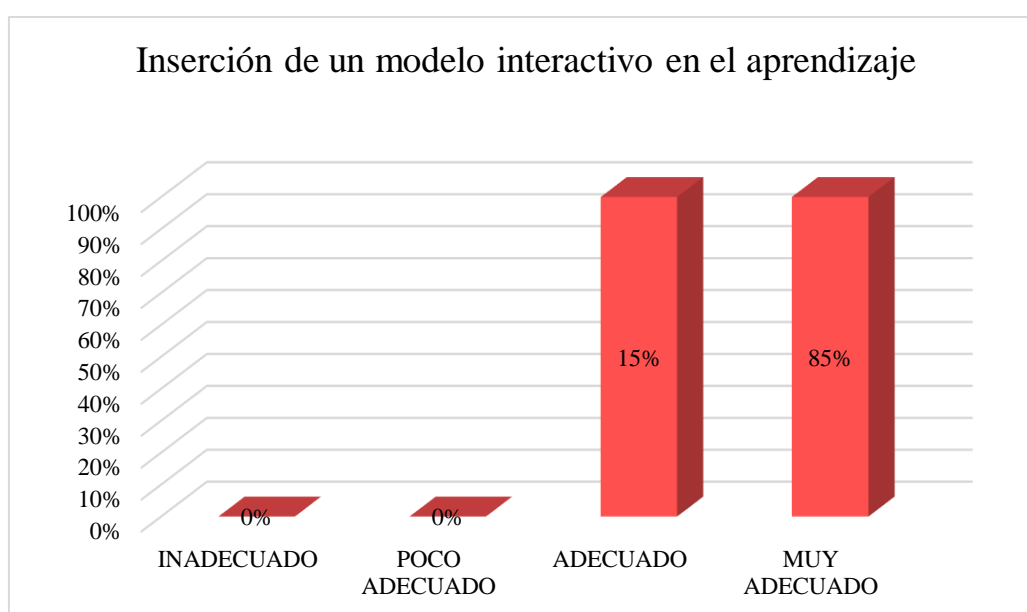


Figura N° 10 Inserción de un modelo interactivo en el aprendizaje

Análisis e Interpretación de Resultados

En este gráfico se puede visualizar analizar que el porcentaje se inclina hacia el ítem muy adecuado y que la inserción de un modelo interactivo forma parte de un nuevo concepto de enseñanza aprendizaje, y los avances en el conocimiento que puede generar las TIC, al poder interactuar los estudiantes con el computador van a desencadenar un mayor interés por aprender y se sentirán motivados al ver las imágenes, videos y actividades. En la clase los estudiantes demostraran disciplina y logros por aprender, consecuentemente ellos vayan captando el mensaje de forma diferente y obtengan aprendizajes significativos.

Pregunta No. 5.- ¿Cree usted que para lograr los objetivos de aprendizaje se debe establecer estrategias mediante un modelo interactivo es?:

Tabla N° 5 Logro de objetivos mediante un modelo interactivo

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora

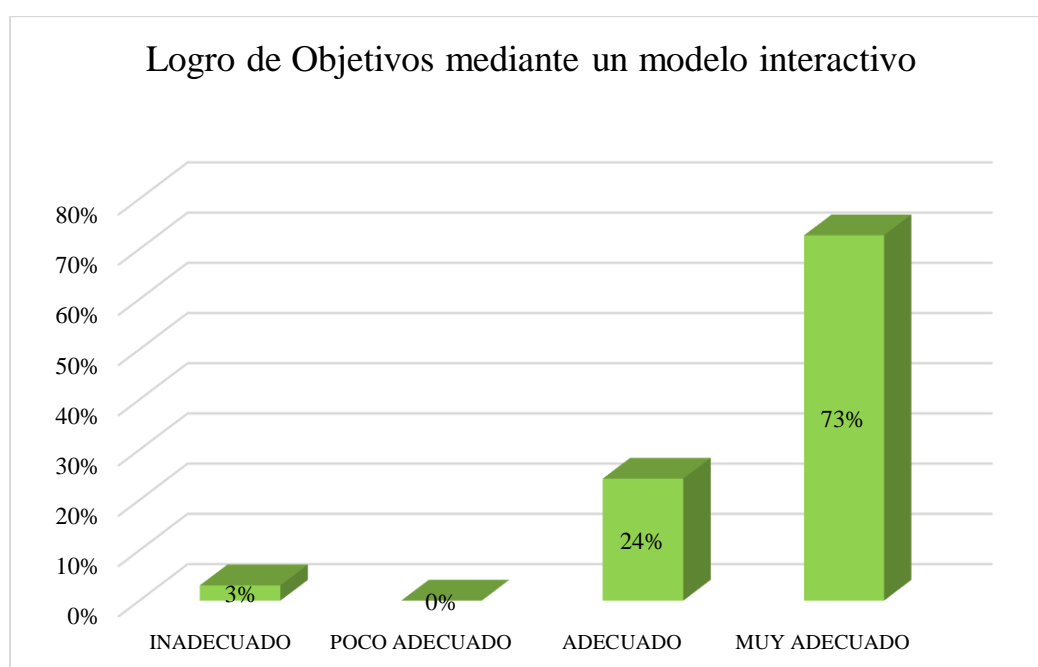


Figura N° 11 Logro de objetivos mediante un modelo interactivo

Análisis e Interpretación de Resultados

De acuerdo a los datos encontrados en esta pregunta podemos mencionar que es muy adecuado el logro de los objetivos que el estudiante adquiere. Contribuyen a potenciar y expandir la mente y los aprendizajes; se vuelven creativos, dinámicos, incrementan el gusto por aprender, reducen el tiempo de aprendizaje y asimilan mejor el conocimiento; con lleva a un proceso creativo de renovación e innovación y fomenta la participación activa de los estudiantes.

Pregunta No. 6.- ¿El uso de herramientas TIC aplicados mediante un modelo interactivo desarrolla en los estudiantes un proceso de aprendizaje?

Tabla N° 6 Uso de las TIC en el Aprendizaje mediante un modelo interactivo

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

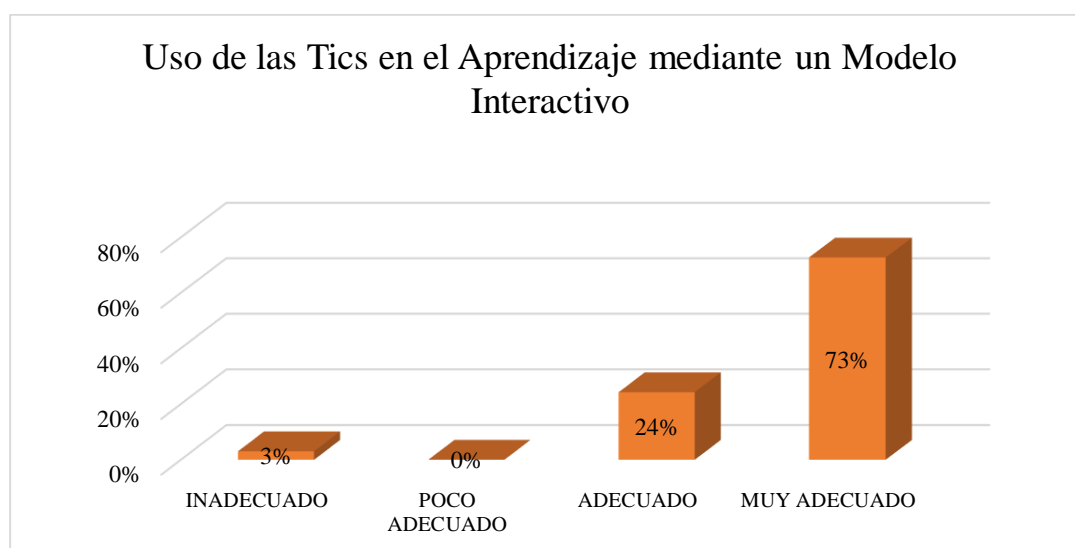


Figura N° 12 Uso de las TIC en el Aprendizaje mediante un modelo interactivo

Análisis e Interpretación de Resultados

El uso de las TIC aplicado a un modelo interactivo fomenta el aprendizaje y desarrolla en los estudiantes habilidades de una manera eficiente por que obtienen buenos resultados académicos y según la encuesta podemos darnos cuenta que para los profesores es muy adecuado e importante el uso de estos instrumentos.

Se conoce que el estudiante al manipular la computadora se motiva y la clase se va a volver más emprendedora, la tecnología permite orientar los procesos de innovación hacia los diferentes entornos que tienden a desarrollar y promover la construcción de espacios de aprendizaje más dinámicos e interactivos, incentiva el aprendizaje significativo y activo, ayuda a descubrir la naturaleza de las actividades y fomenta el aprendizaje colaborativo llegando a obtener un aprendizaje significativo.

Pregunta No. 7.- La aplicación de modelos interactivos en el proceso de aprendizaje es:

Tabla N° 7 Aplicación de modelos interactivos en el aprendizaje

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

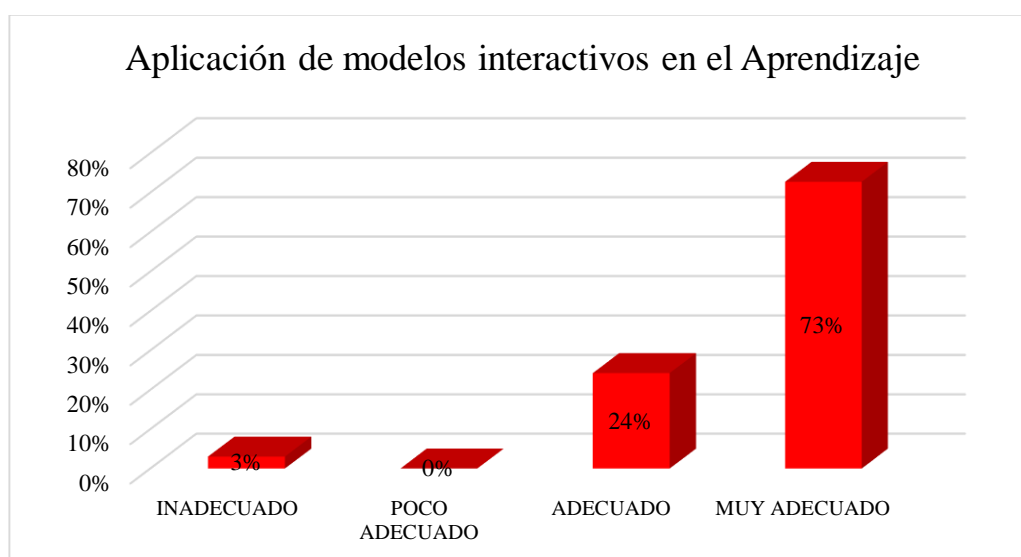


Figura N° 13 Aplicación de modelos interactivos en el aprendizaje

Análisis e Interpretación de Resultados

Los encuestados afirman que es muy adecuado los aprendizajes mediante modelos interactivos que se va a obtener un mejor rendimiento ya que el hecho de existir animaciones le va a dar un mejor realce para que estos aprendizajes sean aprovechados de la mejor manera y dar solución a la problemática, se fundamenta en que el aprendizaje debe basarse en el fortalecimiento del sentido crítico y el avance y desarrollo de estrategias.

La transformación de los procesos de aprendizaje de un nuevo modelo didáctico integrado por las TIC el estudiante podrá trabajar de manera cooperativa y pueda acceder a la información que se presenta de una manera diferente como audio, video, texto, animaciones etc. El profesor tiene nuevos espacios para establecer el intercambio y la comunicación entre sus estudiantes.

Pregunta No. 8.- ¿La utilización de las TIC en el aula contribuye en el aprendizaje al momento de impartir las clases de manera?

Tabla N° 8 TIC contribuyen el aprendizaje al momento de impartir las clases

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

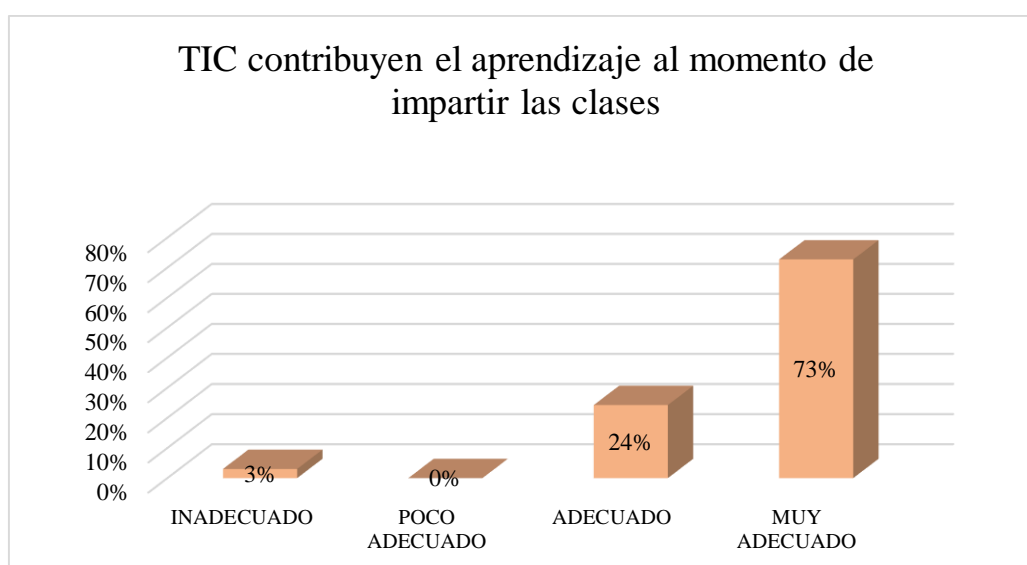


Figura N° 14 TIC contribuyen el aprendizaje al momento de impartir las clases

Análisis e Interpretación de Resultados

Observamos que los docentes manifiestan que es muy adecuado que la TIC contribuyen al aprendizaje al momento de impartir las clases, afirman que es necesario que estas herramientas nos conducen a espacios de enseñanza ya que la tecnología y siempre está inmersa a los desafíos y usos, entonces debemos estar seguros de que la formación y la investigación nos llevarán al éxito y progreso de la sociedad, a veces no siempre estamos seguros de algo y necesitamos averiguar la realidad de los hechos y que mejor si al momento de impartir la clase tenemos la tecnología en la mano donde vamos a indagar de una manera rápida y precisa alguna duda que se nos presente.

Pregunta No. 9.- ¿Los diferentes tipos de aprendizaje que se desarrolla el estudiante al interactuar con un computador mediante actividades de un modelo interactivo considera usted cómo?

Tabla N° 9 Tipo de aprendizaje que desarrolla el estudiante con actividades del modelo interactivo

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

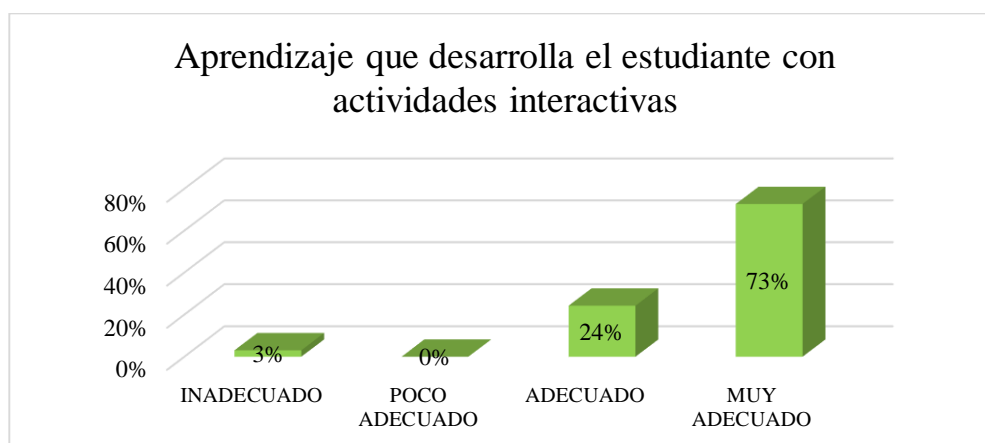


Figura N° 15 Tipo de aprendizaje que desarrolla el estudiante con actividades del modelo interactivo

Análisis e Interpretación de Resultados

El tipo de aprendizaje que desarrolla el estudiante con las actividades interactivas podemos ver según la encuesta que es muy adecuado, así que podemos establecer que en las últimas décadas los modelos y métodos pedagógicos son nuevas formas de construir la necesidad de asumir y apoyar con responsabilidad los conocimientos. El aprendizaje interactivo es uno de los métodos educativos que contempla cualquier área curricular y hace posible incluir el uso tecnológico con el enfoque pedagógico, ideal en el aula constructivista.

Con estos modelos se pretende formar y guiar a los estudiantes con los aprendizajes en la utilización de métodos de enseñanza basados en estrategias de aprendizaje, siendo una de las mejores opciones que tiene el estudiante para desarrollar las actividades que favorecen el dominio de las destrezas y de las habilidades.

Pregunta No. 10.- ¿Cómo considera usted la implicación de un modelo interactivo mediante herramientas TIC acompañado con el modelo tradicional, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla N° 10 Herramientas TIC acompañado con el modelo Tradicional

VARIABLES	FRECUENCIA	%
INADECUADO	1	3%
POCO ADECUADO	0	0%
ADECUADO	8	24%
MUY ADECUADO	24	73%
TOTAL PROFESORES	33	100%

*Fuente: Datos encuestados a profesores de la Unidad Educativa Cahuasquí Pablo-Arenas
Elaborado por: Investigadora*

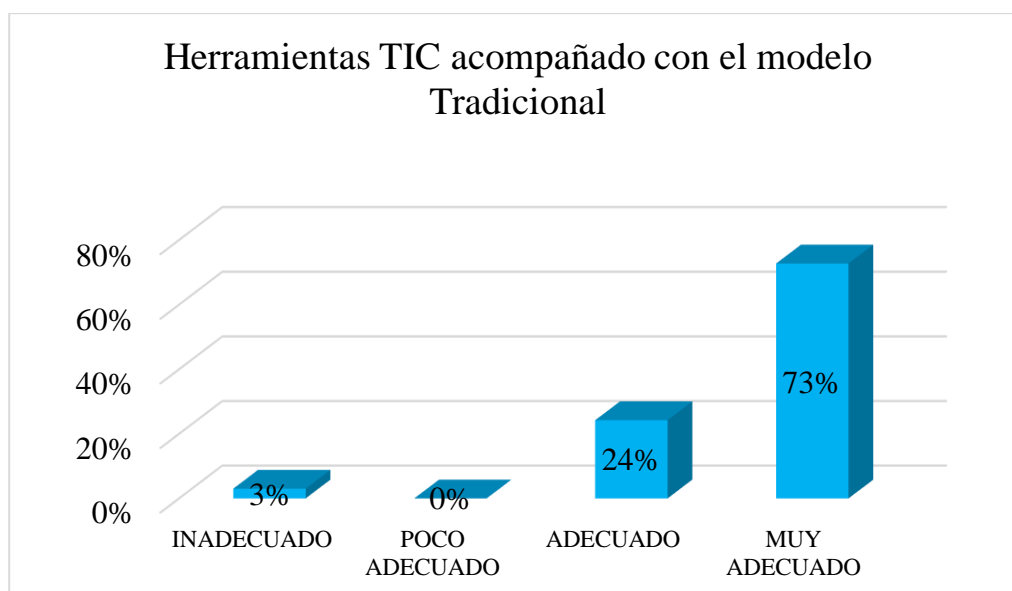


Figura N° 16 Herramientas TIC acompañado con el modelo Tradicional

Análisis e Interpretación de Resultados

Las necesidades de mejorar la calidad educativa en los niveles de aprendizaje se han visto necesarias aprovechar las TIC como una herramienta fortalecedora de habilidades metacognitivas, si observamos el gráfico un alto porcentaje opinan que es muy adecuado que vaya acompañado el modelo tradicional con el modelo interactivo, vamos analizar resultados en los modelos tradicionales las clases son memorísticas, tutoriales, uso limitado de medios, trabajo individual, contenidos estáticos, profesor omnisciente. Mientras que los modelos interactivos nos ofrecen habilidades metacognitivas, multimedia, contenidos dinámicos, variedad de métodos y TIC.



DISEÑO DEL MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	45
OBJETIVO.....	49
JUSTIFICACIÓN	49
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	49
METODOLOGÍA.....	50
Diagrama de casos de uso	52
Pantalla de Presentación.....	55
Pantalla de Menú Principal.....	57
Pantalla de Menú, Diviértete con los colores	58
Pantalla de Menú Números	63
Pantalla de Menú Nociones	69
Plan de capacitación.....	77

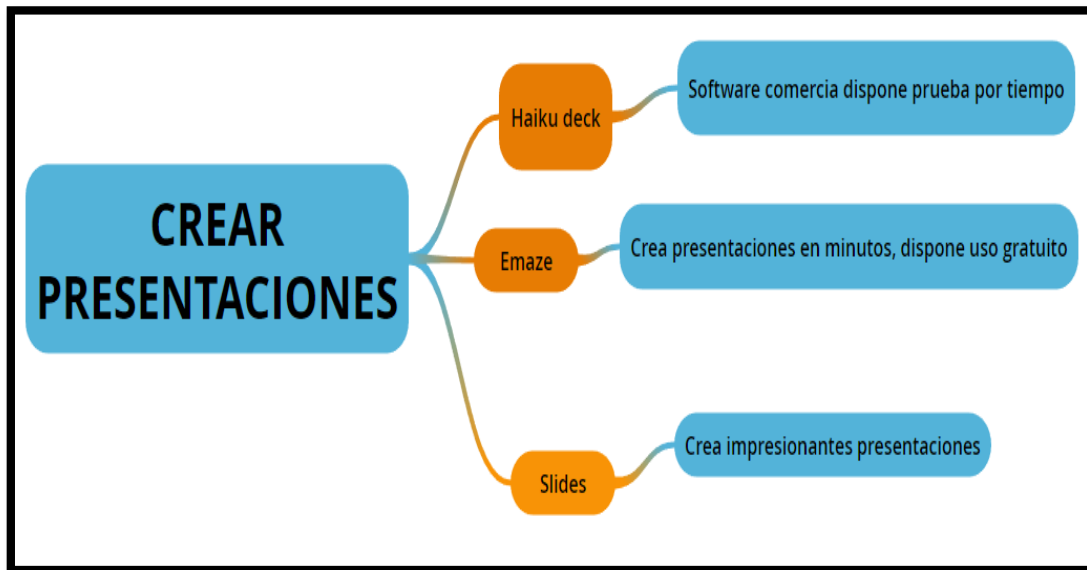
PRESENTACIÓN

El adelanto de modelos y métodos pedagógicos fomentan nuevas formas de asumir y apoyar a la construcción de la comunicación y el conocimiento, las TIC han permitido varias herramientas que el docente puede utilizar para crear actividades interactivas y aplicar en las aulas con los estudiantes, donde se pueda tener impacto sobre todo en llamar la atención de la manera como muestra los contenidos. La innovación, la creatividad hace que los estudiantes se sientan muy motivados para aprender.

Este modelo interactivo se elaboró con la herramienta Flash de entornos gráficos que nos permite realizar animaciones de interfaces multimedia, crear imágenes, arrastrar nodos, modifica tamaños, posición, rotación de figuras, inserta textos, objetos que dan realce a cada menú que se quiere transformar. Se efectuó tres menús que contienen actividades con colores, nociones y números. La presentación empieza con canciones motivadoras que dan realce a este aplicativo donde el estudiante se motiva y presta atención por las imágenes que presenta.

A continuación, les presento una serie de herramientas de la Web 2.0 que el docente pueda sacar provecho para realizar presentaciones, convertidores de documentos, crear videos, crear formulario, editar imágenes, realizar cuentos, mapas conceptuales, diagramas, juegos quizzes, etc.

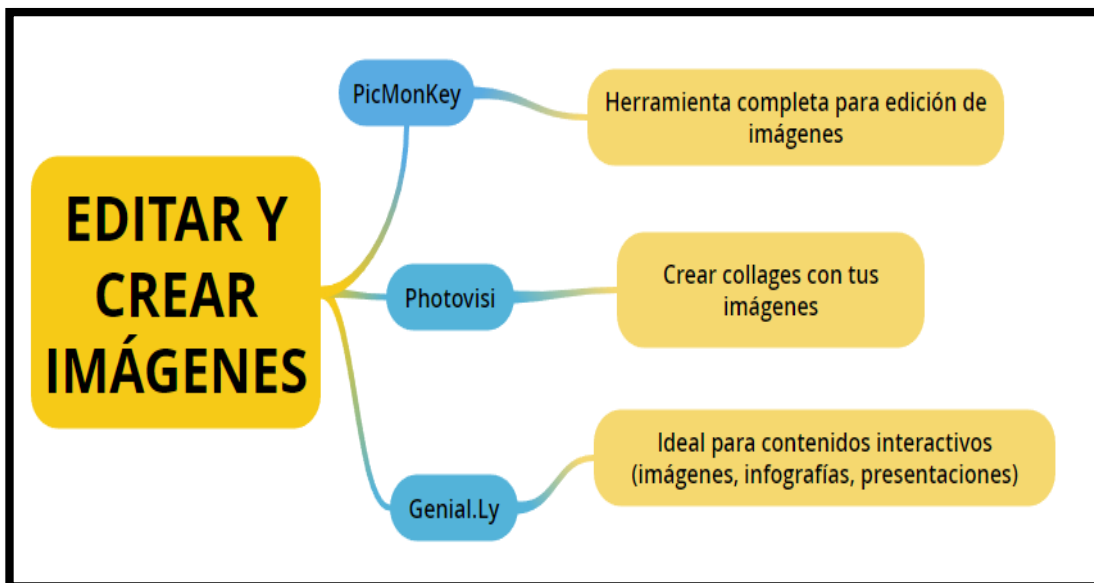
Crear presentación



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

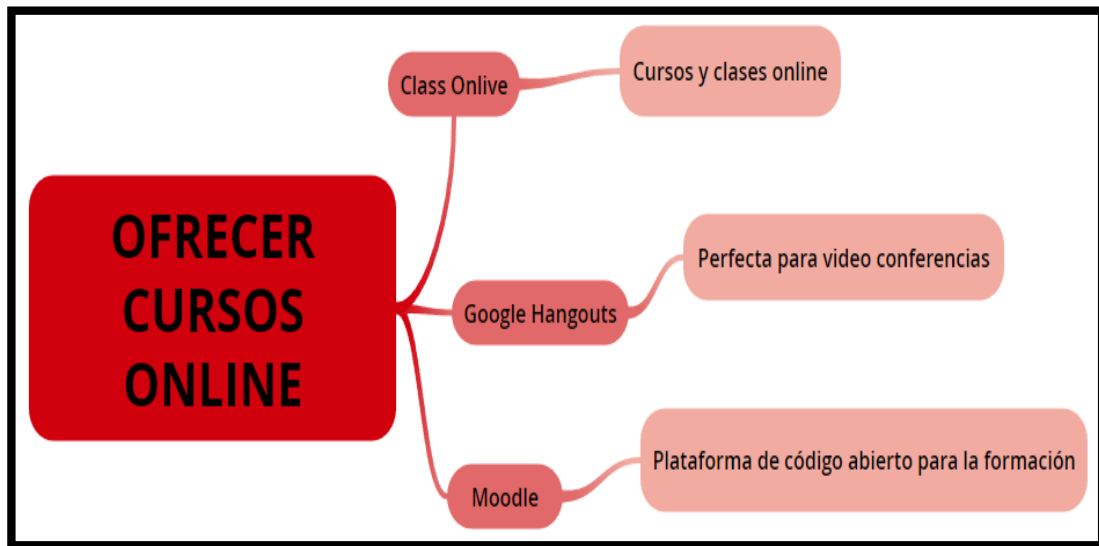
Editar y crear imágenes



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

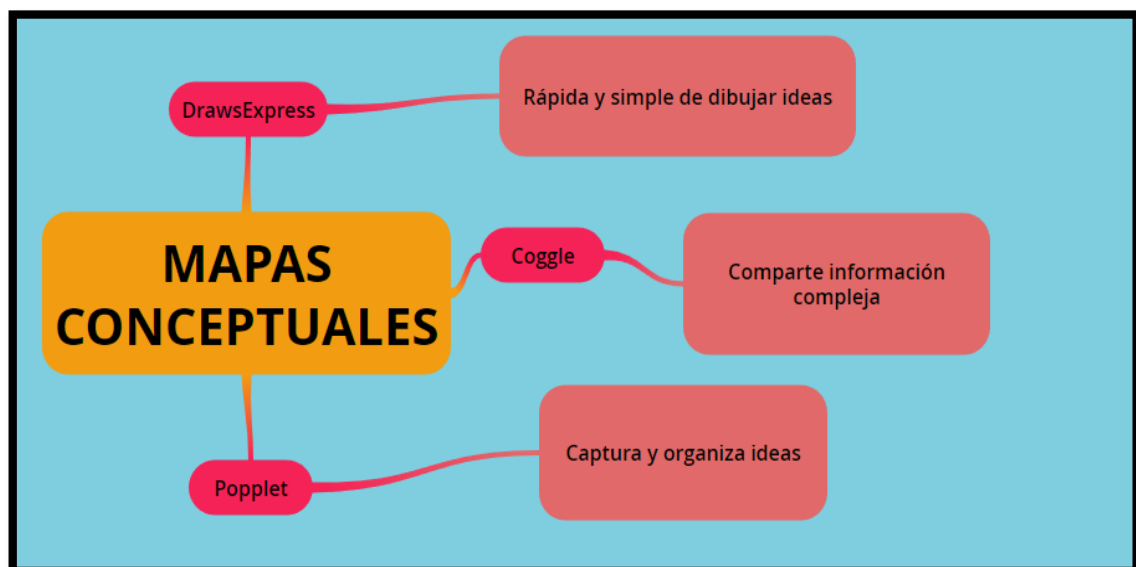
Ofrecer cursos online



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

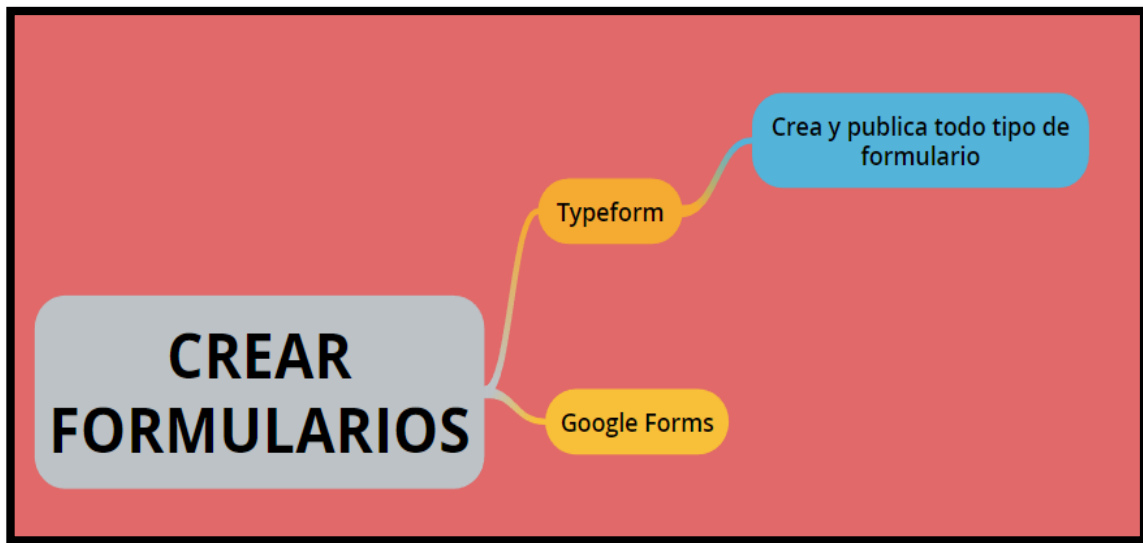
Mapas conceptuales



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

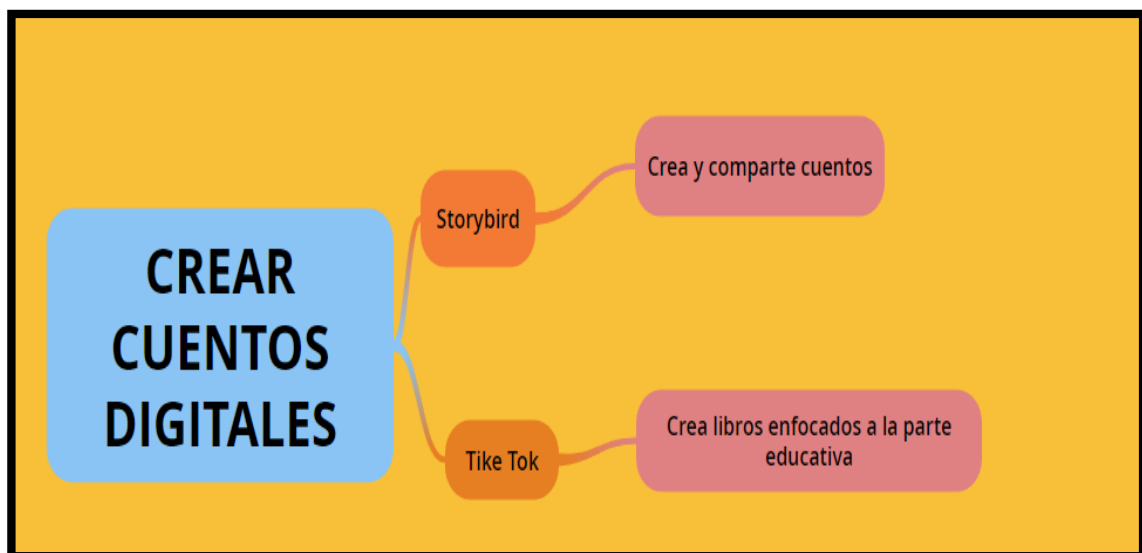
Crear Formularios



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

Crear cuentos digitales



Fuente: Herramientas TIC que puede utilizar docente.

Elaborado por: La Investigadora

OBJETIVO

Contribuir con un modelo educativo interactivo como una herramienta de apoyo al fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes del primer año de E.G.B.

JUSTIFICACIÓN

La propuesta planteada está dirigida a los docentes y estudiantes de la Unidad educativa “Cahuasquí –Pablo Arenas”, del Cantón Urcuquí, Provincia de Imbabura, para realizar las clases mediante aulas virtuales donde el proceso aprendizaje fortalezca a los estudiantes, propiciando las mayores expectativas y logros para el progreso en su educación con un mejor rendimiento.

Este modelo educativo interactivo beneficiará a la Institución, docentes y estudiantes, esto permite que el aprendizaje sea productivo como una herramienta de apoyo con una flexibilidad para introducir modificaciones para la mejora gracias a la retroalimentación constante que se produce en este entorno.

La metodología del modelo en diseño de aprendizaje es virtual, esto radica en un trabajo autónomo con el asesoramiento del docente, quien es el encargado de facilitar los diferentes contenidos aplicados en el aula, la interiorización de las actividades, conceptos y conocimientos por parte del estudiante para posterior realizar la aplicación que se presenta el modelo en el aula virtual.

ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El presente trabajo investigativo es técnicamente factible por el adelanto que se ha visto en la sociedad, el mundo y el rápido desarrollo de la tecnología y la informática, como no mencionar en el sistema educativo que ha sido parte de aprendizajes. En este sentido los modelos interactivos, se están integrando cada vez más a nuestro entorno con diferentes actividades didácticas que se lo realiza con varias herramientas que nos brindan las TIC donde nos dan la oportunidad de crear animaciones, imágenes, videos, audios, para impartir en las aulas el proceso de

aprendizaje consiguiendo el refuerzo y fortalecimiento de los estudiantes, conocimientos impartidos por el docente que serán aprovechados de mejor forma y alcanzar así mejores resultados en el aprendizaje.

La motivación y el interés que ponen los estudiantes se hace factible ya que es el motor primordial para que exista un aprendizaje donde conlleve iniciativas a la actividad y el pensamiento; y esto hace a que dediquen más tiempo a trabajar, puedan desarrollar sus habilidades, actitudes y conocimientos.

La realidad que existe en la Unidad educativa “Cahuasquí – Pablo Arenas” es llegar con firmeza a integrar el modelo interactivo, donde se pretenda mejorar el nivel académico de los estudiantes y el fortalecimiento de los mismos, que tomen conciencia, pongan interés, que no se distraigan, fomentar mejores recursos para que el docente pueda ampliar sus conocimientos y se capacite con las varias herramientas que las TIC nos ofrecen.

METODOLOGÍA

La Metodología utilizada es un modelo interactivo (EVA) Entornos Virtuales de Aprendizaje, BARAJAS (2003), se basan en el uso de diferentes combinaciones de herramientas telemáticas y multimedia para la enseñanza y aprendizaje. Son un espacio o comunidad organizada con el propósito de aprender, en el cual deben estar presentes las funciones pedagógicas, tecnológicas y educativas.

Para el desarrollo del modelo educativo interactivo propuesto se utiliza los entornos tecnológicos en los cuales usamos imágenes, colores, animaciones, audio que orientan a reforzar conocimientos de actividades que están relacionadas con nociones, colores y números.

Para la realización de este modelo, utilizamos software informático de aplicaciones tales como, Flash, Photoshop. Adobe Ilustrador, Soud Forge, que permiten realizar vectorización de imágenes, creación de audios y animaciones necesarias para dar solución al modelo interactivo.



DISEÑO DEL MODELO INTERACTIVO

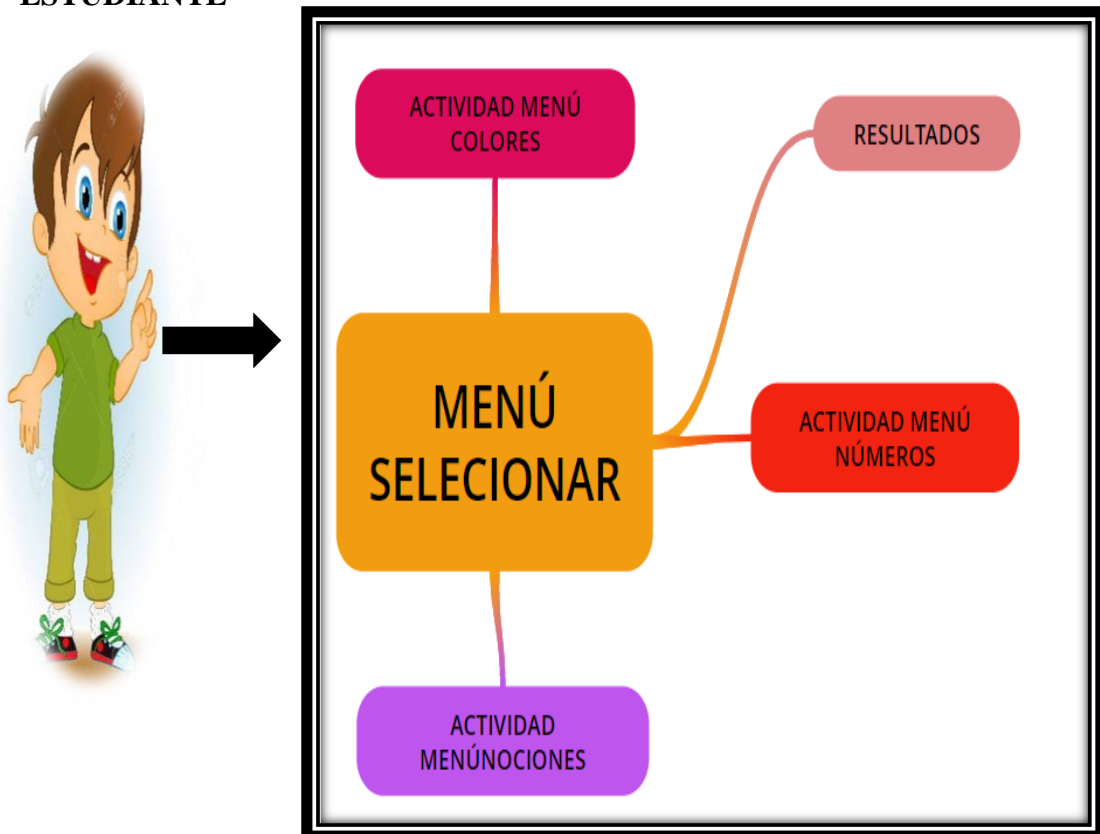
Diagrama de casos de uso

Los casos de uso parten del análisis donde nos ayudan a describir lo que es el sistema, y lo que debe hacer y cómo van a interactuar los estudiantes con la aplicación del modelo interactivo.

Modelo educativo interactivo para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en estudiantes del primer año de educación general básica

Diagrama de Casos de Uso, Explicación del uso general de la Metodología Interactiva.

ESTUDIANTE



Fuente: Menú principal de cada una de las actividades.

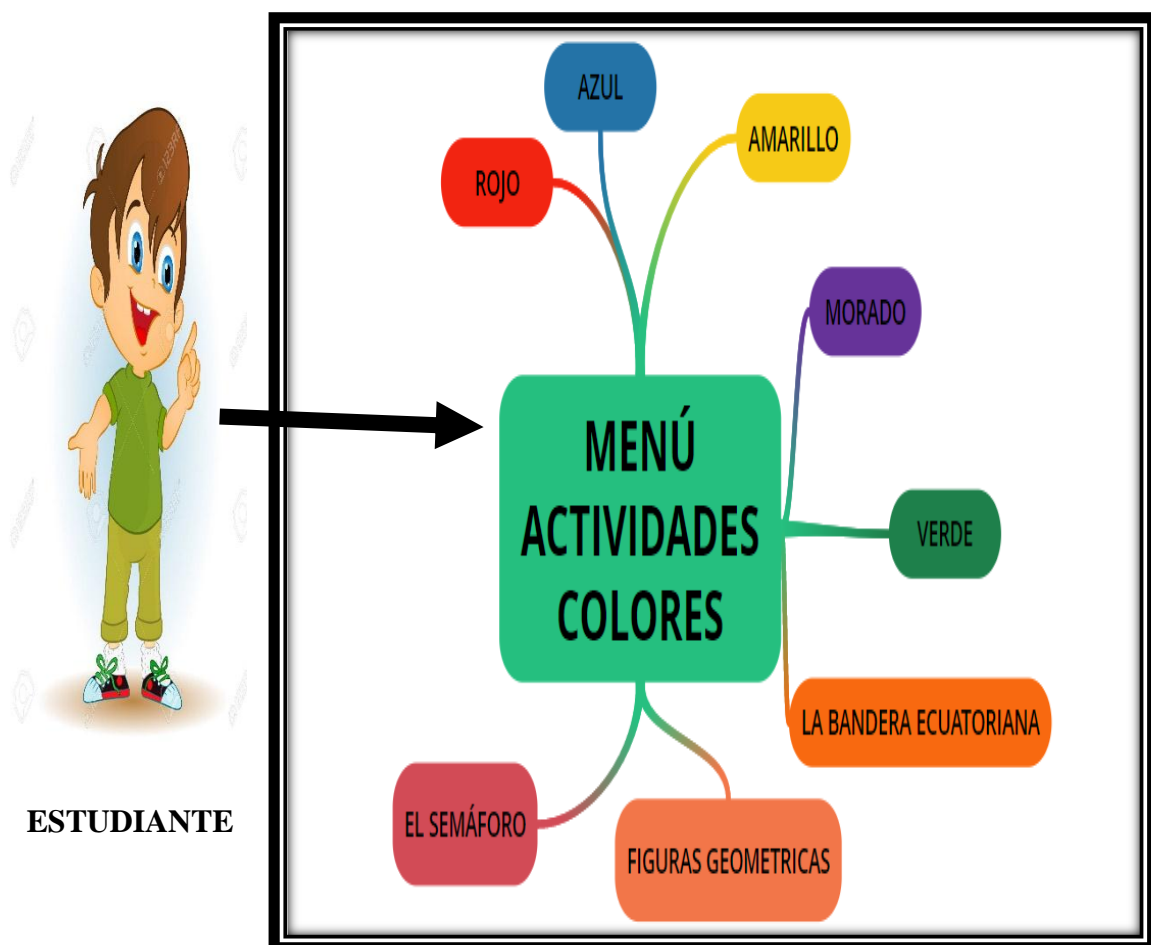
Elaborado por: La investigadora

Cada una de las opciones del Menú principal está relacionada o actividades que permitirán que el estudiante empiece empiecen a desarrollar y sirvan como soporte a los conocimientos adquiridos en la clase.

A continuación, detallamos en el siguiente diagrama de Casos de Uso las diferentes actividades que se pueden observar dentro de la Aplicación del Modelo Interactivo.

Se puede observar que, en este Menú de actividades de los Colores, el estudiante tiene varias posibilidades de elegir, cada una de estas actividades está ligada a una secuencia, comenzando por los colores primarios y luego por la combinación de los mismos y su aplicación en elementos Cotidianos.

Menú Actividades Los Colores.

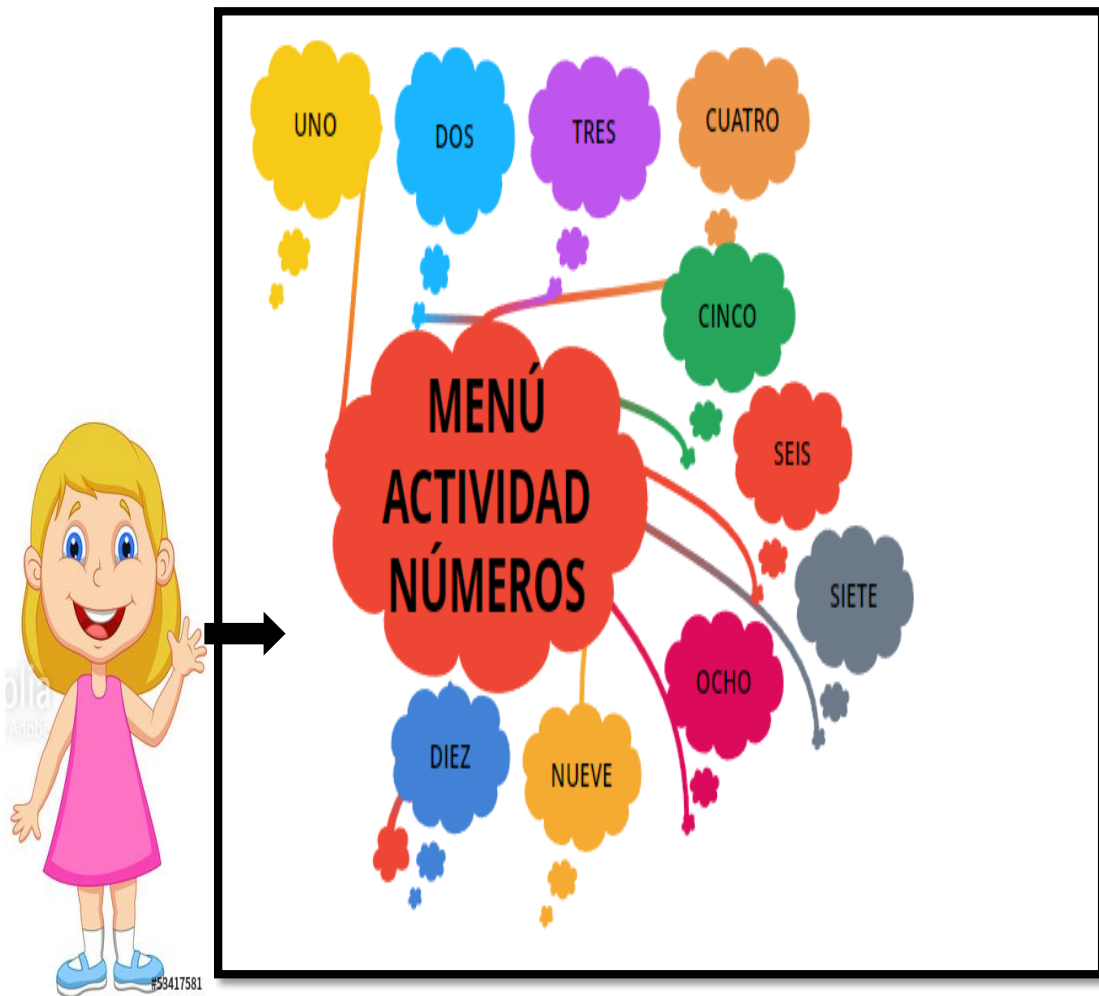


Fuente: Menú actividad colores

Elaborado por: La investigadora

Se puede observar que, en el Menú de actividades de los números, el alumno tiene varias opciones de elegir, cada una de estas actividades está ligada a una secuencia.

Menú de Actividades Los Números



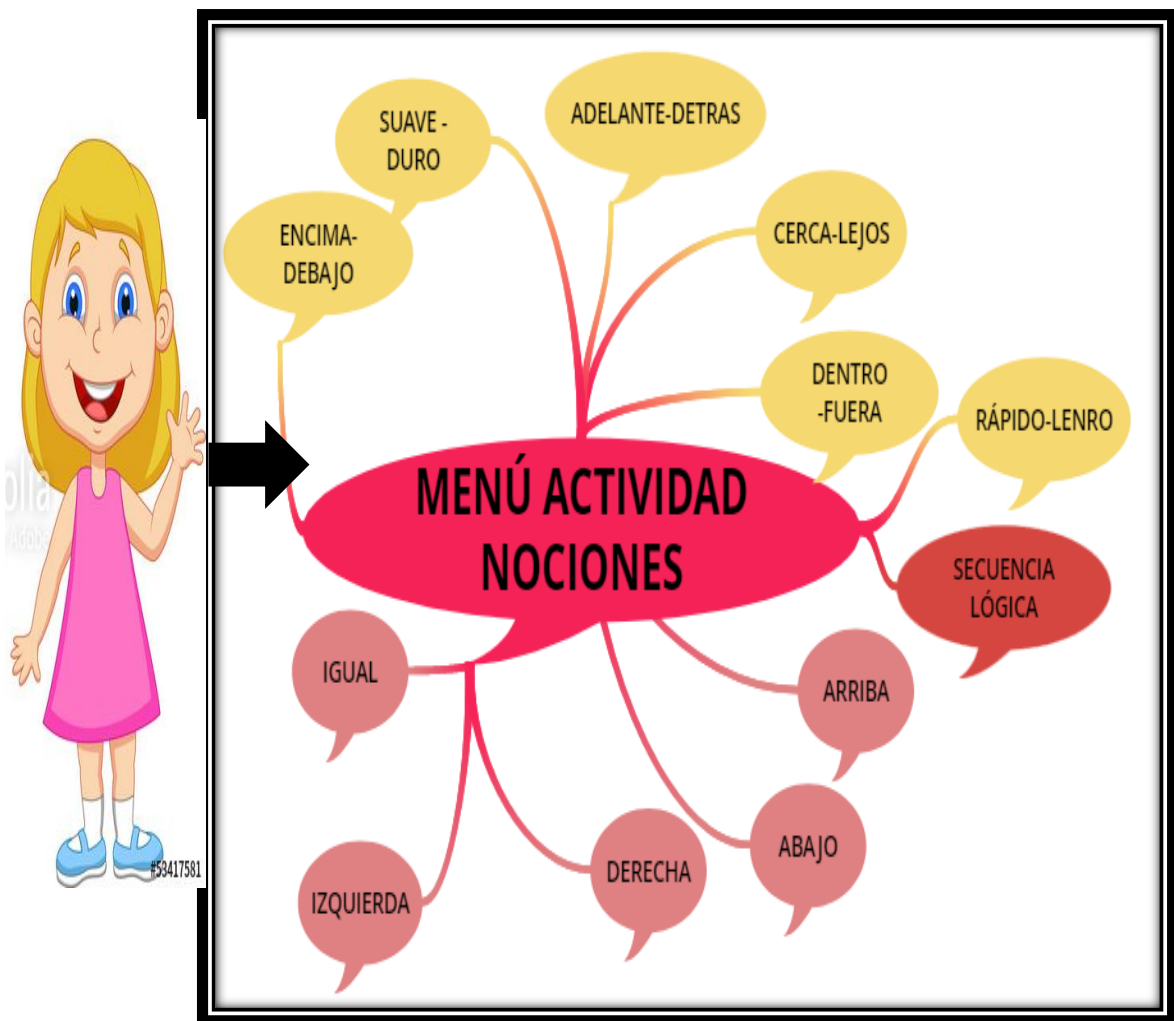
ESTUDIANTE

Fuente: Menú actividad números.

Elaborado por: La investigadora

A continuación, se puede observar que, en el menú de actividades de las nociones, el estudiante tiene varias posibilidades de elegir, cada una de estas actividades está ligada a una secuencia. Aquí el estudiante podrá identificar Las nociones básicas del aprendizaje.

Menú de Actividades Las Nociones



ESTUDIANTE

Fuente: Menú actividad nociones.

Elaborado por: La investigadora

Pantalla de Presentación

La pantalla de presentación de esta aplicación está compuesta por:

- a. Nombre de la aplicación del modelo interactivo
- b. Barra de navegación
- c. Área de animaciones y ejercicios aplicativos
- d. Barra de Título estándar de Windows

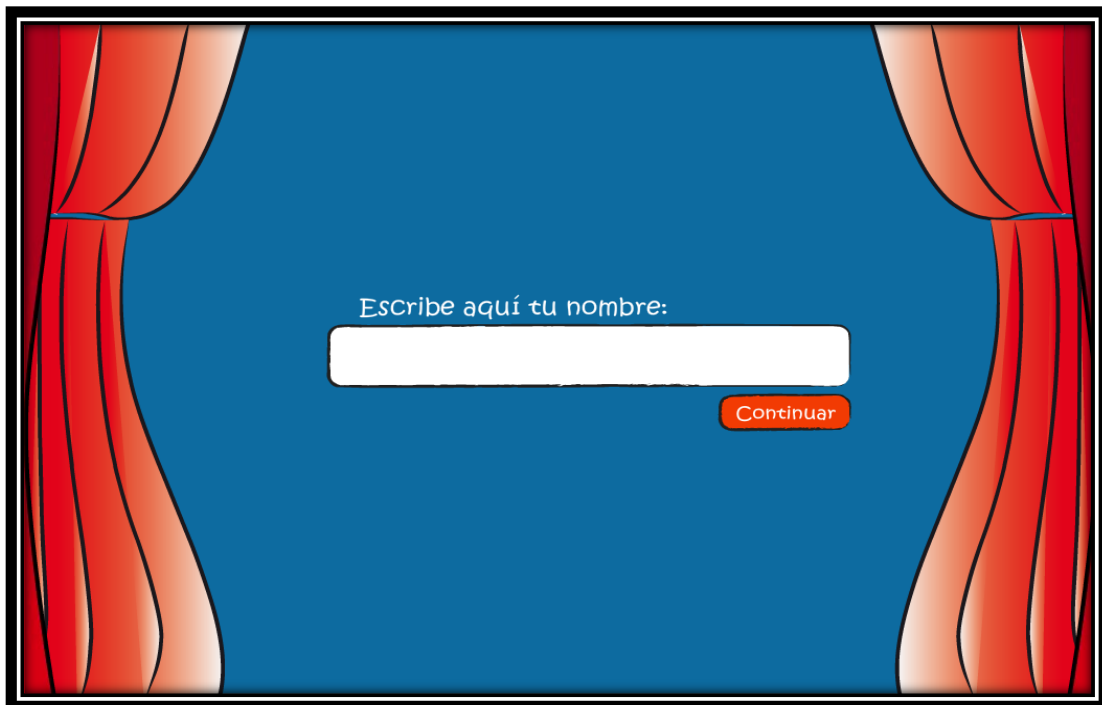
- e. Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades de aprendizaje.

Pantalla de Presentación



*Fuente: Menú actividad números.
Elaborado por: La investigadora*

Pantalla de Inicio “Escribe tu Nombre”



*Fuente: Pantalla de inicio
Elaborado por: La investigadora*

Pantalla de Personajes “Escoge tu personaje favorito”

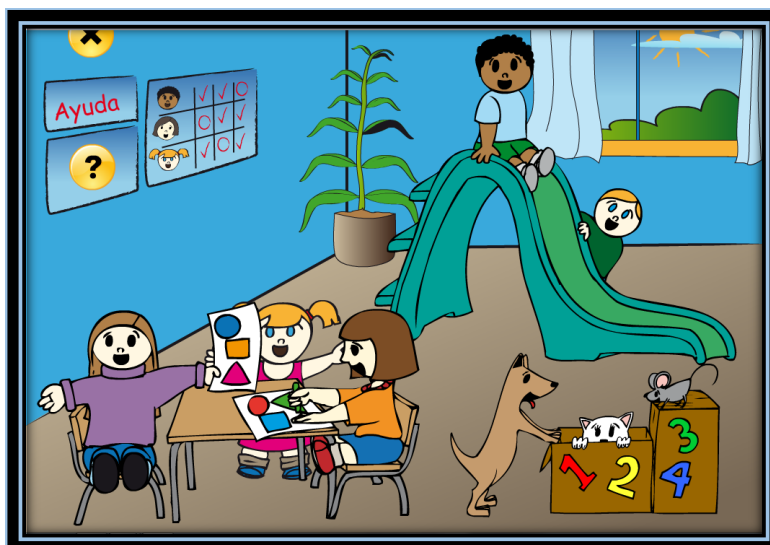


*Fuente: Pantalla de Personajes a elegir.
Elaborado por: La investigadora*

Pantalla de Menú Principal

En esta pantalla tenemos clasificados tres menús que constan con ayuda de audio interactivo, con los cuales los estudiantes serán los principales protagonistas de la aplicación, teniendo la oportunidad de elegir por la opción de su interés.

La pantalla consta de elementos fáciles de identificar, con animaciones que realzan el interés hacia los estudiantes, y se encuentra dividido de la siguiente forma:



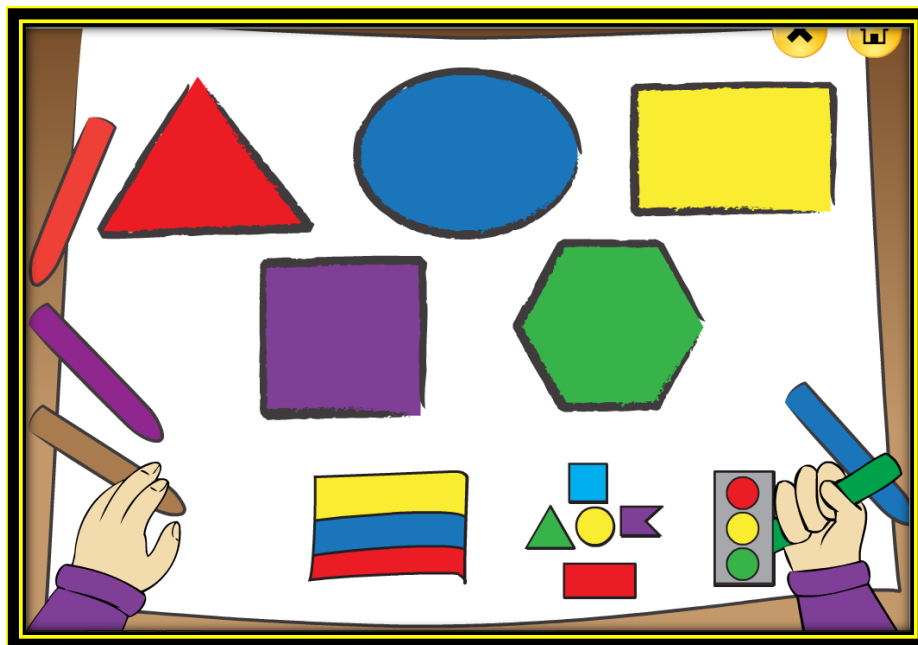
*Fuente: Pantalla del menú principal.
Elaborado por: La investigadora*

- Nombre de la Aplicación
- Barra de navegación botón salir o cerrar la aplicación
- Botones animados, estos permiten avanzar hacia la siguiente actividad de la opción seleccionada.
- Barra de título estándar de Windows
- Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades de aprendizaje.

Pantalla de Menú, Diviértete con los colores

Esta pantalla contiene las varias opciones de menú que conducen hacia nuevas actividades para aprender los colores básicos y que se encuentra distribuido de la siguiente forma:

Menú Diviértete con los Colores



*Fuente: Menú actividad diviértete con los colores
Elaborado por: La investigadora*

- Nombre de la pantalla que se está visualizando, en este caso el Menú “Diviértete con los Colores”
- Barra de Navegación
- Botones de opción
- Barra de título estándar de Windows

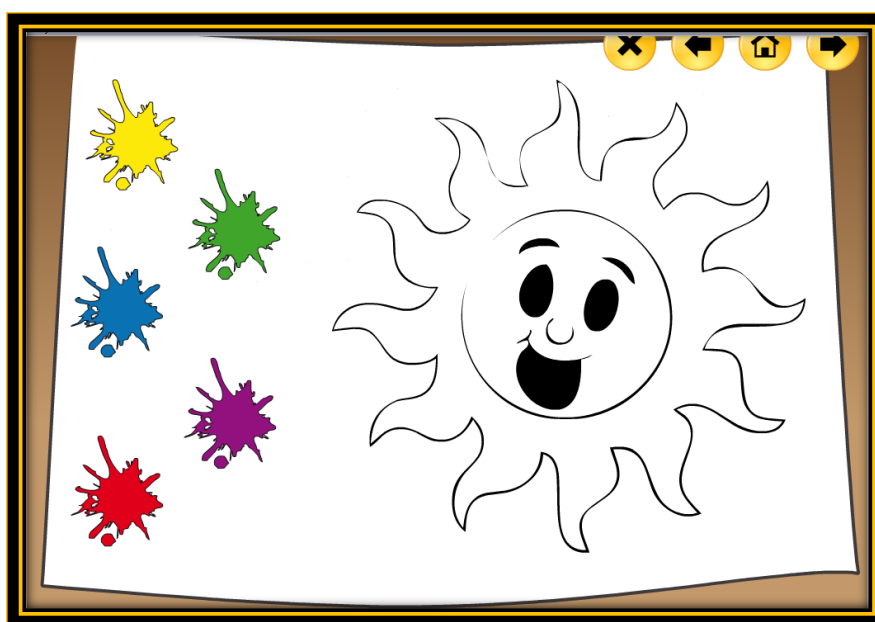
- e. Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades de aprendizajes.

Opciones Generales de las actividades del Menú “Diviértete con los colores”

- a. Botones de opción; estos corresponden a botones que contiene ayuda de audio interactivo que indica cual es el nombre de la actividad que se desea seleccionar.
- b. Existe una barra de navegación con opciones de regresar, volver a intentar y cerrar.

Cada una de las pantallas relacionadas con este menú tiene actividades que funcionan con elementos que permiten que el usuario elija la respuesta que considere correcta, y si en caso se equivoca la aplicación le indicará que vuelva a intentarlo, como vemos a continuación en la siguiente pantalla del Color Amarillo.

El Color Amarillo



*Fuente: Actividad el color amarillo
Elaborado por: La investigadora*

Aquí vemos como muestra las actividades relacionadas con los menús.

- a. Nombre de la pantalla que se está visualizando, en este caso Menú “Color amarillo”, este nombre cambiará de acuerdo con la actividad seleccionada.
- b. Barra de navegación
- c. Botones de opción, para seleccionar las opciones correctas que completan las actividades del aprendizaje.
- d. Barra de título Estándar de Windows.

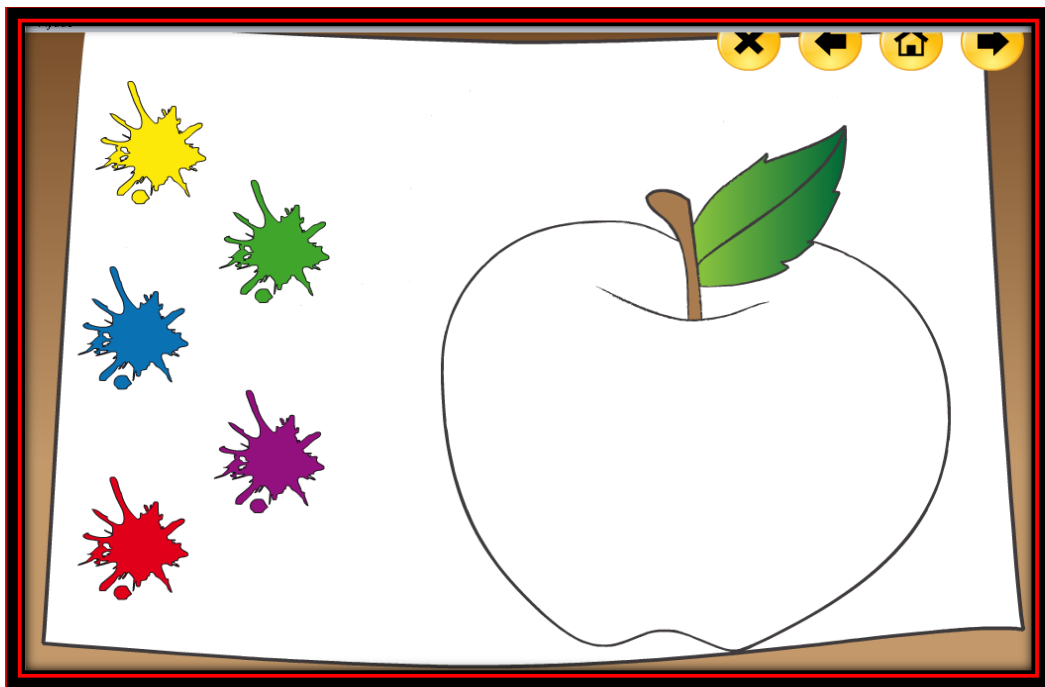
- e. Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades del aprendizaje.

“Diviértete con el Color Azul”



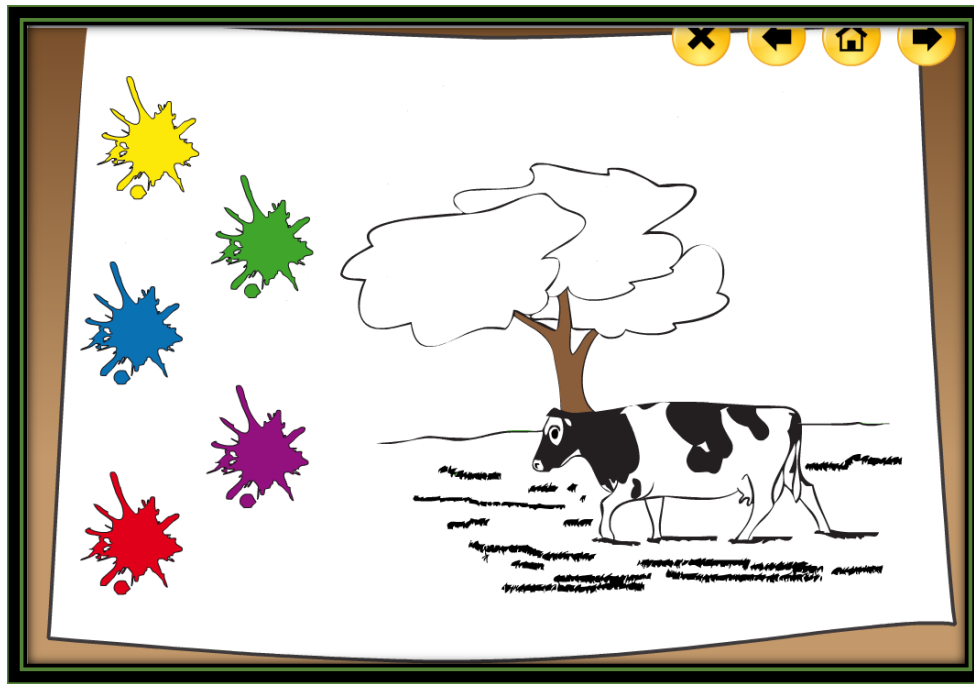
*Fuente: Actividad el color azul.
Elaborado por: La investigadora*

“Diviértete con el Color Rojo”



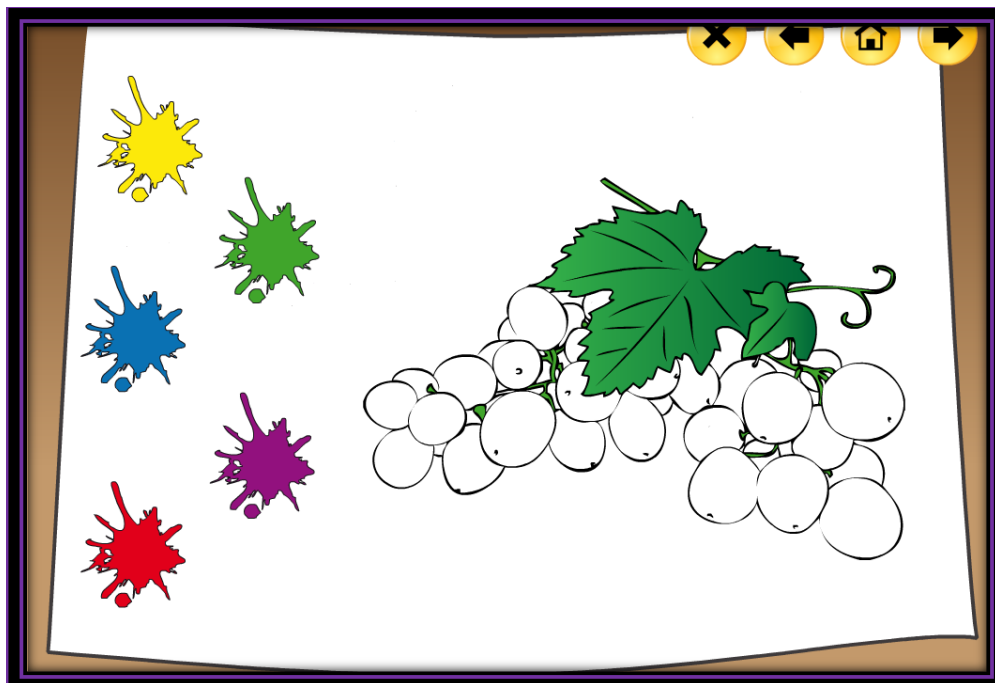
*Fuente: Actividad el color rojo
Elaborado por: La investigadora*

“Diviértete con el Color Verde”



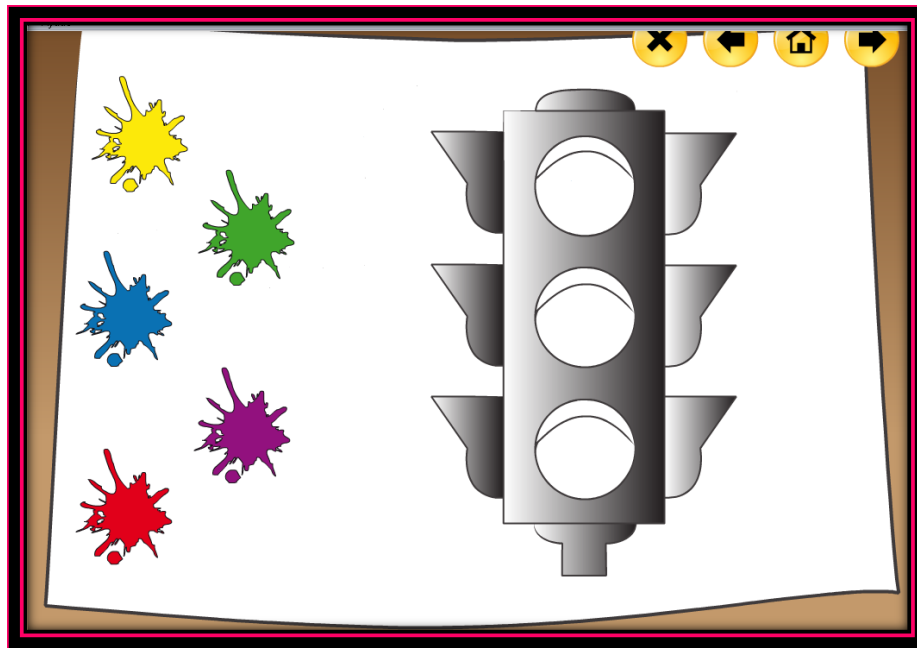
*Fuente: Actividad el color verde
Elaborado por: La investigadora*

“Diviértete con el Color Morado”



*Fuente: Actividad el color morado
Elaborado por: La investigadora*

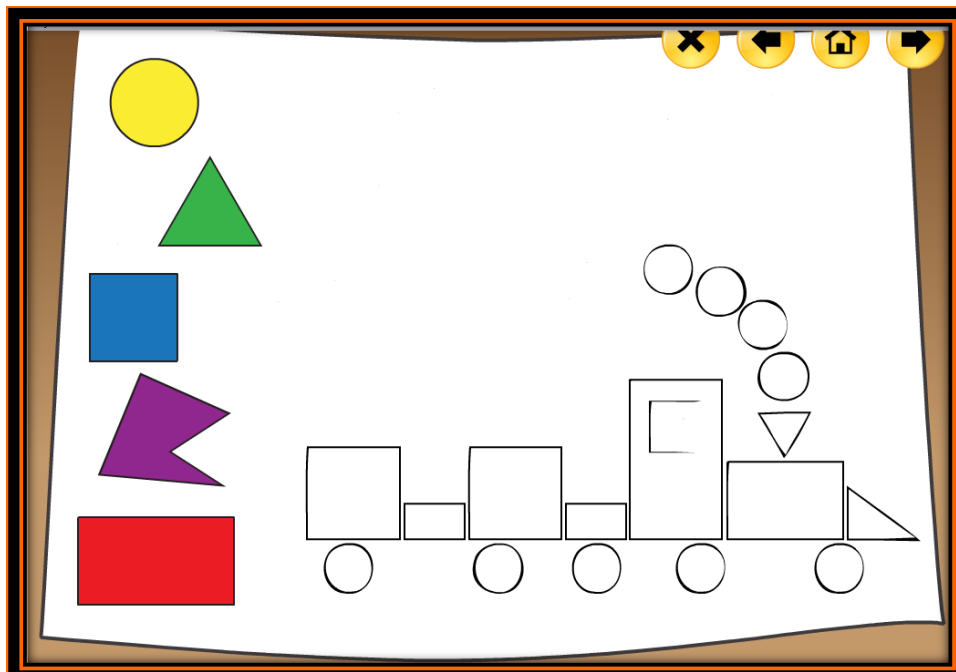
“Diviértete con los colores Amarillo, Azul y Rojo”



Fuente: Actividad el semáforo.

Elaborado por: La investigadora

“Diviértete con los Colores de acuerdo a la Figura Geométrica”



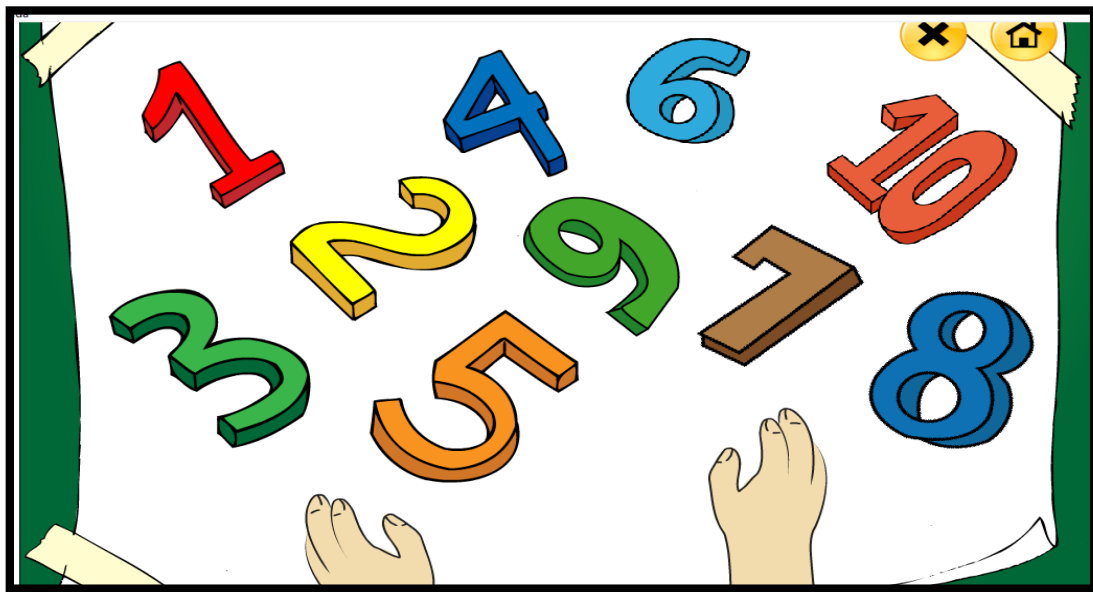
Fuente: Actividad figura geométrica.

Elaborado por: La investigadora

Pantalla de Menú Números

La Pantalla contiene las varias operaciones de menú que conducen hacia nuevas actividades para aprender los números del uno al cinco y hacer uso de números como actividades para desarrollar las habilidades de la mano, se encuentra distribuido de la siguiente forma:

Menú Diviértete con los Números



*Fuente: Actividad diviértete con los números
Elaborado por: La investigadora*

- Nombre de la pantalla que se está visualizando, en este caso Menú “Diviértete con los Números”
- Barra de Navegación
- Botones de opciones
- Barra de Título Estándar de Windows
- Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades de aprendizaje.

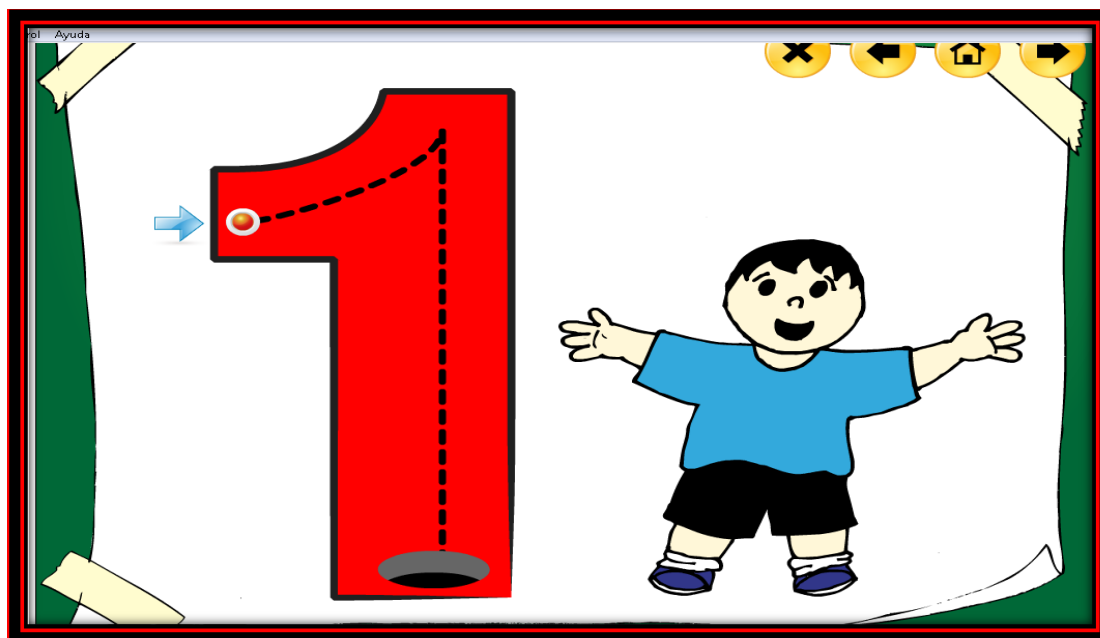
Opciones Generales de las actividades del Menú “Diviértete con los Números”

- a. Botones de opciones: Estas corresponden a botones que contienen ayuda de audio interactiva que indica cual es el nombre de la actividad que se desea seleccionar.
- b. Existe una Barra de Navegación con opciones de Regresar, Volver a intentar y Cerrar.

Cada una de las pantallas relacionadas con este menú, tienen actividades que funcionan con elementos que permiten que el usuario elija la respuesta que considere correcta, y si en caso se equivoca la aplicación le indicará que vuelva a intentarlo, como indica a continuación la pantalla del Número Uno.

En las pantallas relacionadas con los números el estudiante tendrá que demostrar su destreza con el Mouse para mover la circunferencia de color rojo por la línea punteada, hasta formar el número correspondiente, además tenemos un sistema de muestra al hacer doble clic sobre la circunferencia.

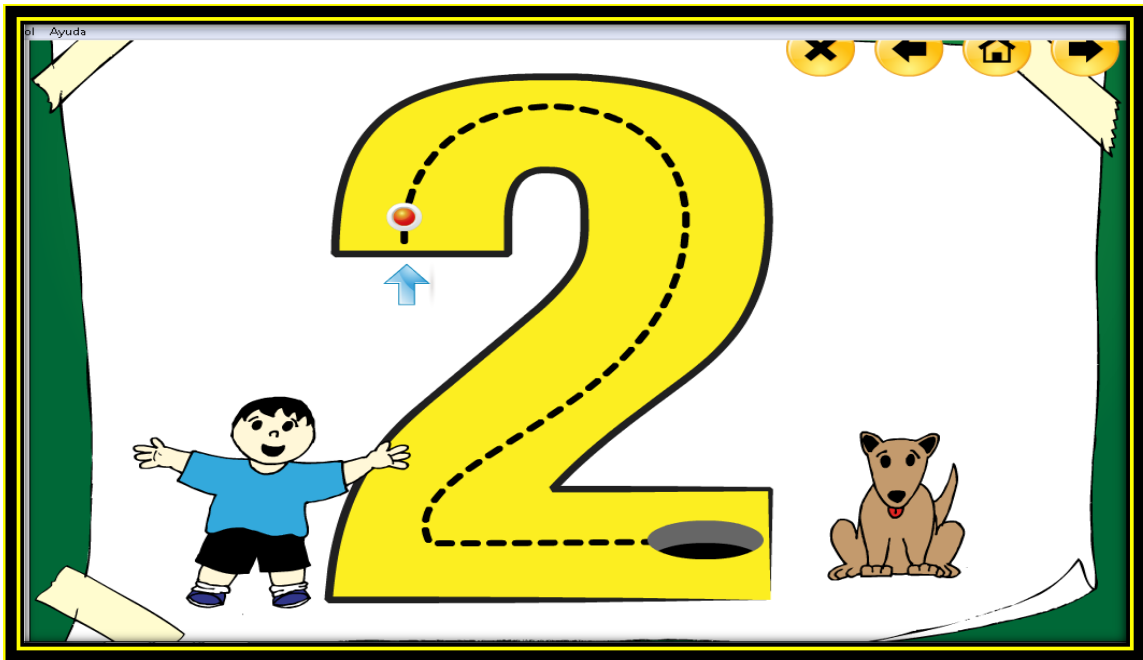
“El Número Uno”



Fuente: Actividad el número uno

Elaborado por: La investigadora

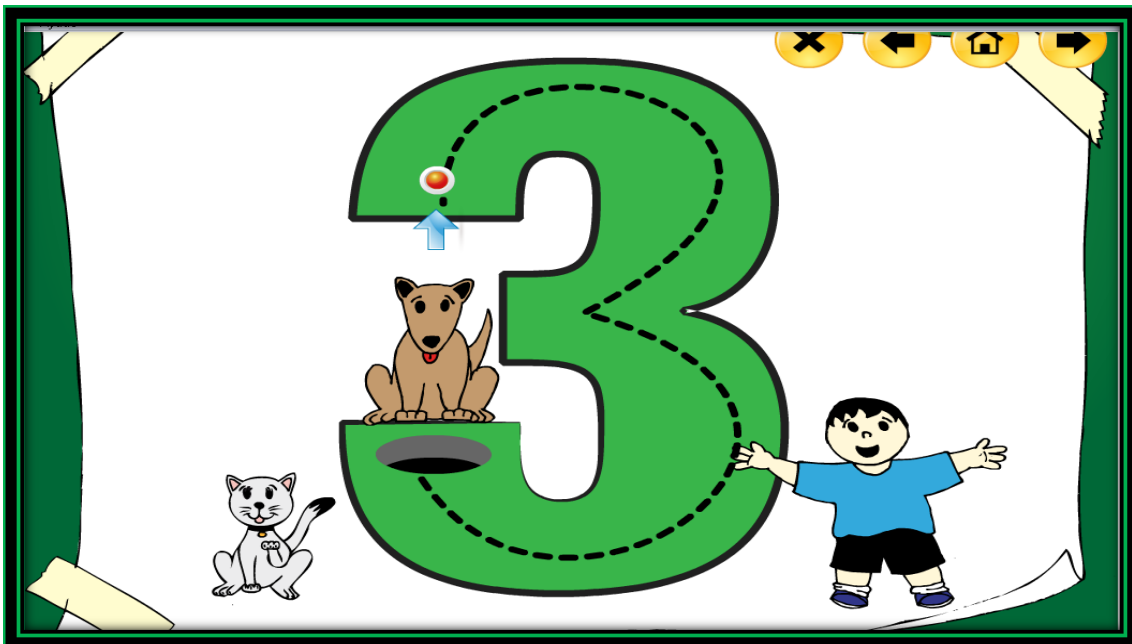
“El Número Dos”



Fuente: Actividad el número dos

Elaborado por: La investigadora

“El Número Tres”



Fuente: Actividad el número uno

Elaborado por: La investigadora

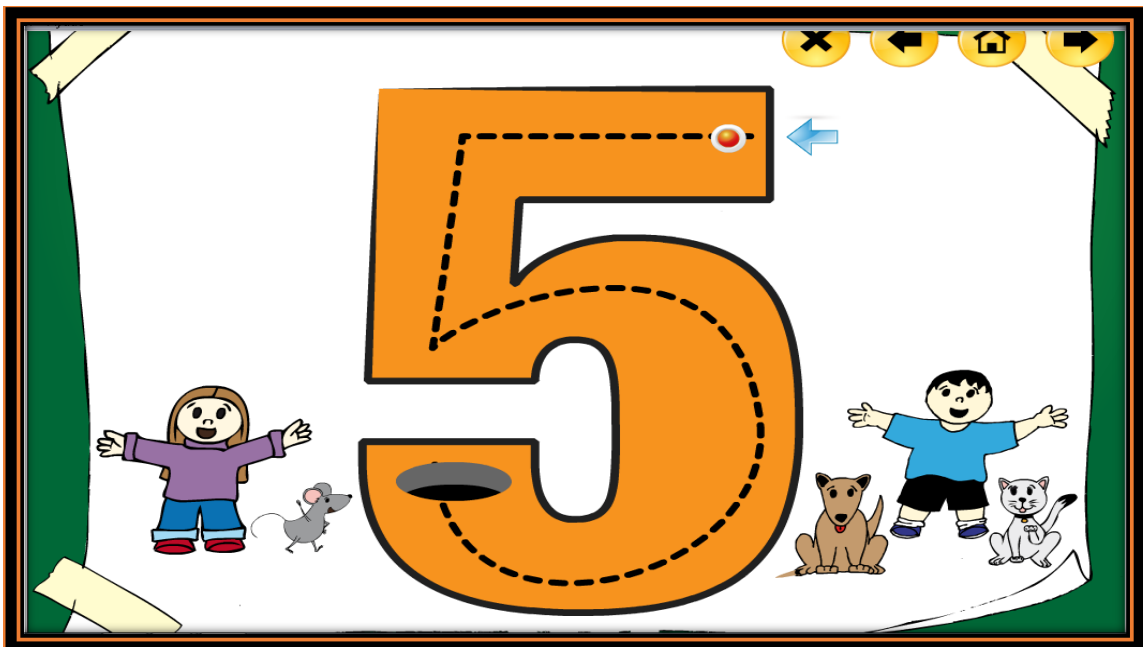
“El Número Cuatro”



Fuente: Actividad el número cuatro

Elaborado por: La investigadora

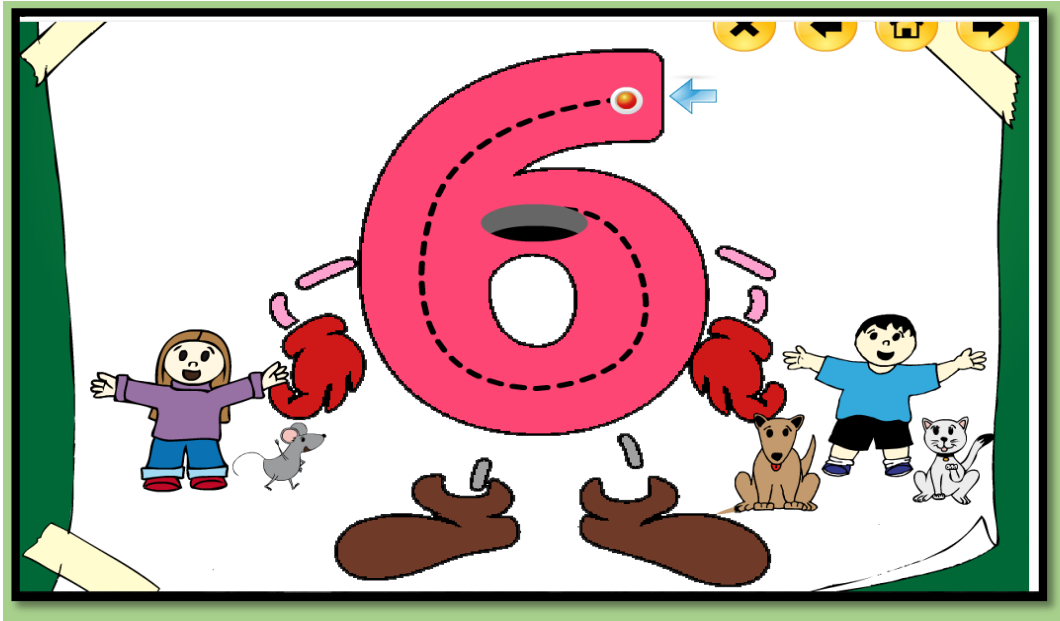
“El Número Cinco”



Fuente: Actividad el número cinco

Elaborado por: La investigadora

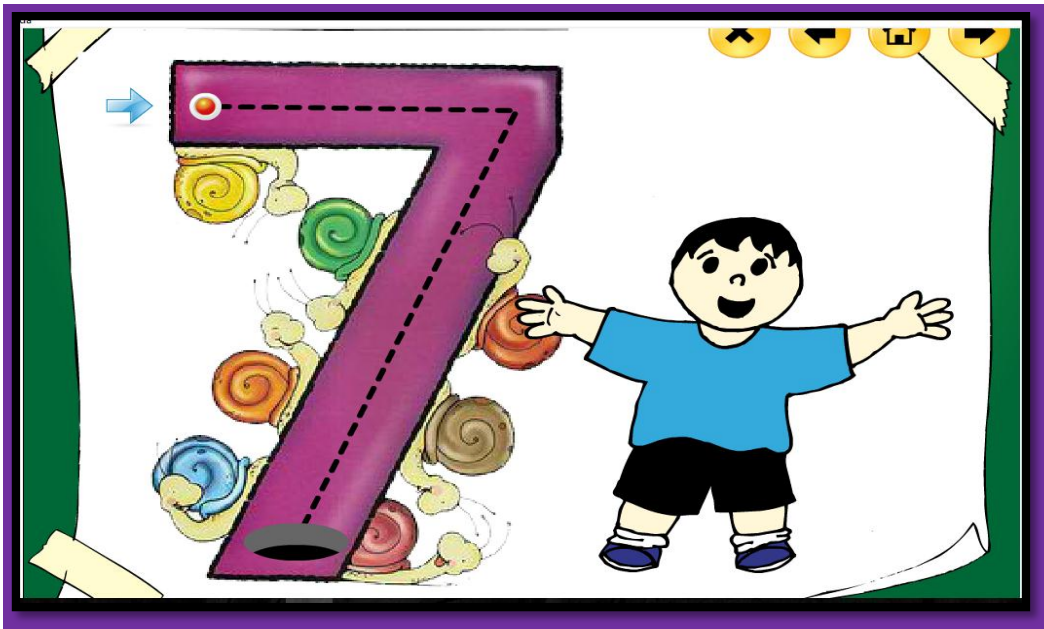
“El Número seis”



Fuente: Actividad el número seis

Elaborado por: La investigadora

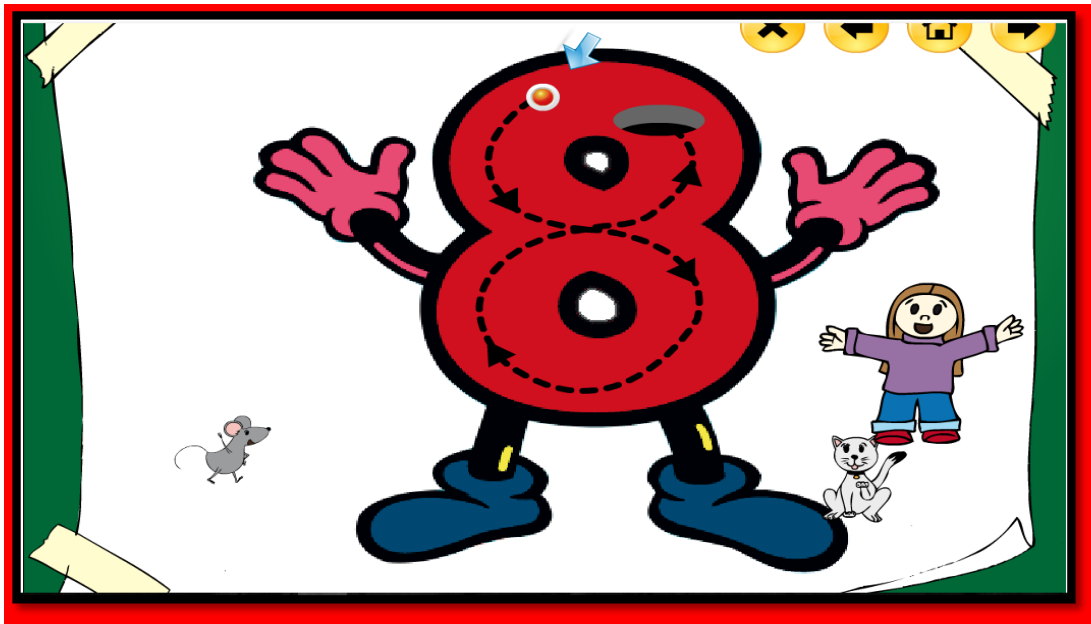
“El Número siete”



Fuente: Actividad el número siete

Elaborado por: La investigadora

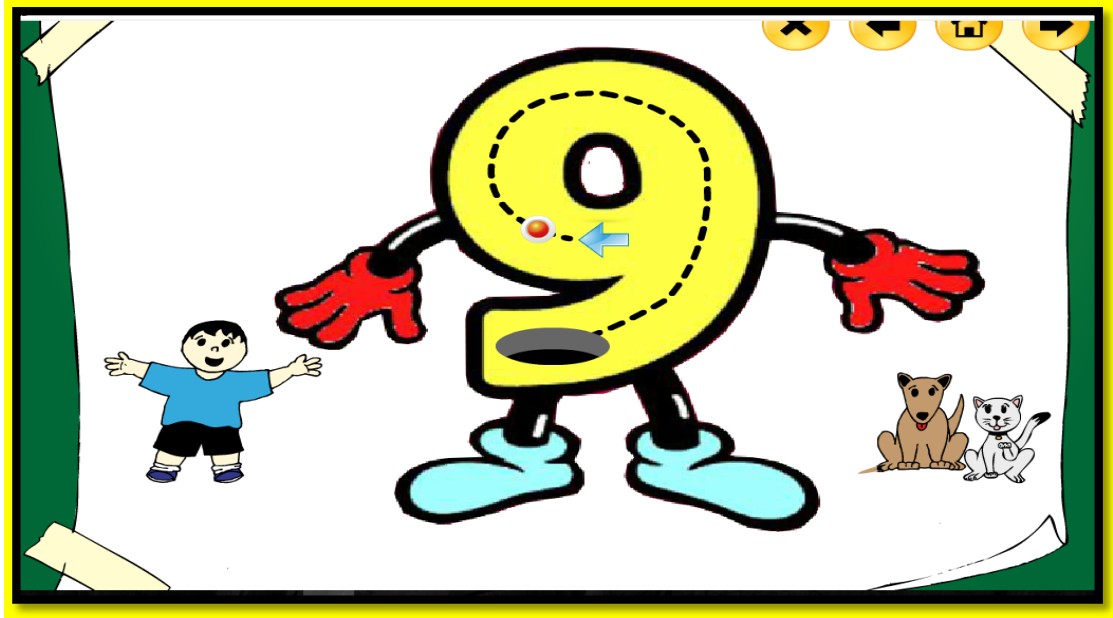
“El Número ocho”



Fuente: Actividad el número ocho

Elaborado por: La investigadora

“El Número nueve”



Fuente: Actividad el número nueve

Elaborado por: La investigadora

“El Número diez”



Fuente: Actividad el número diez

Elaborado por: La investigadora

Pantalla de Menú Nociones

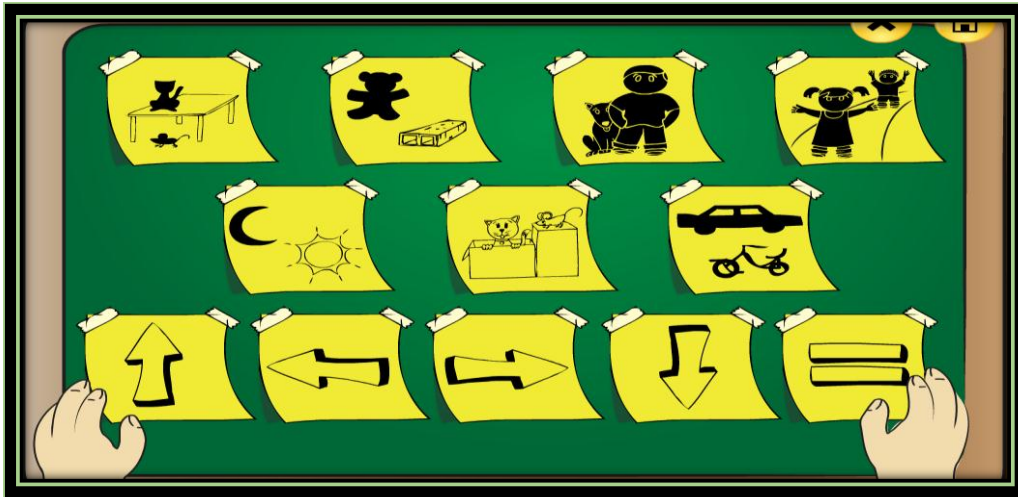
Esta pantalla contiene las varias opciones de menú que conducen a nuevas actividades para aprehender las Nociones como actividades de aprendizaje, y se encuentran distribuidos de la siguiente forma:

- a. Nombre de la pantalla que se está visualizando, en este caso Menú Diviértete con las Nociones.
- b. Barra de Navegación
- c. Botones de Opción
- d. Barra de Título Estándar de Windows
- e. Área de animaciones secundarias en cada una de las actividades de aprendizaje.

Opciones Generales de las actividades del Menú “Diviértete con las Nociones”

- a. Botones de Opciones: Estos corresponden a botones que contiene ayuda de audio interactiva que indica cuál es el nombre de la actividad que se desea seleccionar.

“Menú Diviértete con las Nociones”



*Fuente: Actividad Diviértete con las nociones
Elaborado por: La investigadora*

Existe una barra de navegación con opciones de Regresar, Volver a intentar y Cerrar. Cada una de las pantallas relacionadas con este Menú, tienen actividades que funcionan con elementos que permiten que el estudiante elija la respuesta que considere correcta, y si en caso se equivoca, la aplicación le indicará que vuelva a intentarlo, como en las opciones anteriores, es importante que el estudiante se mantenga alertas con las ayudas de audio interactivas de la aplicación para que pueda desempeñarse de la mejor manera y aprovechar esta herramienta de estudio.

En esta actividad el estudiante podrá reforzar el conocimiento de las nociones encima y abajo.

“Diviértete con las Nociones encima y debajo”

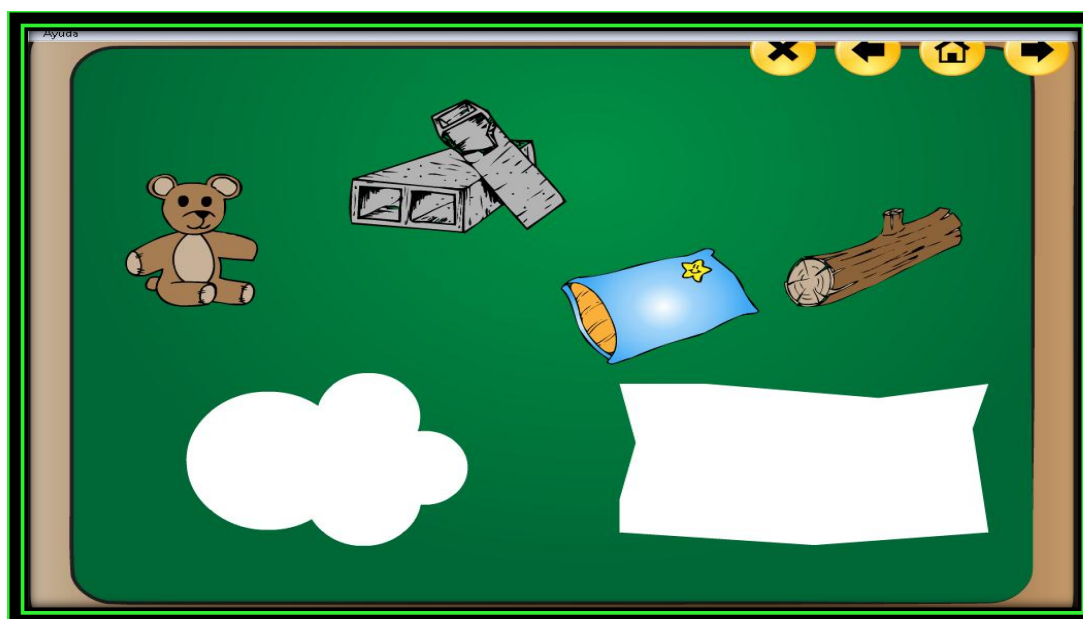


Fuente: Actividad de la noción encima y debajo

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar su conocimiento de las nociones suave y duro.

“Diviértete con la Nociones suave y duro”

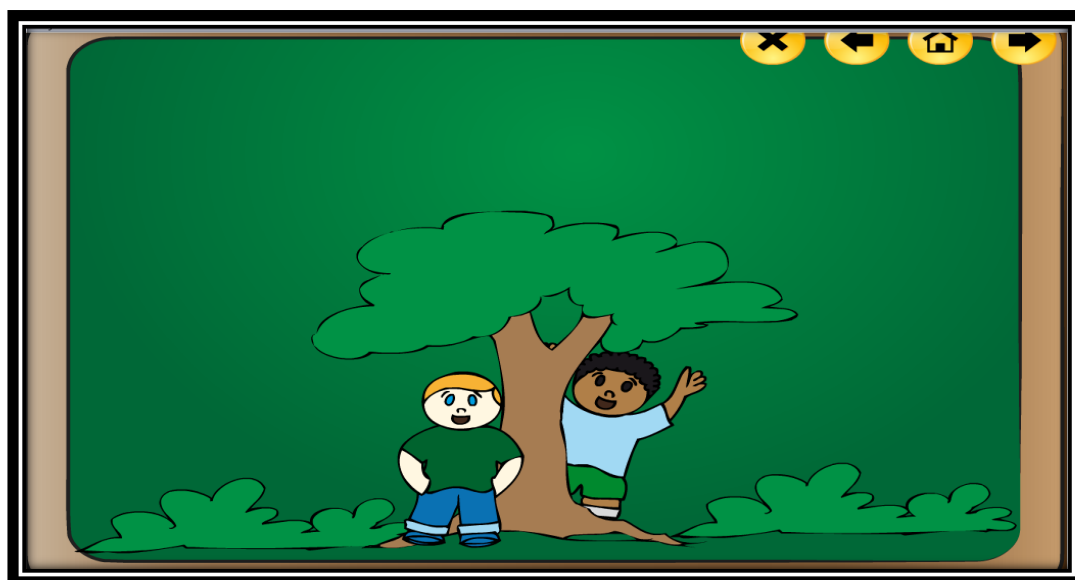


Fuente: Actividad nociones suave y duro

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las nociones adelante y detrás.

“Diviértete con las Nociones adelante y detrás”

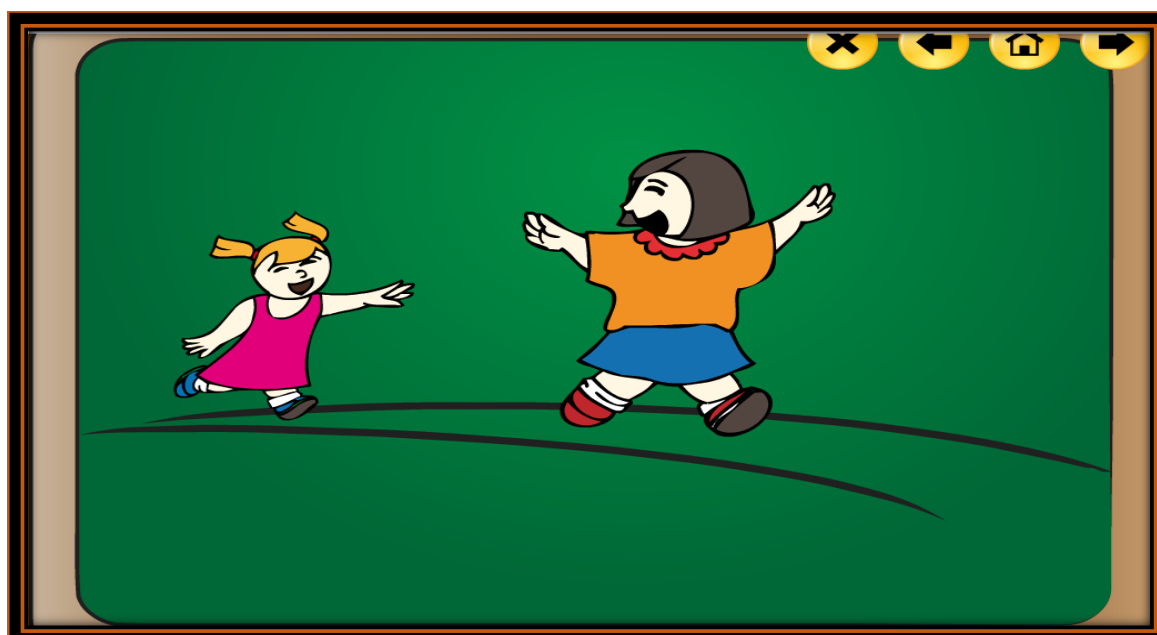


Fuente: Actividad nociones adelante y detrás

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las Nociones cerca y lejos.

“Diviértete con las Nociones cerca y lejos”



Fuente: Actividad nociones cerca y lejos

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las nociones secuencia lógica.

“Diviértete con las Nociones Levantarse para ir a la escuela”



Fuente: Actividad noción levantarse para ir a la escuela

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las Nociones dentro y fuera.

“Diviértete con las nociones dentro y fuera”



Fuente: Actividad noción dentro fuera

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las nociones rápido y lento.

“Diviértete con las Nociones Rápido y Lento”



Fuente: Actividad noción rápido y lento

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de la Nociones arriba.

“Diviértete con las Nociones Arriba”

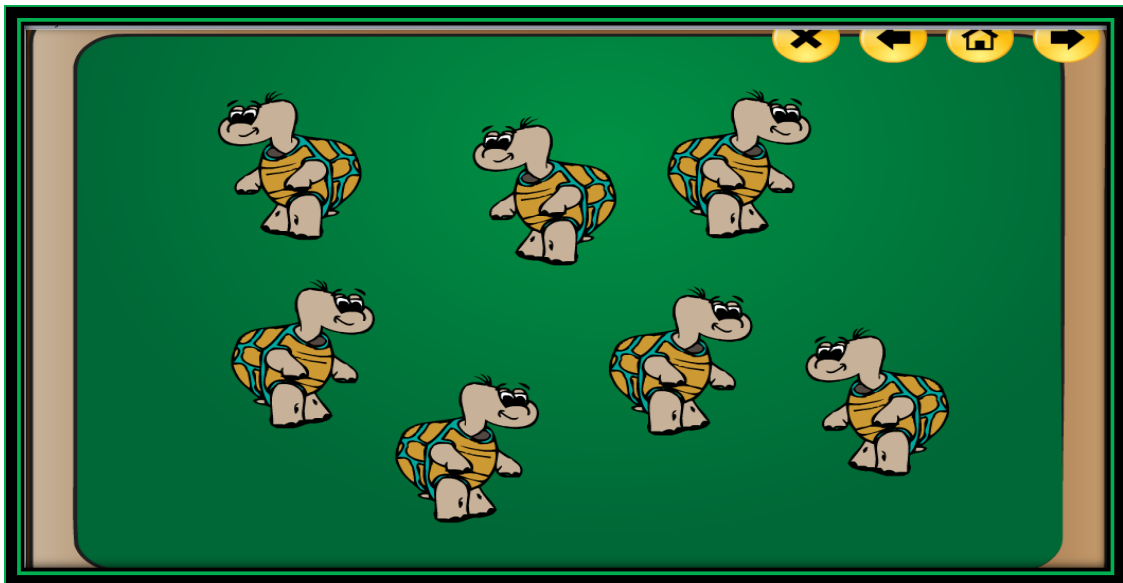


Fuente: Actividad noción arriba

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar su conocimiento de las nociones derecha, izquierda.

“Diviértete con la Nociones izquierda”



Fuente: Actividad noción izquierda

Elaborado por: La investigadora

“Diviértete con las Nociones Derecha”



Fuente: Actividad noción derecha

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar sus conocimientos de las nociones abajo.

“Diviértete con la Nociones Abajo”



Fuente: Actividad noción abajo

Elaborado por: La investigadora

En esta actividad el estudiante podrá reforzar su conocimiento de las nociones de igualdad.

“Diviértete con las Nociones de Igualdad”



Fuente: Actividad noción de igualdad

Elaborado por: La investigadora

En este gráfico indicamos la evaluación de cada uno de los estudiantes que han demostrado sus conocimientos en cada una de las actividades que presenta la Metodología Interactiva.

Evaluación de Conocimientos



Fuente: Actividad nociones adelante y detrás

Elaborado por: La investigadora

Plan de capacitación

Cuadro No. 29: Plan de Capacitación

ACTIVIDADES	RECURSO	RESPONSABLE
<p>Capacitación 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposición Actividad Menú colores Practicar la observación dentro de la capacitación. 	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Cuaderno de Apuntes</p>	<p>Investigadora</p>
<p>Capacitación 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposición Actividad Menú números 	<p>Computador</p> <p>Proyector</p>	<p>Investigadora</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Practicar la observación dentro de la capacitación. 	Cuaderno de Apuntes	
<p>Capacitación 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición ▪ Actividad Menú Nociones ▪ Practicar la observación dentro de la capacitación. 	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Cuaderno de Apuntes</p>	Investigadora

Elaborado por: La investigadora

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- ❖ En el desarrollo de la investigación se pudo observar que los docentes necesitan capacitarse constantemente en lo que refiere al uso y manejo de las TIC, ya que al contar con el apoyo y predisposición de los maestros la implementación del modelo educativo interactivo contribuirá a que los estudiantes alcancen un mayor acercamiento sobre el manejo de estas herramientas tecnológicas, para fortalecer el aprendizaje y pueda entender de una forma práctica los conceptos con sus respectivas ilustraciones.

- ❖ En la investigación se pudo observar que existe una debilidad en relación al manejo de las TIC en cuanto se refiere al aprendizaje de las diferentes actividades lógicas matemáticas del cuarto componente del eje de aprendizaje, existiendo la aplicabilidad y la necesidad de implementar un modelo educativo interactivo para el fortalecimiento de aprendizaje.

- ❖ El diseño de una propuesta del modelo interactivo para el primer año del E.G.B. es un éxito, demostrando que es una herramienta para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar diferentes habilidades a través de estrategias de enseñanza para que los estudiantes comprendan mejor los diferentes temas y que mejor hoy en día aprovechen las herramientas que nos proporcionan las TIC que son muy útiles para desarrollar diferentes actividades con modelos educativos interactivos y aprovechar la oportunidad de mejorar el aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- ❖ Motivar al docente para que siga adelante en las capacitaciones con las TIC, capacidad de investigar, innovar, crear expectativas con nuevos métodos de enseñanza, profundizar en el conocimiento de las nuevas tecnologías y uso de actividades adecuadas que favorezcan el aprendizaje, orientar a los estudiantes y lograr que su clase sea interesante y motivadora para obtener buenos resultados.
- ❖ Es importante que los estudiantes y futuros docentes aprendan a trabajar con modelos interactivos ya que al utilizar las TIC les permite una participación activa y eficiente en el aula, fomentando la imaginación y creatividad sobre sus conocimientos técnicos y así alcancen nuevas expectativas en beneficio de los mismos.
- ❖ Es necesario que los docentes estén preparados y actualizados para impartir los conocimientos a los estudiantes logrando una motivación y que despierten el interés por aprender, por esto es necesario implementar un modelo interactivo que es la base fundamental para el fortalecimiento de los aprendizajes y el futuro de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 801-811.
- Ambrus, S. (4 de Enero de 2017). *Aprendizaje interactivo para motivar estudiantes en América Latina*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/Ideasquecuentan/2017/01/04/3428/>
- Arias, V., & Riascos, S. (2016). Análisis del impacto organizacional en el proceso de implementación de los Sistemas de Información ERP – Caso de Estudio. *Entramado*, 284-302.
- Ausbel, D. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo*. New York: Grune y Stratton.
- Bassa, L., & Álvarez, G. (2013). TIC y aprendizaje colaborativo: el caso de un blog de aula para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes preuniversitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 10, 5-19.
- Belloch, C. (7 de Septiembre de 2013). *Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje*. España: Universidad de Valencia. Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.wiki>
- Bernal, H. (2014). *Arte y Pedagogía*. México: Hospital Pediátrico Universitario “William Soler”.
- Cabero, J. (1990). *Propuestas para la utilización del vídeo en los centros*. España: Universidad de Sevilla.
- Chiscuet, J., & Chacón, M. (2010). *Estudio de las estrategias metodológicas interactivas multimedia que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de contabilidad general básica, en los décimos años de educación básica del colegio Ing Federico Páez*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Cuban, L. (2001). *Computadoras en el aula: Sobrevendidas y subutilizadas*. Cambridge- Massachusetts: Harvard University.
- Danvers, F. (1994). *700 mots-clefs puor L'éducation*. París: Universitaires de Lille.

- Domínguez, R. (2009). *La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos*. Granada-España: Universidad de Granada.
- Farnos, J. (12 de Septiembre de 2011). *LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: las Tic, su influencia social y educativa!* Obtenido de <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/09/12/la-sociedad-del-conocimiento-las-tic-su-influencia-social-y-educativa/>
- Fernández, A. (16 de Abril de 2016). *Ventajas y riesgos de las TIC en educación*. Obtenido de <https://www.nubemia.com/ventajas-y-riesgos-de-las-tic-en-educacion/>
- Figuroa, T. (2016). *Teorías del Aprendizaje*. Guatemala: Universidad Mariano Gálvez de Guatemala.
- Gallego, D., Cacheiro, M., & Dulac, J. (2009). *La pizarra digital interactiva como recurso docente*. España: Universidad de Salamanca.
- García Peñalvo, F., & García Carrasco, J. (2002). *Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet: un refuerzo a la formación tradicional*. España: Universidad de Salamanca.
- Kelly, G. (1963). *Una teoría de la personalidad- la psicología de los constructos personales*. New York: W.W. Norton.
- Landow, G. (2004). *Innovación educativa e hipertexto*. Málaga: Aljibe.
- Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP). (2014). *Normas constitucionales- Constitución de la República del Ecuador*. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Desarrollo Infantil Integral*. Ecuador: MIES.
- Noticias Universia. (10 de Marzo de 2015). *¿De qué manera se puede innovar en la educación?* Obtenido de <http://noticias.universia.com.ar/actualidad/noticia/2015/03/10/1121158/manera-puede-innovar-educacion.html>
- Olmos, S. (2008). *Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios*. España: Universidad de Salamanca.

- Onrubia, J. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. España: Universidad de Barcelona.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura . (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. Lóndres: UNESCO.
- Paci, J. (17 de Febrero de 2012). *El alumno debe ser el protagonista de las clases, no el maestro*. Obtenido de <https://www.lanacion.com.ar/1449413-contel-alumno-debe-ser-protagonista>
- Pino, E. (2013). *La dimensión social de la universidad del siglo xxi creación del programa de aprendiazaje-servicio en la Universidad Técnica de Ambato*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Plata, W. (2009). *Aplicación que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a niños especiales*. Guayaquil-Ecuador: Universidad Politécnica del Litoral.
- Revelo, J. (2008). *Aprendizaje significativo*. España: Calameo.
- Samarrona, J. (2006). *Concepto de educación*. España: CEAC.
- Sandoval, C. (28 de Noviembre de 2007). *Innovando la practica docente*. Obtenido de <http://revolucionando-el-mundo.blogspot.com/>
- Teresa, S. (2009). *Innovación didáctica como experiencia educativa para el mejoramiento de la calidad de educación, en la escuaela fiscal mixta Federico García Lorca*. Quito-Ecuador: Universidad Particular de Loja.
- Vásquez, M. (17 de Marzo de 2010). *Técnicas para motivar al estudiante*. Obtenido de <http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2010/03/17/191777.php>
- Vence, L. (2016). *Uso pedagógico de las tic para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender*. Barranquilla-Colomobia: Universidad del Atlántico.
- Vygotski, L. (1987). *Pensamiento y lengua*. Sau Paulo: Martins Fontes.

ANEXOS

Plan de capacitación

Cuadro No. 29: *Plan de Capacitación*

ACTIVIDADES	RECURSO	RESPONSABLE
Capacitación 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición ▪ Actividad Menú colores ▪ Practicar la observación dentro de la capacitación. 	Computador Proyector Cuaderno de Apuntes	Investigadora
Capacitación 2 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición ▪ Actividad Menú números ▪ Practicar la observación dentro de la capacitación. 	Computador Proyector Cuaderno de Apuntes	Investigadora
Capacitación 3 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición ▪ Actividad Menú Nociones ▪ Practicar la observación dentro de la capacitación. 	Computador Proyector Cuaderno de Apuntes	Investigadora

Elaborado por: La investigadora

Modelo Operativo

ACTIVIDAD COLORES

Objetivo General

- Explicar a los docentes de la Unidad Educativa “Cahuasquí – Pablo Arenas” el funcionamiento de la actividad colores dentro del Modelo Interactivo.

Objetivos Específicos

- Socializar mediante el diseño del modelo interactivo el proceso de aprendizaje.
- Conocer cada una de las presentaciones que contienen la actividad colores y pongan en práctica el proceso de aprendizaje.
- Motivar a los estudiantes del primer año de educación general básica.

Actividades

- Exposición
- Actividad Menú colores
- Practicar la observación dentro de la capacitación.

Recursos

- Aula Virtual
- Computadoras
- Proyector
- Hojas

PLANIFICACIÓN DE LA CLASE

EJE DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Mundo Natural y social

COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE:

Relación Lógico matemático

TEMA: Colección de objetos. Colores y formas

OBJETIVO: Identificar los colores, por medio de la observación y sus características.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN ÍNDICE DE LOGROS	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN
- Reconocer los colores mediante objetos y figuras geométricas según sus características.	Canción de los colores con figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Colores • Objetos • Figuras geométricas • Aula Virtual • Computadoras 	<p>IND. ESENCIAL</p> <p>Identifica, describe y compara colores, mediante objetos, figuras geométricas según su tamaño,</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p>



Conversar sobre los colores preferidos de los estudiantes.

Manipular objetos de diferentes tamaños, formas con figuras geométricas, colores, tamaños, peso y textura.

Utilizar los colores mediante figuras geométricas.

color y forma.

IND. LOGRO

Participa en forma activa, con cada una de las actividades que te permita interactuar con cada una de las actividades que encuentres en el modelo interactivo.

Instrumento

Ficha de observación

ACTIVIDAD NÚMEROS

Objetivo General

- Explicar a los docentes de la Fundación Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas” sobre la actividad Números dentro del Modelo interactivo.

Objetivos Específicos

- Socializar mediante el diseño del modelo interactivo el proceso de aprendizaje.
- Conocer cada una de las presentaciones que contienen la actividad números y pongan en práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Motivar a los estudiantes del primer año de educación general básica mediante la Interactividad.

Actividades

- Exposición
- Actividad Menú números
- Practicar la observación dentro de la capacitación.

Recursos

- Aula Virtual
- Computadoras
- Proyector
- Hojas

PLANIFICACIÓN DE LA CLASE

EJE DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Mundo Natural y social **COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE:**

Relación Lógico matemático

TEMA: Números 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10

OBJETIVO: Identificar cantidades con los números del 1 al 10 para comparar colecciones de objetos del entorno.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN ÍNDICE DE LOGROS	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN
<p>- Identificar cantidades con los números 1, 2,3,4,6,7,8,9 y 10.</p>	<p>Elaborar la serie del 1 al 10. Cantar la canción de los números hasta llegar al número 10. Realizar conjuntos hasta el número 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • maíces • objetos • Aula Virtual • Computadoras • Proyector 	<p>IND. ESENCIAL Reconoce, asocia y escribe los números del 1 al 10 en contextos significativos.</p> <p>IND. LOGRO Participa en forma activa, con cada una de las actividades que te permita interactuar mediante el modelo interactivo siguiendo el camino punteado de los números 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10</p>	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de observación</p>

ACTIVIDAD NOCIONES

Objetivo General

- Explicar a los docentes de la Unidad Educativa “Cahuasquí-Pablo Arenas” sobre la Actividad Nociones dentro del Modelo Interactivo.

Objetivos Específicos

- Socializar mediante el diseño del modelo interactivo en el proceso de aprendizaje.
- Conocer cada una de las presentaciones que contienen la actividad nociones y pongan en práctica el proceso de aprendizaje.
- Motivar a los estudiantes del primer año de educación general básica.

Actividades

- Exposición
- Actividad Menú nociones
- Practicar la observación dentro de la capacitación.

Recursos

- Aula Virtual
- Computadoras
- Proyector
- Hojas


PLANIFICACIÓN DE LA CLASE

EJE DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Mundo Natural y social **COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE:**

Relación Lógico matemático

TEMA: Las nociones

OBJETIVO: Identifica las nociones a partir de referentes del entorno por medio de la observación y responder a las necesidades cotidianas.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN ÍNDICE DE LOGROS	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN
<p>Identificar la derecha e izquierda en tu cuerpo.</p> <p>Identificar las nociones cerca-lejos / encima-debajo para la ubicación de objetos.</p>	<p>Cantar la canción de izquierda, derecha, arriba y abajo.</p>  <p>Aplicar las nociones en la vida diaria. Realizar expresión corporal para interiorizar las nociones las nociones cerca-lejos/encima debajo. Reconoce a tus compañeros que viven cerca y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Aula Virtual • Computadoras • Proyector 	<p>IND. ESENCIAL Reconoce y ubica objetos que están a la derecha e izquierda de su cuerpo.</p> <p>Describe la posición y ubicación de los objetos izquierda, derecha, arriba, abajo, cerca, lejos, encima, debajo, dentro, fuera, suave, duro, rápido, lento e igualdad.</p>	<p>Ubica objetos en láminas con según la actividad.</p> <p>Pinta los lados izquierdo y derecho de acuerdo a los objetos.</p> <p>Colorear objetos que están cerca y lejos.</p> <p>Técnica</p>

<p>Identificar las nociones suaves / duro para la ubicación de objetos.</p> <p>Identificar las nociones delante / detrás para la ubicación de objetos.</p> <p>Identificar las nociones dentro / fuera para la ubicación de objetos.</p> <p>Identificar las nociones de igualdad para la ubicación de objetos.</p>	<p>lejos de la Institución. Identificar quién está a la derecha y quién está a la izquierda.</p> <p>Identificar objetos suaves y duros que se encuentren dentro del aula.</p> <p>Colorear objetos que están delante y tachar los objetos que están detrás.</p> <p>Poner objetos dentro de la cesta.</p> <p>Reconocer objetos que estén iguales. Unir objetos de igualdad.</p>	<p>Peluches. Madera. Algodón Escritorio.</p> <p>Laminas educativas de objetos para colorear.</p> <p>Cesta Basureros</p> <p>Objetos del aula. Láminas para trabajo.</p>	<p>IND. LOGRO Identifica la derecha e izquierda. Reconoce los estudiantes que viven cerca y lejos de la institución. Ubica los objetos en las láminas de trabajos. Participa en forma activa, con cada una de las actividades que te permita interactuar mediante el modelo interactivo.</p>	<p>Observación</p> <p>Instrumento Ficha de observación</p>
---	---	--	---	---



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO**

ENCUESTA A PROFESORES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAHUASQUÍ-PABLO ARENAS” SOBRE EL USO Y MANEJO DE LAS TICS PARA APLICAR UN MODELO EDUCATIVO INTERACTIVO BASADO EN EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES

Estimado (a) profesor

La presente encuesta, tiene como objeto Implementar un modelo interactivo educativo para el fortalecimiento en los estudiantes del primer año de educación general básica de la Unidad educativa Cahuasquí-Pablo Arenas del Cantón Urcuqui, provincia de Imbabura.

Instructivo:

A continuación, dígnese contestar la siguiente encuesta con la mayor sinceridad, los datos obtenidos son reservados y servirán de base para el trabajo de grado de maestría.

Cuestionario

#	Pregunta	1. Inadecuado	2. Poco adecuado	3. Adecuado	4. Muy adecuado
1	El número de computadoras que la Unidad educativa cuenta en laboratorios es:				
2	El dominio que usted posee en el manejo y aplicación de herramientas tecnológicas en el aula es:				
3	La capacitación sobre el uso y manejo de las TIC durante su formación profesor es:				
4	En la actualidad, la inserción y aplicación de un modelo interactivo en el proceso de aprendizaje es:				
5	Cree usted que para lograr los objetivos de aprendizaje se debe establecer estrategias mediante un modelo interactivo.				
6	El uso de herramientas TIC aplicados mediante un modelo interactivo				

	desarrolla en los estudiantes un proceso de aprendizaje:				
7	La aplicación de modelos interactivos en el proceso de aprendizaje es:				
8	La utilización de las TIC en el aula contribuyen en el aprendizajes al momento de impartir las clases de manera:				
9	Los diferentes tipos de aprendizaje que se desarrolla el estudiante al interactuar con un computador mediante actividades de un modelo interactivo considera usted como:				
10	Cómo considera usted la implicación de un modelo interactivo mediante herramientas TIC acompañado con el modelo tradicional, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes será:				

Elaborado: Por la Investigadora

**Estudiantes de Primer año de Educación General Básica
“Unidad Educativa Cahuasquí- Pablo Arenas” Ambiente II**



Fuente: Unidad Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas”

Elaborado por: La investigadora

**Estudiantes de Primer año de Educación General Básica
“Unidad Educativa Cahuasquí- Pablo Arenas” Ambiente I**



Fuente: Unidad Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas”

Elaborado por: La investigadora

**Estudiantes de Primer año de Educación General Básica
“Unidad Educativa Cahuasquí- Pablo Arenas” Ambiente I**



Fuente: Unidad Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas”

Elaborado por: La investigadora

**Socialización de la Propuesta
“Unidad Educativa Cahuasquí- Pablo Arenas”**



Fuente: Unidad Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas”

Elaborado por: La investigadora

Capacitación a docentes
“Unidad Educativa Cahuasquí- Pablo Arenas”
Ambiente 2



***Fuente:** Unidad Educativa “Cahuasquí- Pablo Arenas”*

***Elaborado por:** La investigadora*