



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: QUITO**

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TEMA

**INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA
ENSEÑANZA/ APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE
LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL
INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA
SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE
LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO
LECTIVO 2016 - 2017. DISEÑO DE UN
SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO
PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE
DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES
CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.**

CÓDIGO: NMINF5-X-004

**AUTORES: MERO PALMA KETTY JESENIA
SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA**

**TUTOR: MSc. FREDDY CAÑAS LEYTON
REVISOR: MSc. MARIO VALVERDE ALCÍVAR**

QUITO, 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO QUITO**

DIRECTIVOS

**MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA**

**MSc. Wilson Romero Dávila
VICEDECANO**

**MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA**

**Ab Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

Guayaquil, 14 de Noviembre del 2017

MSc.

Silvia Moy-Sang Castro.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Tutor de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa, el día 14 de Noviembre del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes: Mero Palma Ketty Jesenia c.c.130947224-7, Salvador Martinez Daysi Diana c.c.171890354-3 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



MSc. Freddy Cañas Leyton

Tutor

Guayaquil, 14 de Noviembre del 2017

MSc.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

Ciudad.

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



Mero Palma Ketty Jesenia
c.c.130947224-7



Salvador Martinez Daysi Diana
c.c.171890354-3

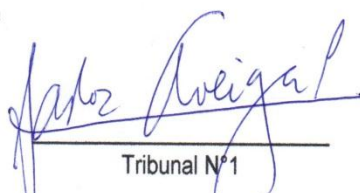
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: QUITO

PROYECTO

TEMA: INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017.

PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.

APROBADO



Tribunal N°1



Tribunal N°2



Tribunal N°3



Mero Palma Ketty Jesenia
c.c.130947224-7



Salvador Martinez Daysi Diana
c.c.171890354-3

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a todas las personas que de una u otra manera formaron parte de mi educación superior, a mis docentes cuyo único interés era de proveerme de conocimientos para poder desarrollar mi meta que hoy en día la estoy logrando, a mi familia en general por todo su apoyo incondicional durante esta etapa de mi vida.

Jesenia Mero

Agradezco inmensamente a mi padre celestial DIOS que me ha dado las fuerzas necesarias para emprender este arduo camino y poderlo culminar con su bendición en el nombre de Jesús Amén.

A mi madre Magdalena que ha sido una persona muy valiosa en mi vida que me ha demostrado que nada es difícil que todos los sueños que me proponga los puedo realizar y vivirlos solo tengo que ser perseverante, te amo mi madre hermosa esto lo logramos juntas.

A mi padre Julio que ha depositado en mí su confianza y ha creído en mí, gracias papito por estar ahí conmigo.

A mi esposo Santiago que ha estado conmigo apoyándome en las buenas y en las malas con su amor y paciencia te amo.

A mis hermosos hijos Kristopher y James que han sabido ser el motor en mi vida, y que han sabido ser comprensibles a muchos fines de semana que perdimos juntos, pero ahora viene la recompensa de tantos años los amo.

A mis queridos hermanos Julio, Jean Carlos y Jordán que han sido un apoyo incondicional para seguir adelante en mis estudios, gracias por todas sus palabras alentadoras que me levantaron en momentos difíciles, los amo chico.

A mi abuelita hermosa Blanca que me ayudado sembrando en mí su cariño y afecto te amo mamita linda.

Daysi Salvador

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por darme la fortaleza de seguir avanzando y no desmayar a pesar de todos los obstáculos que se presentan en el día a día, a cada uno de los docentes por todos sus conocimientos impartidos y el valor que tienen los estudios.

A mis hijos Jostin y Alida quienes siempre estuvieron apoyándome incondicionalmente dándome ánimos para seguir en este camino, a mi esposo Marcelo por su incondicional apoyo de siempre, a toda mi familia por sus consejos y apoyo.

Jesenia Mero

Agradezco primeramente a mi Dios por darme salud y vida para poder llegar a culminar mis estudios universitarios, a mi madre hermosa por su amor incondicional y por sus sabios consejos por ser un ejemplo de perseverancia en mi vida te admiro madre querida.

A mi esposo e hijos por quererme mucho y darme fuerzas para seguir adelante, a mi querido padre y hermanos por todas sus acciones que valen más que mil palabras.

A mis amigos en general por sus consejos principalmente a Ketty que ha sido una gran amiga durante todo este tiempo.

A mis docentes que han sido una ayuda en esta tesis directamente o indirectamente, en especial a los Ingenieros Cristian Jiménez e Ivo Valencia.

Daysi Salvador

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos.....	ii
La calificación	vi
Dedicatoria	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice general	ix
Índice de cuadros	xiv
Índice de tabla	xv
Resumen	xviii
Introducción	1
CAPÍTULO I	4
EL PROBLEMA	4
Contexto de la investigación	4
Problema de investigación: Situación Conflicto.....	6
Hecho Científico	7
Formulación del Problema	9
Objetivos de Investigación	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos	10
Interrogantes de Investigación	10

Justificación	11
CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO.....	13
Antecedentes del estudio.....	13
Bases Teóricas	15
Herramientas Multimedia	15
Servicios de las diferentes herramientas multimedia	16
Ventajas de las herramientas multimedia	18
Beneficios de utilizar herramientas multimedia	19
Definición de lectura	20
Clases de lectura	21
Ventajas de la lectura	23
Discapacidad auditiva.....	24
Software	26
Software educativo	26
Importancia del uso de un software educativo	27
Usos de un software	29
Funciones del software educativo	30
Ventajas del software educativo	31
Desventajas	32
El software educativo como medio de enseñanza	32

Power Point	33
Fundamentación epistemológica	35
Socio-critico	35
Fundamentación pedagógica.....	36
Fundamentación sociológica	36
Fundamentación Psicológica	37
Fundamentación Técnica.....	38
Fundamentación legal	38
CAPÍTULO III	42
METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	42
Diseño de Investigación.....	42
Investigación Cuantitativa	42
Tipos de Investigación	44
Población y Muestra	47
Población.....	47
Muestra	48
Operacionalización de variables	50
Métodos de Investigación	52
Método inductivo-deductivo	52
Método descriptivo e interpretativo	53

Método científico- experimental	53
Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	54
La observación	54
La observación directa.....	54
La observación indirecta	55
Instrumentos utilizados en la observación	55
La entrevista	57
Validación de los instrumentos	57
Análisis e Interpretación de Datos	58
Análisis de resultados e interpretación de la ficha de observación realizada a estudiantes.	58
Resultados del Chi Cuadrado	85
Resultados de la entrevista aplicada al personal Directivo, Administrativos y docentes del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”	90
Conclusiones	95
Recomendaciones	96
CAPÍTULO IV	97
LA PROPUESTA.....	97
Justificación	97
Objetivos	100
General.....	100
Específicos	100

Aspectos Teóricos	100
Aporte de la Investigación.....	102
Factibilidad de su aplicación:	102
Descripción.....	104
ANEXOS	170

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Población Total	47
Cuadro 2: Distributivo de Muestra.....	49
Cuadro 3: Operacionalización de variables.....	50
Cuadro 4: Contingencia	87
Cuadro 5: Chip cuadrado	88
Cuadro 6: Entrevista a autoridades.....	90

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Materiales para lectura.....	59
Tabla 2: Prestan atención en clases	60
Tabla 3: Uso de los materiales necesarios	61
Tabla 4: El interés del estudiante es permanente	62
Tabla 5: Construcción de una oración.....	63
Tabla 6: Motivación del estudiante.....	64
Tabla 7: Proceso enseñanza/aprendizaje	65
Tabla 8: Distracción del estudiante	66
Tabla 9: Uso de recursos didácticos	67
Tabla 10: Desarrollo de destrezas visuales.....	68
Tabla 11: Utiliza recursos de motivación.....	69
Tabla 12: Atención al docente en clase	70
Tabla 13: Muestra diligencia en clase	71
Tabla 14: Materiales de lectura.....	72
Tabla 15: Atención compensada en clases.....	73
Tabla 16: Procedimiento del docente.....	74
Tabla 17: Escaso interés en la materia	75
Tabla 18: Formar una oración completa	76
Tabla 19: Motivación durante la clase.....	77
Tabla 20: Uso de herramienta multimedia	78

Tabla 21: Inconformidad del estudiante	79
Tabla 22: Utilización de recursos tecnológicos	80
Tabla 23: Desarrollo de destrezas visuales y táctiles	81
Tabla 24: Uso de recurso tecnológico o didáctico	82
Tabla 25: Adaptación de una herramienta multimedia	83
Tabla 26: Permanente atención en clases	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Materiales para lectura	59
Gráfico 2: Prestan atención en clases.....	60
Gráfico 3: Uso de los materiales necesarios	61
Gráfico 4: El interés del estudiante es permanente	62
Gráfico 5: Construcción de una oración	63
Gráfico 6: Motivación del estudiante	64
Gráfico 7: Proceso de enseñanza/aprendizaje.....	65
Gráfico 8: Distracción del estudiante	66
Gráfico 9: Uso de recursos didácticos.....	67
Gráfico 10: Desarrollo de destrezas visuales	68
Gráfico 11: Utiliza recursos de motivación	69
Gráfico 12: Atención al docente en clase	70
Gráfico 13: Muestra diligencia en clase	71
Gráfico 14: Materiales de lectura	72
Gráfico 15: Atención compensada en clases	73
Gráfico 16: Procedimiento del docente	74
Gráfico 17: Escaso interés en la materia	75
Gráfico 18: Formar una oración completa.....	76
Gráfico 19: Motivación durante la clase	77
Gráfico 20: Uso de herramienta multimedia	78
Gráfico 21: Inconformidad del estudiante.....	79
Gráfico 22: Utilización de recursos tecnológicos	80
Gráfico 23: Desarrollo de destrezas visuales táctiles	81
Gráfico 24: Uso de recurso tecnológico o didáctico	82
Gráfico 25: Adaptación de una herramienta multimedia.....	83
Gráfico 26: Permanente atención en clases	84
Gráfico 27 Representación Región de Aceptación y Rechazo de H_0	89



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: QUITO**

RESUMEN

El presente proyecto constituye una propuesta para la enseñanza/aprendizaje a ser aplicada en el área de lenguaje y literatura, mediante el diseño y ejecución del uso mediado de un software educativo interactivo con aplicaciones de Power Point, lo cual logra presentar los contenidos de manera adecuada, especialmente el lenguaje de señas, siempre con la finalidad de elevar los niveles de aprendizajes en niños y jóvenes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”. Los avances tecnológicos actualmente han dado lugar a cambios en los procesos de interacción humana, haciendo indispensable que las instituciones educativas incluyan en sus planificaciones el uso de un software educativo en todas las áreas, dando énfasis a la asignatura lengua y comunicación, a su vez a las habilidades de lectoescritura, lo cual da lugar a compartir información adecuada para el desarrollo de criterios y desempeño dentro y fuera de las instituciones, logrando despertar en los estudiantes el interés por una nueva tecnología con contenidos didácticos que permitan el desarrollo intelectual y cognoscitivo. Por tal motivo, surge, la necesidad de uso mediado de un software educativo para los niños y jóvenes con discapacidad auditiva, pues los beneficios son de tal importancia que conllevan al desarrollo educativo de los mismos y mejorar la estancia de éstos en los salones de clase. El presente proyecto identifica por aproximaciones sucesivas la necesidad de incorporar en el proceso enseñanza/aprendizaje de lectura de estudiantes con alguna discapacidad auditiva, el uso de un software educativo que fomente la interacción docente/estudiante.

SOFTWARE
INTERACTIVO

ENSEÑANZA
APRENDIZAJE

DISCAPACIDAD
AUDITIVA

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO QUITO**

ABSTRAC

The present project constitutes a proposal for teaching / learning to be applied in the area of language and literature, through the design and execution of the mediated use of interactive educational software with Power Point applications, which manages to present the contents appropriately, especially sign language, always with the aim of raising the levels of learning in children and young people with hearing impairment of the Enriqueta Santillán Institute of Hearing and Language. Technological advances have now led to changes in human interaction processes, making it indispensable for educational institutions to include in their planning the use of educational software in all areas, with an emphasis on the subject of language and communication, in turn literacy skills, which gives rise to the sharing of adequate information for the development of criteria and performance within and outside the institutions, and awaken in students the interest in a new technology with didactic contents that allow intellectual and cognitive development. For this reason, the need for mediated use of educational software for children and young people with hearing impairment arises, since the benefits are of such importance that they lead to the educational development of the same and improve the stay of these in the classrooms. The present project identifies by successive approximations the need to incorporate in the teaching / learning process of reading students with some hearing impairment, the use of educational software that encourages teacher / student interaction.

EDUCATIONAL SOFTWARE	TEACHING LEARNING	HEARING IMPAIRMEN
-------------------------	----------------------	----------------------

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años atrás aparecieron las primeras herramientas multimedia, siendo éstas de mucha ayuda dentro de varios campos, uno de ellos: la educación, puesto que han permitido el desarrollo de las capacidades de los estudiantes en sus áreas de trabajo, haciendo de éstas, parte de la vida cotidiana, logrando su incorporación a las actividades cotidianas y por ende un mejor desempeño dentro del campo citado. El ciudadano común, identificado como usuario está inmerso en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, las que se han ido adecuando a sus necesidades.

El diseño de un software para uso educativo dedicado a personas con discapacidad auditiva, posee generalmente, aplicaciones de vanguardia y contenidos en 3d multifuncionales, pues permiten una interacción entre los usuarios; los que, al incorporar imágenes de señas para los niños y jóvenes con discapacidad auditiva u otras discapacidades según sus requerimientos, logran captar el interés de éstos por los contenidos presentados.

La necesidad de adquirir conocimientos en todo ser humano permite que los sentidos se desarrollen, unos más que otros, en el caso de los niños con necesidades auditivas especiales, la visión tiende a desarrollarse más que los otros sentidos, generando en ellos una diferencia de percepción al momento de receptar la información impartida durante su proceso de enseñanza/aprendizaje en la educación, ya que los contenidos se receptan mediante la observación durante la clase impartida por los docentes. Hoy en día se emplea la tecnología con la pedagogía para hacer que estos conocimientos lleguen a ellos de una forma más animada, logrando mejorar sus destrezas y calidad de aprendizaje Guerrero y Karman (2010).

Con la ayuda de los avances tecnológicos, la educación ha ido modernizando las estrategias de enseñanza/aprendizaje, logrando con,

según varias experiencias, que las instituciones educativas incorporen las herramientas multimedia de acuerdo a las necesidades con resultados positivos, entre ellos acercar a las personas con pocos recursos económicos o dificultades de aprendizajes a las tecnologías de información y comunicación que acuden a las instituciones educativas de financiamiento fiscal Espinosa (2013). En dicho contexto, la propuesta de investigación bibliográfica, documental y exploratoria busca identificar las debilidades del proceso enseñanza/aprendizaje en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, para luego desde un diagnóstico académico/científico proceder a elaborar una alternativa de abordaje desde el uso mediado de un software educativo.

En Ecuador, según las cifras de la organización Fe y Alegría el año 2016 existieron alrededor de 118.000 personas con discapacidad auditiva. El 40 % en el nivel de Educación General Básica (EGB), el 5 % en Bachillerato y Educación Superior; y, el 1% en el nivel de Educación Inicial (EI). Estas cifras se tornan dramáticas en razón de que las personas en cuestión no se incorporan al aparato productivo, explicado en los bajos niveles de inclusión educativa a la que tienen acceso y el nulo uso de insumos como un software educativo en el área de lectura especialmente.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal, proveer de un software educativo didáctico con contenidos de información para la mejora del proceso enseñanza/aprendizaje de lectura en jóvenes y niños con discapacidad auditiva, por ello incluye imágenes de señas animadas, las que se asocian con palabras en el propósito de gestar un correcto uso del lenguaje y comprensión de textos, al lograr despertar en los beneficiarios y docentes el interés y atención por los conocimientos compartidos en los salones de clase, generando con ello sinergias de elevado nivel.

La presente investigación queda estructurada en cuatro capítulos en los cuales se establece todo el procedimiento efectuado para el logro de los objetivos planteados:

El primer capítulo, contiene el planteamiento del problema, la situación conflicto y causas que generaron, el hecho científico, la formulación del problema y las preguntas directrices. Además, define el objetivo general, los objetivos específicos y justificación de la investigación.

El segundo capítulo, presenta la fundamentación teórica que soporta la investigación, detalla los antecedentes y estudios similares que sustentan la investigación, definiendo los términos más relevantes desarrollados, que están relacionados con las estrategias de enseñanza/aprendizaje el uso mediado de las tecnologías de información y comunicación como el desarrollo del software propuesto.

El tercer capítulo, describe la metodología empleada para el desarrollo de la investigación, indica el tipo, nivel y diseño de ésta. Plantea, la técnica e instrumentos empleados para la recolección de la información, entre ellas la ficha de observación, las variables que se establecieron y la operacionalización de las mismas con sus dimensiones e indicadores. Los resultados de la investigación se presentaron mediante gráficos circulares con las tablas correspondientes, las que reflejan la frecuencia de lo observado. Finalmente se establecen las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

El capítulo IV, muestra la propuesta planteada en esta investigación: el diseño de un software para mejorar o abordar el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguaje en los niños y jóvenes con discapacidad auditiva, por parte de los docentes y la comunidad educativa, pues se trata de una guía que pretende coadyuvar a la mejora continua del proceso citado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Se ha notado que en Ecuador existe un limitado uso de herramientas multimedia, según expertos el uso de instrumentos tecnológicos en un establecimiento educativo coadyuva a la mejora de los procesos de enseñanza/aprendizaje, puesto que es un elemento a través del cual se asegura la interacción social fortaleciendo los conocimientos en niños y jóvenes con discapacidad auditiva, por su carácter innovador, novedoso, proactivo, genera curiosidad e interés en el estudiante especialmente en el aprendizaje de la lectura.

La presente investigación parte de identificar los dramáticos resultados de las evaluaciones realizado en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” por el Instituto Nacional de Evaluación INEVAL, ser estudiante 2017, menciona: Especialmente en el área de lenguaje y comunicación, mismos que señalan que en el dominio lingüístico, el 69,2% tienen calificación de insuficiencia, el 23,1%, con calificación elemental, 7,7% satisfactorio y 0% excelente. En efecto, la comunicación escrita es clave y primordial es los estudiantes con discapacidad auditiva, radicando la importancia del aprendizaje y comprensión de textos escritos denominada comprensión lectora.

En la provincia de Pichincha la utilización de herramientas multimedia en el aprendizaje de la lectura es escasa según la UNESCO determina: Los docentes no están lo suficientemente preparados / capacitados por lo que es necesario fortalecer en el salón de clases el uso de ese tipo de recursos. En efecto los maestros no se encuentran modernizados para la adecuación y manipulación de los instrumentos tecnológicos, notándose en sus planificaciones diarias o de bloque que

siguen utilizando los métodos tradicionales que ocasionan el desinterés por parte de los estudiantes lo cual influye de forma negativa en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

En el caso del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” es necesario la implementación de un software educativo interactivo adecuado a su lenguaje de señas diseñado para personas con discapacidades auditivas, que permita elevar los niveles de aprendizaje e ir de la mano con la modernidad y los avances tecnológicos necesarios para gestar una educación de calidad.

El problema planteado se presenta en el Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito, provincia de Pichincha, Barrio Mena Dos, Parroquia Chillogallo, Distrito Educativo Eloy Alfaro, calles Baltazar de Osorio OE8-180 y Pasaje Río Conuris. El citado Instituto desde 1942, tiene como encargo brindar apoyo educativo a niños y jóvenes que presentan discapacidad auditiva. El nombre de la institución educativa es una forma de reconocer “el trabajo y dedicación” de una de las fundadoras: Enriqueta Santillán, quien junto a su hermana Teresa, dedicaron parte de su vida al trabajo en la educación especial, pues se trata de una ciudadana pionera en el tema de atención educativa a personas, insistimos con discapacidad auditiva.

El Instituto posee un terreno de dos hectáreas con espacios verdes, canchas de uso múltiples en sus alrededores se encuentra una amplia variedad, un ambiente de tranquilidad y sano esparcimiento que actualmente, cuenta con una población de 120 estudiantes distribuidos en preparatoria, básica elemental, básica media, básica superior y bachillerato. Durante la investigación se detectó que los estudiantes poseen una lectura simple, la cual realizan mediante el lenguaje de señas sin ninguna asociación de imágenes o visualización diferente a la manual pues no existe el uso de algún recurso multimedia o similar situación preocupante.

La lectura es considerada una actividad en la cual se aclaran las ideas, esto se logra, haciendo uso de uno de los sentidos como la visión; es decir, mirando e interpretando imágenes, textos, signos escritos y una adecuada comprensión e interpretación del material real expuesto, la lectura viene a ser la herramienta más adecuada para adquirir los conocimientos, a fin de que los estudiantes despierten sus destrezas comunicativas que son sus fuentes de enriquecimiento para el desarrollo y la capacidad de percepción y razonamiento.

La presente investigación propone el uso de una herramienta multimedia que facilite la enseñanza/aprendizaje en el área de lenguaje y literatura, llegando a la conclusión que es adecuado el uso de un software educativo interactivo con lenguaje de señas ecuatorianas, que intervenga en un proceso de actualización que involucre a docentes y estudiantes como parte de una nueva estrategia de enseñanza/aprendizaje, para lograr sinergias y mejoras en el proceso de interacción social con espacios de comunicación, comprensión, sin límites de contenidos.

Problema de investigación: Situación Conflicto

La educación ha sufrido modificaciones positivas en el área de lengua y literatura, sin embargo siguen existiendo ciertos factores negativos que afectan los niveles de aprendizaje en los estudiantes con discapacidad auditiva debido a que no se utilizan herramientas multimedia adecuadas e innovadoras que despierten el interés en los educandos.

El problema surge en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, período escolar 2016-2017, a través de la observación de campo realizada junto al personal docente del área de Lenguaje y Literatura conjuntamente con el Coordinador del DECE, lo cual permitió detectar que los estudiantes con discapacidad auditiva del área de Lenguaje y Literatura poseen un déficit en la lectura debido a su condición cognitiva ya que los estudiantes no asocian palabras u oraciones completas con imágenes en su lengua de señas esto se ocasiona debido

a que no cuentan con los recursos tecnológicos necesarios que permitan minimizar el déficit lector.

Además se pudo visualizar las debilidades que los estudiantes presentaban para expresar lo aprendido de las lecturas impartidas por el docente lo que ocasiona la falta de atención por parte de ellos durante la clase, pues los recursos utilizados por el docente no lograban motivarlos en la enseñanza. La metodología empleada por el docente durante el proceso educativo era de tipo tradicional sin el uso de herramientas tecnológicas que permitan que el estudiante logre el desarrollo de sus destrezas y habilidades lectoras.

Por tal motivo se considera que el docente debe actualizarse tecnológicamente e incorporar nuevas estrategias pedagógicas que contenga tecnologías de información y comunicación; recursos innovadores, métodos y herramientas multimedia, que contribuyan a despertar el interés de los estudiantes por conocer, nuevas tendencias de aprendizajes de la lectura y que den espacio al uso mediado de un software educativo interactivo que sirva de apoyo en clase.

Con esta metodología innovadora se logrará hacer de la clase la mejor de las experiencias de aprendizaje y por ende convertir a la institución en un espacio educativo con niveles positivos de rendimiento, que brinden el apoyo adecuado a las presentes y futuras generaciones.

Hecho Científico

Según el CONADIS Consejo Nacional de Discapacidad en el Ecuador se realizó un estudio estadístico en el año 2016 que determina que: el 33% de la población sufre discapacidad auditiva. Lo que demuestra que es necesario encontrar una solución para este problema.

Posteriormente se realizó una investigación a fondo en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán, teniendo como fin potenciar

el aprendizaje lector en niños y jóvenes con discapacidad auditiva según NEE (Necesidades Educativas Especiales) 2017-2018 considera; En el caso de aquellas personas que poseen una discapacidad auditiva parcial o total, procurando, en dicho cometido, la cooperación y asistencia técnica/pedagógica y de seguimiento, para generar espacios de diálogo/encuentros socio culturales, base para la construcción de una sociedad de paz, democracia y hacer del diálogo en todas sus expresiones una forma de vida cotidiana.

Con los datos obtenidos se demuestra que los niños y jóvenes presentan un déficit en la lectura lo cual es de suma preocupación tanto para las autoridades como para los docentes ya que los estudiantes no logran superar sus niveles de enseñanza aprendizaje de lengua de señas y esto se ve reflejado en una lectura simple sin asociación de palabras.

Para poder mejorar esta situación que se vive a diario en nuestro país es primordial que se capacite en herramientas multimedia para su uso diario al momento de impartir las clases, logrando destacarse un ambiente en el cual el docente y el estudiante interactúan mediante la utilización de un software educativo especializado diseñado en un lenguaje de señas ecuatoriana y se ejecuten procesos de enseñanza/aprendizaje de calidad con estudiantes que presentan discapacidad auditiva

Baja enseñanza/aprendizaje de la lectura dirigido a los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” del cantón Quito de la Provincia de Pichincha en el año lectivo 2016-2017.

Causas

Es importante señalar las posibles causas que generaron la situación problema, dentro de la institución, entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

Débil proceso de lectura de los estudiantes con discapacidad auditiva, necesitan ser motivados mediante procesos pedagógicos que incluyan modernas estrategias didácticas e interactivos durante sus clases.

Insuficientes recursos tecnológicos, impiden a los estudiantes fortalecer sus conocimientos de aprendizaje en lectura lo que estaría dando lugar a desconocer que la actualidad es indispensable el uso mediado de la tecnología en las instituciones educativas que atienden a personas con discapacidades auditivas, pues la ausencia de estrategias pedagógicas que hagan uso mediado de las TIC's explica en parte las debilidades en la enseñanza.

Escaso interés por parte de los estudiantes en el aprendizaje de la lectura, al no contar, en principio con clases interactivas en donde se proyecten los contenidos y se generen espacios de diálogos y participación activa.

Formulación del Problema

¿Cuál es la incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/ aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017?

Objetivos de Investigación

Objetivo General

Examinar la incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017, mediante un estudio de campo

para el diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la incidencia del uso de la herramienta multimedia que emplean los docentes durante las clases mediante entrevista y ficha de observación.

Analizar el aprendizaje de lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes con discapacidad auditiva a través de la investigación de campo.

Diseñar un software didáctico educativo para la enseñanza/aprendizaje de lectura, a través de la investigación documental bibliográfica.

Interrogantes de Investigación

¿Qué son las herramientas multimedia y en que aportan dentro del ámbito de la educación actual?

¿Qué servicios prestan las diferentes herramientas multimedia y cuál cree que es la más apropiada para los estudiantes con discapacidad auditiva?

¿Por qué los docentes no se apoyan de herramientas multimedia al impartir sus clases?

¿Qué ventajas tiene el utilizar la herramienta multimedia para el desarrollo en el área de lenguaje y literatura?

¿Qué beneficios tiene al utilizar una herramienta multimedia para fortalecer su actividad motriz?

¿Utilizan los docentes dentro de sus planificaciones curriculares métodos tecnológicos para el aprendizaje lectura?

¿Cuáles son las estrategias metodológicas que más utilizan los docentes para el aprendizaje de lectura?

¿Cómo afecta la falta de recursos tecnológicos a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectura?

¿Qué recursos posee el docente para el desarrollo en la clase de lectura?

¿Qué ventajas traería el uso continuo de recursos tecnológicos en el aprendizaje de la lectura?

¿Qué es un software educativo didáctico?

¿Qué beneficios obtiene al utilizar un software educativo didáctico en los estudiantes con discapacidad auditiva?

¿Qué importancia tiene el diseño del software educativo didáctico para mejorar el proceso de aprendizaje?

¿Qué ventajas traerá la aplicabilidad del software educativo didáctico?

Justificación

En la actualidad se puede visualizar que muchos niños y jóvenes asisten a centros educativos adecuados a sus necesidades básicas muchas de las ocasiones son aislados por presentar una discapacidad el reto que tienen los docentes es proveer de un lenguaje de señas adecuado para lograr desarrollar las destrezas cognitivas en ellos.

La débil enseñanza/aprendizaje de la lectura que se ha presentado en los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” se debe a la falta del uso de una herramienta multimedia que permita la atención e interés de aprender y asistir a las clases de lectura impartida por los docentes.

Como aspecto novedoso se propone el diseño de un software didáctico interactivo que permita mejorar la enseñanza/aprendizaje, creatividad, dinamismo y capacidad de desarrollar el interés y motivación durante la clase de lectura en los estudiantes con discapacidad auditiva a través de la tecnología, para que puedan identificar las letras del abecedario con imágenes de objetos, verbos y señas que constituyen una palabra o frase, permitiendo que su lenguaje de señas este más enriquecido y puedan asociarlo con la escritura, también lograrán avanzar al mismo ritmo de la tecnología de forma divertida interactuando en cada clase impartida por el docente.

El impacto social que genere el proyecto será, entre otros, la utilización constante de las herramientas multimedia dentro del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”. El objetivo central es coadyuvar a la mejora de la niñez y juventud en su formación académica, además lograr sentar las bases de la inclusión socioeducativa de manera natural dentro de la sociedad y con ello garantizar sus derechos y deberes a una educación de calidad que servirá de base para otras investigaciones futuras relacionadas con la lectura.

El aporte de la investigación se verá reflejado en el ámbito social y educativo está basado en el hecho de proponer una estrategia tecnológica de enseñanza/aprendizaje en la lectura que permita mediante el uso de procedimientos acordes a las necesidades de los estudiantes con discapacidad auditiva elevar los niveles de conocimientos, acompañados de una tecnología moderna y actual que ayude a potenciar el uso de las herramientas multimedia dentro de las aulas de clase de la institución educativa.

El presente proyecto educativo está enfocado en dos grupos conformados por los beneficiarios directos que son los estudiantes con discapacidad auditiva, los docentes del área de lenguaje y literatura, los beneficiarios indirectos que son los padres de familias, autoridades y las futuras generaciones que se enriquecerán de conocimiento a través del uso continuo del software educativo.

El INEVAL 2017, menciona: Que existe un promedio aproximado de 756,5 personas con discapacidad auditiva, las que presentan un nivel lector que no sobrepasa el equivalente de la enseñanza de primaria, estos presentan dificultades en estrategias y destrezas de la lectura y no desarrollan los conocimientos necesarios que se requieren en el Área de Lenguaje y Literatura, lo que dificulta el desarrollo del pensamiento lógico y los niveles de razonamiento. Además el presente proyecto está inmerso dentro de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Las tecnologías de información y comunicación son de gran ayuda para los niños y jóvenes que muestran discapacidad auditiva parcial o total presentando complicaciones al realizar distintas actividades, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas, lo cual se refleja negativamente en el desarrollo de sus destrezas, en la conducta, comunicación y en su proceso lector.

En la actualidad se utilizan un sin número de herramientas multimedia, las cuales sirven de apoyo tanto a los docentes como a estudiantes, se ha realizado un análisis en las siguientes tesis de tercer y cuarto nivel las cuales mencionaremos a continuación:

Por su parte, Nolasco, en su tesis de maestría titulada Uso de recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de noveno grado en la asignatura de lectura en el centro de investigación e innovación educativa, de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (2012). Fue necesario conocer la relación existente entre el nivel de aprendizaje alcanzados y las metodologías tanto interactiva utilizando recursos multimedia como la tradicional sin utilizar estos recursos. Concluyendo como aplicaciones útiles la computadora ofrece en el proceso educativo recursos multimedia para llevar a cabo el aprendizaje de una forma más fácil y rápida.

Asimismo, Orcen y Herrera, en su trabajo titulado Desarrollo de una guía metodológica para la asignatura de Lenguaje de señas como apoyo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Especializada Sordos

del Chimborazo, en la Universidad Nacional de Chimborazo (2016). Se determina que el objetivo primordial fue implementar una herramienta multimedia para potenciar el vocabulario en la asignatura lengua de señas con carácter relevante, ayudando a potenciar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva el mismo que permitió cumplir las necesidades requeridas en el aprendizaje.

Según Cumbal, en su tesis titulada el material didáctico específico y su influencia en el proceso de la lectura y escritura en los niños/as sordos/as del segundo año de básica del Instituto Fiscal de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, de la UTE (2013). La presente tuvo como incidencia una aplicación con material didáctico de tipo texto relacionado con la lengua de señas para potenciar el conocimiento en los estudiantes, siendo necesario que los docentes utilicen recursos didácticos apropiados para el desarrollo de los educandos.

Por su parte, Larriva en su tesis de Magister titulado Diseño de Software Educativo Incluyente de la Universidad del Azuay (2013). Demostró de qué forma el uso de la tecnología contribuye de manera positiva al desarrollo del software educativo incluyente, ya que fue de vital importancia para visualizar imágenes de señas acompañadas con objetos que identificaron a la misma y a la vez permitieron que el estudiante con discapacidad auditiva interactúe directamente en el computador durante el desarrollo de la clase.

Los jóvenes con discapacidad auditiva al igual que el resto de las personas, tienen la necesidad de actualizarse mediante recursos tecnológicos que le permitan adaptarlo a su vida cotidiana, convirtiéndose en un requisito indispensable para la realización de consultas, trabajos investigativos, tareas enviadas por sus docentes, despertando en ellos el interés por la tecnología.

Bases Teóricas

Herramientas Multimedia

Son recursos y aplicaciones tecnológicas/didácticas, participativas, que permiten presentar e insertar imágenes, sea estas con movimientos o simples, sonidos que vayan de acuerdo al diseño requerido, videos con contenidos correctos e interesantes a sus necesidades, importar textos para lograr una comunicación en tiempo real sin importar la distancia en que se encuentra.

Actualmente las herramientas multimedia son indispensables en la educación debido a que son innovadoras e interactivas.

Las herramientas multimedia se definen como las tecnologías que han facilitado la integración de más de dos medios, tales como: textos, gráficos, sonido, voz, video, con movimiento o animación en una aplicación computarizada. Así mismo manifiesta que estos elementos multimedia son especialmente útiles en la capacitación. (Bolaño, 2017, p.4)

La integración de las herramientas multimedia en la cotidianidad de las clases va más allá de contar con instituciones educativas dotadas de equipos tecnológicos requeridos para la enseñanza aprendizaje que permitirán además la capacitación de los docentes con fines y usos educativos.

Para poder utilizar los diferentes elementos de la informática es necesario conocer el hardware y Software.

Hardware: es la parte tangible es decir todo aquello que podemos tocar, palpar, como son: Las computadoras sean estas portátiles o de escritorio todas lo poseen, impresoras, laptop, scanner, parlantes, mouse, memorias (pendrive), entre otros.

Software: es la parte intangible es decir todo lo que no podemos tocar son todos aquellos programas internos, paquetes informáticos actualizados que se encuentran dentro de un sistema operativo, juegos multifuncionales, controladores de dispositivos, entre otros.

Las herramientas multimedia dentro de la educación

Aportan de manera positiva dentro de la enseñanza, guían a que los estudiantes obtengan un excelente desarrollo intelectual ya que en estos tiempos modernos son el centro de atención de niñas, niños y jóvenes que al interactuar con esos programas pueden crear su propia animación con efectos, música, videos y otros que tengan o no discernimiento ya que existen programas que no requieren de programación y son fáciles de utilizar estando al alcance de todos los usuarios.

Según González (2013), considera que: “La educación no puede estar alejada de los avances tecnológicos de la información y comunicación, la multimedia es una herramienta que puede ser utilizada como estrategia de enseñanza/aprendizaje que ha venido mejorando con el tiempo la educación” (p.14). Las herramientas son un gran aporte para guiar a los estudiantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje además, en estos tiempos de modernidad son el centro de curiosidad de los niños, niñas y jóvenes.

Es un instrumento de trabajo e investigación para el estudiante que le facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje despertando el interés para fortalecer el conocimiento cognitivo. Cabe destacar que no todas las instituciones gozan de estos recursos tecnológicos, ya sea, porque la implementación es costosa o los que poseen requieran de mantenimiento.

Servicios de las diferentes herramientas multimedia

En líneas generales se puede decir que las nuevas herramientas tecnológicas giran en torno a la informática y a las telecomunicaciones de

manera interactiva se encuentran interconexionadas, con las nuevas realidades de comunicación permitiendo un amplio servicio a través de la red de internet a nivel mundial.

Para lo cual Belloch (2016) define: “Los servicios de las herramientas tecnológicas son recursos de carácter audiovisual, informático, tecnológico, del tratamiento de la información y de los que facilitan la comunicación” (p.2). Los servicios de comunicación a través de las herramientas multimedia permiten una comunicación directa realizándola en tiempo real, acortando distancias a cualquier parte del mundo logrando de esta manera que todos tenga accesibilidad a los mismos integrándose a la innovación mediante estos recursos telemáticos de información acordes a la nueva era tecnológica.

Existen diversidades de servicios multimedia que ayudan a las personas a relacionarse, comunicarse, interactuar, a través de Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat, correos electrónicos, Foros, páginas web, computadoras, laptop (portátil), televisión, entre otros.

Facebook: Se define como el conjunto informático vinculado a través del cual se conectan computadoras realizando multifunciones con un resultado en común para compartir datos, realizar video llamadas desde cualquier lugar, enviar archivos adjuntos, WhatsApp.

WhatsApp: Es una de las TIC con los avances tecnológicos más usados en la actualidad en cual se envía datos, información, música de todo género, mensajes cortos instantáneos vinculados a la multimedia en teléfonos móviles con tecnología inteligente y de fácil uso.

Instagram: Es una aplicación utilizada para subir fotos de acontecimientos destacados para cada uno de los usuarios que lo usan. Comprende un programa en el cual puedes arreglar tus fotos, ponerle marcos con variados diseños, filtros según lo deseen, para posteriormente publicarlos.

Snapchat: Sirve como intercambio de imágenes las cuales son publicadas y luego de un determinado tiempo se borran instantáneamente.

Correos electrónicos: es un e-mail, que se utiliza para varios servicios de comunicación e intercambio de mensajes electrónicos.

Foros: Una herramienta multimedia muy utilizada tanto en la educación como en el trabajo en el cual se intercambian ideas de un tema determinado compuesto por varios usuarios de forma virtual.

Páginas web: Permite colocar información para ser visualizada al alcance todos los usuarios que la necesiten según sus necesidades y todos tienen acceso.

Computadoras: Es una máquina la cual consta de un sistema operativo según las capacidades de la misma en el cual se pueden utilizar varios programas de mucha utilidad para almacenar y procesar información.

Laptop: Es uno de los recursos más utilizado por su comodidad, tamaño y portabilidad de trasladarle, posee una batería recargable con energía necesaria para realizar trabajos de suma urgencia sin necesidad de estar conectada a una fuente de corriente inmediata.

Televisión: Es un recurso conectado a una fuente energética en la cual se pueden visualizar contenidos de información de interés comunes, publicidad, entre otros a los cuales acceden los usuarios, es un medio que logra romper las barreras espacio-transmisiones, es instantánea llamando la atención de los mismos.

Ventajas de las herramientas multimedia

Una de las ventajas más importantes de las herramientas multimedia es que en las instituciones educativas que las poseen, las utilicen en el aprendizaje, pues cuenta con los requerimientos necesarios

para impartir una clase con tecnología avanzada, logrando que los estudiantes comprendan de mejor manera las ideas expresadas durante la hora clase. En relación a las ventajas de las herramientas multimedia Gonzáles (2013) considera:

La Interactividad inmediata con el usuario, la conexión vía internet y redes sociales, los alumnos pueden acceder a ellas, son visualmente atractivas y diversas, se pueden utilizar muchas aplicaciones en una sola clase, se escribe de frente a los alumnos, fácil acceso a las aplicaciones, archivos, imágenes, video, desde cualquier lugar, entre otras. (p.21)

En la fase de aprendizaje se hace más activo, lográndose enseñar numerosos temas en menor tiempo, mediante imágenes con movimientos, sonidos y textos llamativos logrando captar la atención de los estudiantes y haciendo menos aburrida la clase, pues permite despertar el interés por el aprendizaje moderno y actualizado despejando ciertas dudas que puedan presentarse al momento de recibir la misma.

Por último se destacan, el uso durante la asignación de tareas haciéndose estas más interesantes con la utilización de las herramientas multimedia, ya que llegan a conocer más de lo requerido. El continuo uso de los sistemas hace que el docente y la institución educativa sean los beneficiarios con la adaptación de estas, en cada una de las clases, que permitirá reforzar el método de enseñanza para obtener resultados positivos que ayuden a subir el nivel de conocimiento y rendimiento académico dentro de cada unidad educadora con sus respectivos requerimientos conforme a sus necesidades.

Beneficios de utilizar herramientas multimedia

Al utilizar herramientas multimedia se benefician los estudiantes, los docentes y las diferentes instituciones educativas, logrando desarrollar sus conocimientos con contenidos actualizados, que van de la mano con

la modernidad, siendo este uno de los avances tecnológicos más usados que permiten implementar estas herramientas. Según Ramírez (2012) considera que:

En niños y jóvenes con discapacidades es primordial desarrollar todas sus destrezas y una de las más importantes es lograr su desarrollo motriz ya que se comunican mediante el lenguaje de señas logrando realizar movimientos que ejecutan los seres humanos dependiendo de sus condiciones físicas, psicológica, sociales, logrando llegar a la comunicación mediante estos signos de señas con personas no oyentes y oyentes. (p.11)

La base de la comunicación en niños y jóvenes con discapacidad auditiva se la realiza mediante la observación de señas para entender un mensaje o conocimientos impartidos por los docentes dentro de las instituciones educativas o solo con la utilización de señas para realizar un lenguaje comunicativo o comunicacional.

Definición de lectura

Con la lectura se aprende a examinar sílabas, palabras, a formar oraciones, partes de una oración, instaurar la comunicación, comprender el idioma. Resulta muy enriquecedor poseer este hermoso conocimiento pues desarrolla la inteligencia, haciendo que las personas sean cultas, con un pensamiento crítico, autónomo, reflexivo y a ser buenos redactores en una sociedad competitiva a diario. Según Oca (2008) plantea que la lectura es:

Un diamante que se tiene al alcance de todos los seres humanos desde una temprana edad, y que es un proceso que se adquiere con diferentes clases de lectura, pueden ser mediante símbolos que son apreciados con los ojos dejando así su imagen grabada en nuestros cerebros ya que tenemos una conexión directa que ayuda

a tener la capacidad de reconocer e inmediatamente, el significado de la imagen cuando la vemos en cualquier lugar. (p.32)

Los individuos han ido perdiendo el hábito de la lectura y piensan que es una pérdida de tiempo, además algunas personas tienden a comprar libros para crear bibliotecas de adorno, otras veces los adquieren, lo comienzan a leer pero no lo terminan por falta de interés o porque consideran que el libro no era lo que realmente buscaban. Así la gente se va desentendiendo de esta cultura tan valiosa que deja muchas enseñanzas en las vidas.

En las instituciones educativas los docentes quieren que sus estudiantes por lo menos acaban de leer los libros que se les pide ya sea en clases de lectura o de lenguaje y comunicación, que logren entenderla, que puedan sintetizarla, analizarla, sacar sus propias conclusiones, tener en claro cuáles son las ideas principales, secundarias, los personajes de la historia.

Clases de lectura

Las estrategias de motivación para mantener viva esa pasión por la lectura y no se pierda este hábito en los jóvenes, hoy en día mediante internet es más fácil poder adquirir un libro, inclusive existen páginas que permiten descargar gratuitamente mediante el celular o cualquier dispositivo electrónico lo importante es llevar la lectura a otro nivel que sirva para el futuro, pues lo aprendido jamás se olvida.

La lectura es indispensable para la realización personal y a través de ella se logran conocimientos, cultura, imaginación, historia, permitiendo obtener un sinfín de sentimientos y pasiones que permiten identificar al ser humano. “La lectura hace al hombre verdaderamente completo; la conversación, ágil y el escribir, preciso” (Arguello, 2013, p.2). Las diferentes clases de lectura permite reforzar las habilidades y destrezas que adquiere un individuo, aclarando posibles dudas acerca de un texto

de la lectura que parece confusa por ello tiende a releer dichas partes a fin de comprender mejor lo que plantea el autor.

Cada uno de los libros contiene un material muy enriquecedor para cada persona, logrando de esta manera realizar cambios extraordinarios en su vida personal y mucho en su medio profesional haciendo que tenga mucha fluidez al momento de entablar una conversación o de realizar una conferencia o negociación, dependiendo del ámbito en que se desempeñe a diario.

Lectura informativa

Informa acontecimientos fácticos que permiten mantener al tanto de lo que sucede en el mundo, mediante noticias para opinar, añadir, e entablar una conversación en ese preciso momento y así transmitir la información a personas que desconocen el acontecimiento sucedido, y de esta manera poner al día a los que ignoran las controversias del país o fuera de este.

Lectura receptiva

Permite abarcar la mayor parte de información o ideas es preferible sin son varias lecturas de los temas de interés, estos serán beneficiosos para después reunir y expresar en un análisis concreto de que se trata, una conclusión basándonos en las ideas principales, secundarias, lo más esencial es decir lo importante de la lectura, destacado y así percibir de mejor manera el entorno estudiado.

Lectura rápida

Esta clase de lectura como su nombre lo indica es tomar de manera rápida, precisa lo que se adquiere en ese preciso momento la mente es tan hábil que puede tomar lo más primordial al instante de tener el texto, esto hace que la memoria se ejercite ya que tendría que ser veloz

su visualización y así con facilidad poder transportarla en físico, u oral lo que se lee.

Lectura de estudio

Es la que debemos estudiar en los establecimientos educativos sea en cualquier materia como química, investigación, filosofía, lenguaje o comunicación entre otras la cual debe ser reforzada por los profesores, el propósito es aprender, no en forma memorística lo que significa, sino de manera analítica a fin de obtener los resultados esperados. “El estudio eleva al ser humano, lo prepara para solucionar los problemas vitales y para enriquecer el espíritu” (Arguello, 2013, p.6). La lectura es uno de los medios de adquisición de conocimientos mediante el cual se amplían su entorno educativo y a la vez contribuye para su propio beneficio de forma oral o escrita, la transforma e interpreta con imágenes, que llegan al cerebro que sucesivamente se constituye en un mensaje visual.

En las instituciones educativas a diario se utiliza esta lectura la cual es de mucha ayuda ya que con estas los estudiantes adquieren conocimientos acordes a sus necesidades y se tornan investigativos.

Lectura recreativa o literaria

Esta clase de lectura como cuentos, leyendas, mitos, poesía, poemas, narraciones, son textos que nos transportan a una época o tiempo, que hace que las personas que participan en ella la disfruten .Es muy importante fomentar en los niños este tipo de lectura ya que les servirá de mucha ayuda para su concentración y comprensión de lo adquirido, no solo, en ese momento sino también a futuro.

Ventajas de la lectura

Es beneficioso crecer en un ámbito de lectura abre nuevos horizontes que permitirá el desarrollo del intelecto y ayudará a tener facilidad comprensiva, entendimiento y análisis de cada situación,

pudiéndose realizar definiciones claras y precisas de un resumen o de una síntesis. “El leer ayuda a las personas a no olvidar actividades que deben realizar como: tareas pendientes, nombres de personas o cosas, fechas importantes, anécdotas, direcciones, números de teléfono, correos electrónicos, claves o contraseñas, citas médicas” (Goikoetxea y Martínez, 2015, p.303). El hábito de la lectura contribuye a reducir el estrés, relaja la mente, ayuda a dormir placenteramente, aleja la depresión ya que estimula las ideas, formando personas emprendedoras, llenas de propósitos y sueños.

Discapacidad auditiva

La discapacidad total o parcial de la audición es un problema que conlleva a muchas personas dentro de la sociedad a aislarse de esta, siendo más evidente en las instituciones educativas, por lo cual se han creado centros de apoyo o institutos que ayudan a sobrellevar este problema, pues, su único objetivo de brindar la ayuda a cada niño o joven o incluso personas adultas que desconocen la manera de comunicarse a través de un lenguaje de señas.

Definición

La audición es esencial en la vida del ser humano, ya que de esta depende adquisición del lenguaje, permite en los niños asimilar antes de los 5 años todos los sonidos para poder expresarlo a través del lenguaje oral, cuando ésta se pierde después de los 12 años de edad existe ya un problema de lenguaje porque la secreción hormonal comienza a concentrarse sobre las neuronas e impide sonidos y es necesario aprender el lenguaje de señas.

Según Soria (2004) define: “Una persona con discapacidad auditiva es aquella que no puede escuchar normalmente debido a algún tipo de anomalía en el órgano de la audición: el oído” (p.75). Se establece que cuando existe ausencia total del sentido de la audición, la

discapacidad se conoce como sordera e hipoacusia cuando escucha un poco y con dispositivos especiales logra oír.

Es importante señalar que la pérdida o la no existencia de una discapacidad auditiva, no significa incapacidad intelectual en las personas que la padecen; al contrario, las personas con discapacidad auditiva tienden a desarrollar la destreza visual las que permiten aprender el lenguaje de señas, manifiestan en la aplicación de la habilidad o movimiento de sus manos acompañada de su expresión corporal para poder comunicar y comunicarse, también desarrollan elevados niveles de desarrollo del sentido del tacto y abarcan gran concentración al realizar actividades nuevas e innovadoras.

La lectura en personas con discapacidad auditiva

Es de mucha ayuda para los niños y jóvenes con problemas de audición que existan personas capacitadas en lenguaje de señas y a la vez lo puedan impartir de forma gratuita, promoviéndolo en las diferentes instituciones educativas, brindando el apoyo requerido de acuerdo a sus necesidades de aprender a leer paso a paso con una lectura apropiada con imágenes de señas y objetos asociados a los mismos según las edades de los individuos involucrados.

El Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades (CONADIS) (2016) “Elaboró un Manual práctico para intérpretes en la lengua de señas ecuatoriana que permite la preparación de personas en este lenguaje” (p.11).La lengua escrita y la lectura ayudarán a la interactividad con los niños, pues los libros que se usan son narrados con señas donde se muestran las imágenes con el texto escrito para que asimilen, que, dicho texto es igual al significado y de esta manera contribuir con el aprendizaje de las personas con discapacidad auditiva.

El lenguaje de señas impartido por personas indicadas en el área de lenguaje y literatura, desarrollan las clases con imágenes de señas

asociados a la vez con objetos y palabras. Mediante la ayuda de una herramienta multimedia se logrará el desempeño de los estudiantes con discapacidad auditiva permitiendo que ellos adquieran conocimientos desconocidos para cada uno, contribuyendo a despertar su interés por conocer e investigar lo desconocido.

Software

En la actualidad es uno de los avances tecnológicos más utilizados ya que ellos contienen una interfaz agradable al momento de ingresar a dichos programas según su estructura o diseño para lo cual fue creado.

Definición

Los Software brindan una ayuda muy importante dentro del ámbito educativo ya que al ser implementados dentro de las mismas, logran que el estudiante eleve su nivel de enseñanza/aprendizaje adquiriendo los conocimientos de forma interactiva logrando en ellos despertar el interés por lo expuesto durante su clase diaria. Generalmente se identifica como software al “conjunto de rutinas y programas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas” (O'brien, 2006, p.6). Se caracteriza por ser inmaterial: es decir, constituye un sinnúmero de instrucciones de un determinado programa, que permiten realizar un trabajo según las necesidades del usuario o sus requerimientos de acuerdo a sus condiciones y necesidades

Software educativo

El Software educativo como su nombre mismo lo indica es para uso exclusivo dentro de las instituciones educativas creados para un área determinada que requiera elevar los rendimientos académicos del estudiante en una asignatura específica.

Definición

El software como herramienta pedagógica o de enseñanza está vinculado a la educación mediante programas didácticos, programas para ordenador con una finalidad específica de ser usados como un medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. No se pretende con ellos imitar la labor personalizada que puedan realizar los docentes, para la adquisición de conocimientos cognitivos que puedan desarrollar los estudiantes.

Según O'Brien (2006) señala que: "Es un componente con el cual se desarrollan las habilidades cognitivas es decir adquieren conocimientos los estudiantes, destinado al aprendizaje-enseñanza haciendo una interacción didáctica entre estudiante, docente y computadora" (p.32). Permiten que los estudiantes desarrollen los sentidos al momento de utilizar el software, ya que poseen diferentes actividades que despiertan su interés por el aprendizaje durante la clase impartida .

Importancia del uso de un software educativo

El uso adecuado de un software es un programa informático diseñado con el apoyo del maestro para ofrecer sus lecciones, reforzando la clase que imparten, orientando directamente al estudiante y ofreciéndole un entorno en el cual puedan aprender por su propia cuenta.

Se considera el uso adecuado y constante de un software en la educación es de suma importancia según Carrera (2010) define:

Suma relevancia, siendo el objetivo principal el lograr que el escolar inove sus estudios y despliegue sus destrezas. Mediante este recurso se logra despertar en ellos el interés por la observación, apreciación y semejanzas de los contenidos expuestos, según sea el tema requerido durante la clase se le guía en una determinada tarea. (p.36)

Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o salón de clases pudiendo el estudiante ingresar de manera virtual a su salón interactuando con el docente mediante video conferencias, chat o correos electrónicos para completar sus actividades asignadas por docente.

El software permite la integración como objetivo principal de una clase con las actividades establecidas por el docente a fin de que los estudiantes puedan disfrutar de las mismas realizándolas desde su propio hogar.

Características

El software como estrategia pedagógica se apoya directamente en el proceso de enseñanza/aprendizaje, siendo la enseñanza una actividad en la cual interactúan el maestro y los estudiantes donde el aprendizaje representa el interés de los educandos que tienen el deber de asimilar los conocimientos impartidos durante la clase. Según Marqués (2014) establece:

Que un software educativo posee varias características, sin embargo se hablará de aquellas que se relacionan con la educación, para sustentar el propósito de la presente investigación: 1° Finalidad didáctica, elevando el nivel de aprendizaje y mejorando a la vez su rendimiento académico. 2° “Uso del ordenador, almacenamiento de información valiosa a utilizarse posteriormente. 3° Son interactivos, se genera la retroalimentación. 4° Individualizan el trabajo de los estudiantes, adaptándolo al ritmo de cada uno de ellos. (p.45)

El software educativo facilita todos los procesos existentes en los sistemas educativos tales como: el proceso de enseñanza/aprendizaje, la práctica docente y la investigación estudiantil.

Usos de un software

Todo software permite al usuario acceder a diferentes aplicaciones que cumplan con los requerimientos exigidos para su uso diario a través de los procesadores de textos, bases de datos, hojas de cálculos, entre otros. Son programas que tienen infinidad de aplicaciones en todas las organizaciones tanto educativas como empresariales.

En el trabajo.- En el interior de las oficinas se utilizan software de acuerdo a sus necesidades ayuda de manera competente a cada uno de los empleados para realizar sus actividades diarias acompañada de uso constante de herramientas multimedia para lograr un trabajo con conciencia cuyo único objetivo es realizarlo de la mejor manera y que sirva de apoyo para la empresa.

En la educacion. Estas herramientas utilizadas para el proceso de enseñanza/ aprendizaje contribuyen a la participación activa de manera individual o colectiva, estos medios no solo son utilizados por el docente sino que además contribuyen de manera útil al desarrollo de la interacción y habilidades específicas del estudiante.

Actualmente un software educativo es utilizado constantemente en todos los niveles de enseñanza y aprendizaje en el sistema educativo según Carrera (2010) determina:

Ayudar a los docentes y estudiantes a que la clase sea más real y objetiva, permitiendo que adquieran hábitos conforme al avance de la tecnología, incorporando los conocimientos adquiridos de la materia a su vida estudiantil, recopilando y asimilando toda la información necesaria y requerida para su desarrollo diario de acuerdo a sus necesidades. (p.35)

En efecto el docente transmite los contenidos adaptándolos de una manera en la que el estudiante sienta el interés por aprender, entender con facilidad la información impartida durante la clase, y así cumplir con

los requerimientos establecidos en su planificación acorto y largo plazo y obtener resultados positivos y elevar su nivel de aprendizaje dentro de una institución educativa priorizando los conocimientos adecuados.

Funciones del software educativo

Los sistemas pedagógicos son adaptados a esa realidad y el uso lo determina el docente según sea el caso, necesidad o situaciones que se presente tal y como van avanzando sus clases cotidianas, siendo una herramienta de fácil uso para interactuar con los alumnos durante su aplicación. Por lo expuesto Marqués (2014) menciona que: “Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general” (p.28). Por ello es necesario establecer como funciones del software educativo, que se señalan a continuación:

Función Informativa.-Toda la información contenida en el software es de orden real, es decir, se acomoda al instante donde se la este impartiendo a los estudiantes.

Función instructiva.- Todos los programas informáticos educativos deben tener un objetivo muy claro el cual esta vinculado con la educación, sin perder, una secuencia de contenidos de forma estructurada.

Función Motivadora.- Como su nombre lo indica, generalmente, todo software educativo presentan la información adecuada y llamativa a uno de los sentidos mas destacados como lo es la observación logrando el interés de los estudiantes durante cada clase impartida.

Función Evaluadora.- Los programas son destinados también para evaluar el grado de aceptación de los conocimientos impartidos por el docente mediante la interacción, realizando preguntas según sus contenidos impartidos ejecutando la comprobación en base a respuestas.

Función Investigadora.-Dotan a los estudiantes de la información adecuada o encaminan a que una investigación sea viable desde una base de datos confiable y lograr de esta manera el objetivo deseado.

Función Expresiva.- Es conveniente que mediante estos programas se puedan expresar ciertos parámetros con el uso de editores de gráficos que permitan lograr identificarlos.

Función Metalingüística. -Mediante el uso los sistemas operativos tales como (WINDOWS, MS/DOS, UBUNTU) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO,VISUAL) los estudiantes pueden aprender los lenguajes de la informática.

Función Lúdica.-Se los incorpora dentro de diferentes actividades educativas para desarrollar habilidades y/o destrezas durante la clase.

Función Innovadora.-Los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función pues utiliza una tecnología recién incorporada a los centros educativos. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación e innovación educativa en el aula de clases.

Todas estas funciones permiten que los estudiantes realicen sus tareas específicas a través del computador aplicando directamente el software interactivo en cada asignatura.

Ventajas del software educativo

El software permite incrementar y aprender de los estudiantes en un salón de clases.

El software educativo presenta las siguientes ventajas:

Permite interactuar con los estudiantes en un ambiente motivador, lúdico y atractivo a sus necesidades.

Favorece las presentaciones animadas haciendo que se interesen por el tema expuesto los estudiantes.

Reduce tiempos en el aula al momento de su utilización.

Ayuda con el aprendizaje personalizado.

Se visualiza una conexión directa durante la presentación.

Permite observar grandes informaciones según un tema expuesto.

Conllevan una secuencia lógica en su presentación y variedad de contenidos.

Incitan la investigación según la necesidad o prioridad del usuario.

Promueve el aprendizaje colaborativo durante la hora de clases.

Acceden a la repetición de información expuesta.

Desarrolla los conocimientos al momento de la utilización de medios tecnológicos con innovación.

Desventajas

El software educativo presenta las siguientes desventajas:

Cualquier cambio de contenidos que se desea realizar requiere de gastos adicionales.

Se tornarían muy necesarios para impartir una clase diaria.

Utilizarlos de manera incorrecta traería negativas consecuencias.

Las personas que lo utilizan deben tener conocimientos básicos de manejo de programas si desean modificarlo o adaptarlo con contenidos que le interesen.

El software educativo como medio de enseñanza

Dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje, el uso mediado de un software educativo es de gran importancia, ya que el docente se encarga de impartir la información adecuada, mientras que el estudiante

es la persona que recepta esa información haciendo de esta manera que exista una conexión entre ellos.

Según Gómez (2012) estipula: “Se aprovecha el potencial que pueda tener el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación” (p.16). En este sentido la tecnología ha considerado en la educación la utilización del software en el aula de clases para contribuir en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

El único proceso de interés por parte del docente es la formación de sus estudiantes, encaminándolos de la forma más correcta y adecuada, lograron una participación individual, grupal. La utilización en el aula de estos recursos conlleva a una socialización de los mismos integrando a cada uno de los estudiantes dentro y fuera de las instituciones educativas cuyo fin es el de proveer de conocimientos relevantes en su formación académica para luego incorporarlos como miembros activos de la sociedad actual.

Power Point

Es un software el cual presenta una aplicación en la que se pueden crear una interfaz agradable y de uso referencial para un tema determinado ya que posee un sin fin de herramientas que es ampliamente utilizado en los diferentes campos de la educación y empresarial.

Definición

Se define a Power Point como una aplicación utilizada para la creación de software educativo o empresarial, guías multimedia ya que presenta una interfaz la cual se torna muy agradable a la visión del usuario.

Según Pérez y Merino (2013) definen al software educativo como:

Un software que permite hacer presentaciones mediante diapositivas con imágenes, textos, autoformas, transiciones, entre

otros, además posee un sinnúmero de herramientas, lo cual es de mucha ayuda al momento de presentar un tema, según la materia que se desea exponer, se logra llegar a cada uno de los participantes, captando su atención y a la vez logrando despejar sus inquietudes sobre un tema, uno de los factores que se prioriza es el tiempo que se acorta al momento de la exposición. (p.22)

Permite además elaborar formatos para ser utilizados en plataformas con fines educativos ya que posee herramientas de animación que da efectos a las imágenes, textos, gráficos y añadir videos y audios.

Power Point en la actualidad

En la mayoría de las computadoras adquiridas actualmente viene incorporado este software, como paquete office asociado en el sistema operativo Windows en él se puede apreciar una presentación continua, con imágenes, textos agradables a la visión de información sin pérdida de tiempo, es de mucha utilidad en las instituciones educativas. El programa Power Point, es de uso generalizado, prácticamente, no existe presentación alguna tanto del tipo magistral o como de conferencia, en la que no se haga uso del software PowerPoint.

En efecto, al momento de realizar las presentaciones, este programa permite colocar los contenidos según sea la necesidad y el objetivo que desee el usuario; pues cada diapositiva a ser proyectada puede tener el auxilio de colores, palabras de todo tipo, sonidos y animaciones, las que al hacer uso de un proyector, permite emitir esas imágenes desde el ordenador. Siendo el software un instrumento o medio de apoyo para el expositor y obvio para el receptor, quienes disfrutan de una dinámica presentación visual y auditiva, la información que se transmite es concreta, significativa y sincronizada, dando lugar a que todos la capten, permitiendo atraer la atención de los presente.

Ventajas del Power Point

- Aporta impacto visual a las presentaciones
- Trabaja con otros usuarios sin necesidad de esperar
- Agrega videos personalizados
- Acceso a las presentaciones desde otro dispositivo
- Presentaciones de alta calidad
- Uso de animaciones y transiciones en las diapositivas
- Se pueden imprimir las diapositivas
- Se pueden realizar más rápido las tareas
- Se puede trabajar en varias presentaciones y con varios monitores

Fundamentación epistemológica

Socio-critico

Lo socio-crítico, hace referencia a todo conocimiento reconocido para la labor educativa siendo ésta una necesidad de adquisición por parte de todos los integrantes de la sociedad, especialmente los durante la vida estudiantil, base fundamental dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje, pues que los conocimientos se imparten desde el nivel inicial el bachillerato y por ende en la universidad. Por lo cual García (2008) menciona que:

El conocimiento nunca es producto de individuos o grupos humanos con preocupaciones alejados de la cotidianidad; por el contrario, se constituye siempre en base a intereses que han ido desarrollándose a partir de las necesidades naturales de la especie humana y que han sido configurados por las condiciones históricas y sociales. (p.191)

El joven o niño siente la necesidad de adquirir conocimientos y comunicarse mediante un lenguaje según sus requerimientos, este

conocimiento se va adquiriendo con el tiempo en las diferentes etapas de su vida, sin excluir a ninguna persona, más bien, con libertad de pensamiento de acuerdo a lo que desea aprovechando siempre las oportunidades.

Fundamentación pedagógica

La pedagogía es fundamental en la educación se compone de métodos y técnicas acorde a la enseñanza/aprendizaje para impartir conocimientos significativos y lograr que los estudiantes capten y asimilen cada una de las materias dictadas. Ausubel y Novak (1983) define:

La teoría de Ausubel, aportó en la pedagogía con su propuesta de aprendizaje significativo que nos habla de que aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del estudiante y no solo en sus respuestas externas. (p.29)

El estudiante mediante los conocimientos impartidos por parte del docente facilita la enseñanza receptiva, visualiza e interpreta y comprende sus contenidos y motiva a desarrollar sus destrezas.

Esto permitirá desarrollar en los estudiantes con discapacidad auditiva, sembrar el interés en dicha asignatura y a la vez proveer de la información necesaria incorporando los avances tecnológicos que se utilizan en la sociedad actual un software educativo incorporado en las instituciones educativas para estar a la par con la modernidad.

Fundamentación sociológica

Este fundamento da a conocer la importancia del medio social donde se encuentran los seres humanos y el aporte con el aprendizaje en las instituciones educativas. Acerca del aprendizaje Soto y Hamian (2006) mencionan:

El hombre aprende de su entorno social y con la ayuda de la escuela este aprendizaje será formal, convirtiéndose el educador en guía para la adquisición de los conocimientos, es el proceso por lo cual el hombre se forma y se define como persona. (p.6)

Efectivamente, el entorno social es primordial en la vida de los estudiantes sobre todo en el caso de aquellos con discapacidad auditiva, puesto que éstos al tener problemas de su audición y lenguaje, resulta de suma importancia incorporara a su medio objetos que demanden el uso del sentido de la visión, para retener con mayor facilidad los conocimientos a través del aprendizaje significativo.

Fundamentación Psicológica

La psicología es la ciencia que estudia la mente en todas las etapas del crecimiento es decir tanto en su vida escolar, familiar y el medio en el que se encuentra cada individuo destacándose en el desarrollo y construcción de sus saberes. Según Ortega, López y Álvarez (2011) desde el punto de vista de la Psicología como ciencia:

Trata del estudio y análisis del comportamiento humano, a través de diferentes enfoques explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, la inteligencia, el pensamiento, las relaciones personales, entre otras; términos con los cuales los docentes deben relacionarse ya que están presentes en los individuos que a diario se interrelacionan con ellos, como son sus estudiantes. (p.45)

La Psicología abarca todos los aspectos de las vivencias y experiencias humanas lo hace para fines tanto de investigación, como docentes y laborales, llegando a ser un punto primordial que se debe tomar muy en cuenta en los educandos de esta manera solucionar problemas de asimilación de conocimiento profundizándose dentro de las instituciones educativas.

Fundamentación Técnica

Es considerada como una base adaptada a la modernidad del país lográndose grandes avances en la educación al momento que son implementadas las herramientas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para Hernández (2015) menciona “Los avances tecnológicos van incrementándose con el pasar del tiempo, como se ve actualmente, en teléfonos celulares, es por esto que el docente guiar a sus estudiantes en el uso de herramientas virtuales adaptadas a sus requerimiento de aprendizaje” (p.9).

Es por ello que se hace necesario la adaptación de las herramientas multimedia dentro de la enseñanza-aprendizaje en las diferentes instituciones educativas como en este caso en el Instituto de Audición y Lenguaje” Enriqueta Santillán”, cambiando métodos tradicionales por métodos actualizados que vayan de la mano del uso mediado de un software que permita ver las dimensiones de un lenguaje de señas con imágenes para mejorar las estrategias de enseñanza/aprendizaje de la lectura.

Fundamentación legal

El andamiaje legal en que se fundamenta la investigación está relacionado con los derechos a la educación y aquellos que protegen a las personas con discapacidad, entre las que más destaca tenemos: los derechos de inclusión de personas que presentan alguna discapacidad, que tiene como propósito permitir acceder a todos los espacios de la sociedad sin limitación alguna, para con ello brindar el apoyo requerido a las personas en cuestión y con ello posibilitar puedan cumplir sus sueños y metas, desde la inclusión, sin limitaciones en el sistema educativo.

La Constitución de la República del Ecuador (2008)

**Capitulo segundo derechos del buen vivir sección tercera
comunicación e información**

Art 16.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a **Numeral 4.**El acceso y uso de las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Título II capítulo tercero derechos de las personas y grupos de atención prioritaria sexta edición personas con discapacidad

Art. 47.- El Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, de manera conjunta con la sociedad y la familia, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social. Se reconoce a las personas con discapacidad, los derechos a: **Numeral 2.-**La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

Art. 48.- El Estado adoptará a favor de las personas con discapacidad medidas que aseguren: **Numeral 1.-**La inclusión social, mediante planes y programas estatales y privados coordinados, que fomenten su participación política, social, cultural, educativa y económica.

Ley Orgánica de Educación Intercultural codificación oficial 2016 (LOEI)

Título I de los principios generales capítulo único del ámbito, principios y fines

Art.2.-Principios; en el **literal e.-**Atención e integración prioritaria y especializada de los niños y niñas y adolescentes con discapacidad o que padezcan enfermedades catastróficas de alta complejidad; **Literal v.-**La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades especiales y desarrolla una ética de la inclusión

con medida de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación;

Título III del Sistema Nacional de Educación capítulo sexto de las necesidades educativas específicas

Art.47.-Educación para las personas con discapacidad.-Tanto la educación formal como la no formal tomarán en cuenta las necesidades educativas especiales de las personas en lo afectivo, cognitivo y psicomotriz.

Código de la Niñez y Adolescencia

Título II Principios Fundamentales

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares. El Estado adoptará las medidas necesarias para eliminar toda forma de discriminación.

Art.37.-Establece que los niños y niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad cuyo sistema educativo tenga las siguientes características: **Numeral 4.-**Garantiza que los niños y niñas y adolescentes cuentan con docentes, materiales didácticos, laboratorios, instalaciones y recursos adecuados y gozan de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Términos Relevantes

Según el diccionario Océano uno (2014) describe los siguientes términos:

Interfaz: Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro.

Multimedia.-destinado a la educación a través de texto, animaciones etc.

Interacción.- Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

Locomoción.- Traslación de un lugar a otro.

Directrices.-Conjunto de instrucciones para la ejecución de alguna cosa.

Discernimiento.-distinguir una cosa de otra.

Telemáticos.-Integración de las telecomunicaciones con el proceso automático de datos.

Fácticos.-Relativo a los hechos.

Autónomo.-Vida propia e independiente de un organismo.

Versatilidad.-Adaptable a diversos usos y funciones.

Cognitivas.-De lo que es capaz de conocer.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño de Investigación

El proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo-cuantitativo, pues permite abordar desde lo académico/científico el problema planteado y las diferentes corrientes pedagógicas relativas a la inclusión en el campo educativo de aquellas personas que tienen discapacidad auditiva.

Investigación Cualitativa

La investigación es cualitativa porque, trata de un tema de índole social, permitiendo tener un contacto directo con el problema e interrelacionarse con el sujeto y con ello lograr un análisis deductivo conducente a la inducción de propuestas de abordaje adecuadas para la superación de la situación problemática.

Este tipo de investigación de acuerdo a Tojar (2006) menciona: “Se preocupa más de temas sustantivos que de temas formales, más de problemas prácticos que de lo teórico” (p.88). Efectivamente la investigación cualitativa se enfoca en una realidad que se encuentra en el entorno social y trata de toda la información recolectada mediante la observación de comportamientos naturales o de respuestas abiertas para su posterior interpretación de significados.

Investigación Cuantitativa

Es cuantitativa porque brinda un resultado mediante números y toma en cuenta los respectivos procesos que coadyuva a encontrar los estados estadísticos que permiten obtener una hipótesis. El diseño de

herramienta de investigación utilizado en el Instituto de Lenguaje “Enriqueta Santillán” para los estudiantes, docentes y autoridades, fue con el propósito de lograr un valor numérico que con llevó a un valor verdadero para resolver los paradigmas existentes en el aprendizaje de lectura. Según Sampieri et al. (2003) la investigación cuantitativa surge:

Una vez planteado el problema de estudio, el investigador o investigadora considera lo que se ha investigado anteriormente (la revisión de la literatura) y construye un marco teórico (la teoría que habrá de guiar su estudio), del cual deriva una o varias hipótesis y las somete a prueba mediante el empleo de los diseños de investigación apropiados. Si los resultados corroboran las hipótesis, se aporta evidencia a su favor. Si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones y nuevas hipótesis. Al apoyar las hipótesis se genera confianza en la teoría que las sustenta. (p.115)

En dicho contexto la investigación compete a un proyecto viable, ya que la metodología de estudio empleada, está basada en pasos ordenados de hechos reales que permitieron aportar, en lo referente a la lectura, ser más interactiva, didáctica y permitir solucionar el problema en la institución. La viabilidad de un proyecto, según Sampieri et al. (2010) define: "Es un conjunto de procesos sistematizados, críticos y empíricos que se aplican al estudio del fenómeno" (p.4). Siguiendo los pasos se logra llegar a la raíz del problema y solucionarlo.

En el Instituto de Lenguaje y Audición “Enriqueta Santillán”, se aplicó la entrevista de tipo estructurada, a las autoridades de la institución y personal docente del departamento de psicología y de la asignatura de Lengua y Literatura ya que son los que directamente están en contacto con la problemática que tienen los estudiantes. A través de esta, se obtuvieron los resultados cualitativos que reflejaron que los docentes requieren reforzar el proceso de lectura en sus estudiantes. Se sugiere que este proceso de lectura, debería realizarse a través del uso de un

software didáctico que permita a los alumnos tener una enseñanza interactiva con sus docentes desde la comodidad de su hogar, logrando que sus padres y/o familiares se involucren en el proceso.

Tipos de Investigación

En el presente estudio se tomaron en cuenta los diferentes tipos de investigaciones, de los cuales se han seleccionado los adecuados de acuerdo a la implementación del software didáctico, que ayudará al docente a fortalecer su enseñanza e impartir de manera amplia y tecnológica a los estudiantes con discapacidad auditiva, los conocimientos en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

Exploratorio

Esta investigación es de tipo exploratoria, porque implica indagar sobre un fenómeno desconocido y para obtener información. Según la investigación exploratoria Sampieri et al. (2014).Constituye:

Los estudios (empleados o utilizados) cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no (ha sido) abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. (p.91)

En este caso la investigación se refiere a la discapacidad auditiva, aunque se han realizado proyectos para este tipo de instituciones, todavía no se han llevado a la práctica y no todas gozan de un software educativo, razón por la cual fue preciso realizar una investigación exploratoria en la institución para obtener información fáctica sobre el tema para sustento de la investigación.

Descriptivo

Con la investigación descriptiva se logra distinguir de manera específica grupos de individuos, el medio en que se desenvuelven y cada una de sus necesidades prioritarias y de su entorno para lograr un desarrollo adecuado con la intervención en base a tecnologías del aprendizaje. De acuerdo los estudios descriptivos Sampieri et al. (2003) pretende:

Buscar especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es solo indicar cómo se relacionan estas.
(p.92)

Se describe la situación en que se encuentran los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje” Enriqueta Santillán” tomando como punto principal las necesidades de mejorar su lenguaje de señas al momento de realizar la lectura con el uso continuo de una herramienta multimedia.

Correlacional

La investigación es de tipo correlacional cuando establece relación entre dos variables.

Por lo cual Sampieri, et al. (2010) mencionan: “Evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones. Tales correlacionales se sustentan en hipótesis sometidas a prueba” (p.98). La investigación es de tipo correlacional, porque se aplicaron modelos estadísticos de correlación en el área de lenguaje y literatura; y, se identificaron el grado de relación y

dependencia que poseen las variables en análisis, las que, en principio, señalan que si existe un elevado grado de correlación entre aprendizaje y uso mediado de un software educativo.

Explicativo

La investigación es de tipo explicativa, pues involucra las causas de un problema determinado.

Según Sampieri, et al. (2014) definen: “Los estudios que van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales” (p.95). Al investigar no solo se fija en la descripción del problema al contrario busca los causales del hecho.

En este caso, da explicación de las necesidades que se presentan en el área de lenguaje y literatura en la asignatura de lectura en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, surge como requerimiento el uso de una herramienta multimedia para lograr una interacción entre el docente y el estudiante, logrando esa conexión directa durante el desarrollo de la clase.

Documental

Es un modelo de investigación mediante la cual se recopilan documentos de fuentes documentales, utilizándose libros de autores relacionados con el tema tratado en esta investigación.

Según Fernández (2015) define: “Las grandes corrientes de la lingüística, módulo de epistemología, epistemología de las ciencias humanas, naturaleza y métodos de la epistemología lógica y conocimiento de Jean Piaget, módulo de epistemología en ciencias sociales entre otros” (p.27). El objetivo primordial es el análisis de los fenómenos, la

recopilación de información documental acerca del problema a investigarse.

La Institución “Enriqueta Santillán” proporcionó todos los documentos necesarios, para la investigación entre, estos: Libro de lenguajes de señas “mis primeros saberes”, módulo de discapacidad auditiva, oficios de aprobación para poder efectuar dentro de la institución, la investigación proporcionados por las autoridades mediante estos, se pudo establecer una propuesta para ayudar a los estudiantes con discapacidad auditiva, en el desarrollo de la lectura en el área de lenguaje y literatura a través del diseño de un software educativo didáctico para minimizar la débil lectura que se presenta en ellos.

Población y Muestra

Población

La población es un conjunto un conglomerado de personas correspondiente a la presente investigación está conformada por un directivo, tres administrativos, dos docentes del área de lenguaje y literatura y ciento veinte estudiantes del Instituto de Lenguaje y Audición “Enriqueta Santillán”.

Según Sampieri, et al. (2003) indican que: “Estas deben situarse claramente por sus características de contenido, lugar y tiempo” (p.114). La investigación realizada se centró en los estudiantes con discapacidad auditiva del mencionado instituto.

Cuadro 1: Población Total

N°	Detalle	Personas
1	Directivo	1
2	Administrativo	3
3	Docentes	2
4	Estudiantes	120
	Total	126

Fuente: Datos recogidos del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”
Elaborado: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Muestra

Es una pequeña parte de un todo a estudiar sus características y someterlas a un análisis. Se ha tomado la muestra no probabilística ya que el proyecto se basó en un determinado problema: el de los estudiantes con discapacidad auditiva.

Para Sampieri, et al. (2010) definen: “En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (p.176). En este contexto se calculó el valor de la muestra de estudiantes a partir de la población del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, para ello se usó la siguiente fórmula:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población (126 sujetos)

σ = Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor de 0,5.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza 1,96, valor que queda a criterio del investigador.

e = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09) valor que queda a criterio del encuestador. (0,05)

Cálculo de la muestra

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

$$n = \frac{126(0,5)^2(1,96)^2}{(126-1)(0,05)^2 + (0,5)^2(1,96)^2}$$

$$n = \frac{126(0,25)(3,8416)}{125(0,0025) + (0,25)(3,8416)}$$

$$n = \frac{126(0,9604)}{0,3125 + 0,9604}$$

$$n = \frac{121,01}{1,2729}$$

$$n = 95,07$$

n= 95,07 el tamaño de muestra.

$$N = 126$$

Constante

$$fh = \frac{n}{N}$$

Fracciones de muestra

$$fh = \frac{95,07}{126}$$

$$fh = 0,75$$

Cálculo de Estratos

$$1 \times 0,75 = 0,75$$

$$2 \times 0,75 = 1,50$$

$$3 \times 0,75 = 2,25$$

$$120 \times 0,75 = 90$$

$$\text{TOTAL} = 94,50$$

Cuadro 2: Distributivo de Muestra

Población total del Instituto Audición Lenguaje y “Enriqueta Santillán”		
Nº	Detalle	Personas
1	Directivo	1
2	Docentes	2
3	Administrativos	2
4	Estudiantes	90
	Total	95

Fuente: Datos recogidos del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Operacionalización de variables

Cuadro 3: Operacionalización de variables

Variable Independiente	Dimensión	Indicadores
 Herramienta multimedia	Definición	
	Servicios de las diferentes herramientas multimedia	*Herramientas multimedia en la educación *Facebook *WhatsApp *Instagram *Snapchat *Correos *Electrónicos *Foros *Páginas web *Computadoras *Laptop *TV
	Software didáctico Interactivo	Importancia: *Permite una reciprocidad entre el estudiante y la computadora *Permite mejor desarrollo de las habilidades cognitivas, físicas y emocionales *Educación *Trabajo
	Usos	*Motivadora *Investigadora *Expresiva *Lúdica *Metalingüística
	Funciones	
	Ventajas	*Herramienta de apoyo a los maestros para interactuar *Utilizarla de manera práctica para sus clases *Hace el sitio más ameno y divertido para la adquisición de conocimientos *Las modificaciones

	Desventajas	requieren dedicación *Pueden tornarse indispensables *Uso inadecuado trae consecuencias negativas
	Ventajas y/o beneficios de usar las herramientas multimedia Power Point Ventajas	*Mejor captación de las ideas *El proceso de aprendizaje más dinámico *Uso de diversos temas *Movimientos, sonidos y textos *Clase menos aburrida *Aporta impacto visual a las presentaciones *Agrega una experiencia de video personalizada *Trabaja con otros usuarios sin tener que esperar *Acceso a la presentaciones desde otros dispositivos *Tiene alta calidad en las presentaciones *Tiene animaciones y transiciones, haciendo más amena la presentación *Se pueden imprimir las diapositivas
Variable Dependiente		
 Enseñanza/ Aprendizaje de lectura	Clases de lectura	Lectura receptiva Lectura rápida Lectura de estudio Lectura recreativa
	Ventajas de la lectura Lectura en personas con discapacidad auditiva	Agudiza la astucia. Estimula el intercambio de información. Ayuda a la comunicación Enseñar a niños con discapacidad el placer de la lectura

Fuente datos recogidos del Instituto de Lenguaje y Audición “Enriqueta Santillán”
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Métodos de Investigación

Son aquellos que nos dirigen a alcanzar los conocimientos asociados con un problema a investigarse en el lugar de los hechos. El proyecto demandó la recopilación de la información necesaria a través de los métodos inductivo, deductivo.

Por lo cual Miguelez (1999) define: “Que son vías que facilitan el descubrimiento de conocimientos seguros y confiables para solucionar los problemas que la vida nos plantea” (p.79). Con la ayuda de estos métodos la recopilación de información será eficaz y verídica lo cual es de mucha importancia para el desarrollo del presente proyecto y su posible solución.

Empíricos

La investigación se realizó mediante una observación directa; es decir en el lugar de los hechos recolectando toda la información requerida mediante la gestión estadística de la información recopilada en la entrevista realizada, de esta manera se pudo constatar un débil aprendizaje en la lectura de señas del área de Lenguaje y Literatura en los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y lenguaje “Enriqueta Santillán”.

Método inductivo-deductivo

El método inductivo-deductivo, fue de gran utilidad en esta investigación, pues permitió realizar el análisis de la información que se obtuvo de la recolección de los datos de las fichas de observación durante el uso de la herramienta multimedia aplicada a los niños durante la lectura. Y de las entrevistas, permitió ordenar la generalidad de los datos obtenidos en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Posteriormente se procedió a comparar la información con la fundamentación teórica de esta investigación. El uso de la herramienta multimedia permitirá reforzar el

desarrollo y entendimiento de la lectura, acoplados al lenguaje de señas en personas con discapacidad auditiva.

Método Histórico

El método histórico como su nombre lo indica se refiere a datos del hecho que se desea investigar desde varias etapas a medida que se ha ido evolucionando.

Según Sabino (1992) manifiesta: “Conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica, para conocer la evolución y desarrollo del objeto o fenómeno de investigación es necesario revelar su historia, las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales” (p.125). Tomando en consideración lo planteado por Sabino se podrá encontrar una solución al problema detectado en la Institución Educativa, siguiendo una secuencia cronológica y sistematizada, paso a paso, para el logro de la solución.

Método descriptivo e interpretativo

Permite guiar al investigador a descubrir el problema a través de la observación descriptiva e interpretativa, realizada a los estudiantes, pudiéndose palpar la realidad de sus necesidades. Al incorporar una herramienta multimedia con la cual puedan interactuar para desarrollar su aprendizaje en la lectura se logra despertar cada una de sus destrezas mediante el lenguaje de señas a través de una lectura con imágenes.

Método científico- experimental

El método científico experimental se lo realiza pasando por varias etapas para conseguir un conocimiento verídico de un fenómeno.

Según Rivero (2008) menciona: ha sido uno de los que más resultados ha dado, ya que aplica la observación de fenómenos, que en un primer momento es sensorial, luego con el pensamiento abstracto se

elaboran las hipótesis y se diseña el experimento, con el fin de reproducir el objeto de estudio, controlando el fenómeno para probar la validez de éstas (p.47).

Por lo que en la investigación la primera visión del problema se realiza mediante una observación, la cual permitió experimentar en qué situación se encontraban los estudiantes con discapacidad auditiva y que necesidades tenían con respecto a la lectura, generando un contacto directo con la situación problema.

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La observación

La observación es un instrumento útil para la investigación ya que ayuda a reunir gran cantidad de información que es potencial para la investigación que llevamos a cabo con los estudiantes de discapacidad auditiva.

Según Sampieri et al. (2010) definen: “Recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategoría” (p.252). Se utilizan dos tipos, que son la observación directa y la indirecta.

La observación directa

La observación directa como su nombre mismo lo expresa se la realiza en el lugar de los hechos o fenómenos.

Para Sampieri et al. (2003) definen: “Es un instrumento de recolección de información que consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta, ayudando al investigador a relacionarse directamente con el fenómeno” (p.235). Se puede relacionar todo lo que involucra al hecho o fenómeno que se está investigando tomando nota de todo lo observado.

Permitió recolectar información de manera clara e involucrar a las autoras de la investigación, con las necesidades y realidades de los estudiantes de Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, logrando de esta manera poder cumplir con el aporte de un software didáctico para lectura en el área de Lenguaje y Literatura.

La observación indirecta

La observación indirecta es aquella que se la realiza recopilando datos relacionados al hecho o fenómeno de otro hallazgo o información referente a lo investigado.

Este tipo de información es diferente a la directa, según Benguría, Martín y Valdéz (2010) mencionan: “Permite recopilar información de otros medios o fuentes, ya sean estos realizados por algunas personas como las teorías que encontramos en revistas, periódicos, libros, entre otros” (p.17). La recopilación de datos ya existentes vinculados con el tema investigado tiene gran importancia de los mismos se parte y sirven todo lo referente al tema planteado

En este caso la Institución de Audición y lenguaje “Enriqueta Santillán”, facilitó los documentos físicos para la investigación y se recopilaron de otros proyectos de titulación de los cuales se ha podido argumentar y comprobar que coinciden con la necesidad de nuevas metodologías de estudio para estudiantes con discapacidad auditiva.

Instrumentos utilizados en la observación

Los instrumentos más utilizados en la técnica de la observación son:

Lista de Cotejo.

Escala de calificación.

Ficha de Observación.

Las fichas de observación son instrumentos que permiten registrar la descripción detallada de sujetos, lugares, objetos, entre otros, que forman parte de la investigación. Estas descripciones deben hacerse lo más detalladamente posible, sobre todo si se trata de sujetos o personas que presentan discapacidad auditiva.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) definen: “Es un documento que intenta obtener la mayor información de algo (sujeto) observándolo, puede ser de gran duración o corta duración en el tiempo y las características del objeto o sujeto a observar determinarán las características de la ficha” (p.145). Se caracteriza por que los puntos que van a ser observados en el sujeto u objeto deben ser colocados en el orden en que se desarrollen, para evitar después tener que adivinar lo que se ha observado.

En la presente investigación se aplicó la ficha de observación, por ser niños y jóvenes con discapacidad auditiva. Por sugerencia de la docente de titulación Mg. Paola Flores la muestra quedó conformada por los 120 estudiantes que constituyen la población, distribuidos en dos grupos, de la siguiente manera:

50 estudiantes de Primaria

40 estudiantes de Bachillerato

Por la diferencia de edades de los dos grupos, se utilizaron dos fichas de observación, estructuradas de diferente forma, pues las actividades aplicadas fueron distintas para los estudiantes de primaria y de bachillerato. Esto constituyó una muestra no probabilística.

Esta técnica permitió recopilar los datos de la muestra sobre el aprendizaje de los 90 estudiantes con discapacidad auditiva, en presencia de los docentes de la cátedra de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, a fin de detectar desde el punto de vista de ellos, que infirió en su enseñanza.

La entrevista

La entrevista utiliza como su nombre lo indica para entrevistar a determinadas personas con el fin de recopilar información acerca de un tema.

Sampieri, et al.(2003) afirman: “Que la entrevista se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistadas)” (p.403). Se la realiza en un ambiente adecuado y con el uso de una guía de entrevista con las preguntas correspondiente al tema a tratarse.

Este instrumento permitió recopilar información de las autoridades de la Institución en las áreas administrativa, pedagógica, psicológica, teniendo en cuenta que todos estos valiosos datos sirvieron para llegar a la problemática que existe en lectura de la asignatura de Lenguaje y Literatura y de esta manera ayudar a satisfacer las necesidades con la propuesta planteada en la investigación de este proyecto.

Validación de los instrumentos

El instrumento utilizado en esta investigación fue la ficha de observación de tipo estructurada, conformada por una serie de preguntas con cinco alternativas de selección: SIEMPRE, CASI SIEMPRE, A VECES, RARA VEZ y NUNCA.

Análisis e Interpretación de Datos

Análisis de resultados e interpretación de la ficha de observación realizada a estudiantes.

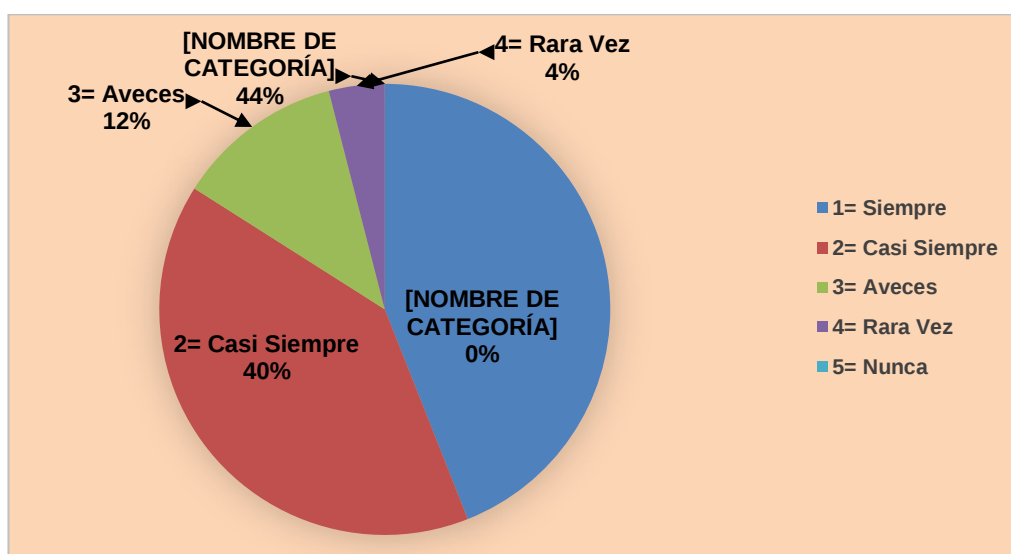
El análisis se basa en el tratamiento estadístico dado a los resultados obtenidos de la entrevista efectuada al personal directivo, administrativo y docente; y, las fichas de observación aplicada a los 90 estudiantes que conforman la población (por sugerencia de la Mg. Paola Flores) distribuida de la siguiente manera: 50 estudiantes de primaria y 40 de bachillerato, del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”, realizándose la ficha de observación a cada uno de los sujetos que conformaron la muestra. Urge destacar que por las características psicofísicas de los estudiantes se suministró la ficha de observación de forma individual, la cual contiene una serie de preguntas estructuradas con alternativas de selección, previamente revisadas y avaladas por el personal del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE). La ficha de observación se utiliza en la investigación como guía de seguimiento y medición del proceso de enseñanza/aprendizaje.

Tabla 1: Materiales para lectura

¿Traen los estudiantes materiales necesarios para lectura?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 1		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	20	40%
		A Veces	6	12%
		Rara Vez	2	4%
		Nunca	22	44%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 1: Materiales para lectura



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

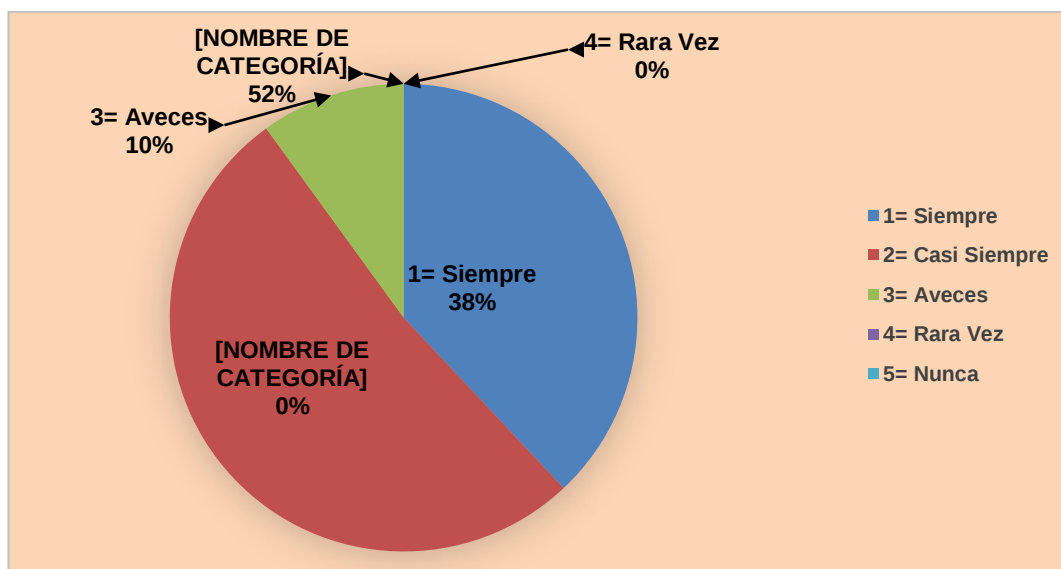
Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes no traen sus materiales necesarios para el desarrollo de sus actividades por lo que se dificulta su aprendizaje durante la clase, es necesaria la implementación de una herramienta multimedia para lograr desarrollar las destrezas en los estudiantes con discapacidad auditiva.

Tabla 2: Prestan atención en clases

¿Prestan atención mientras el maestro explica en clases?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2		Siempre	19	38%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	5	10%
		Rara Vez	0	0%
		Nunca	26	52%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: IF-T-Q-0026

Gráfico 2: Prestan atención en clases



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

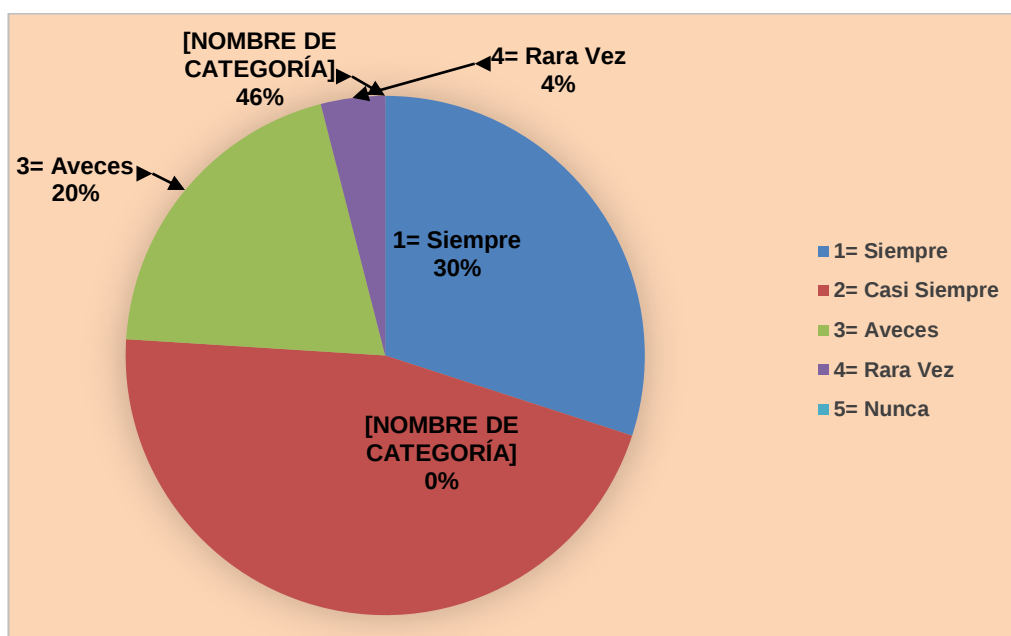
La mayoría los estudiantes no prestan atención durante la clase impartida por el docente por lo que se establece la necesidad de motivarlos mediante el uso de herramientas multimedia acorde a sus necesidades especiales.

Tabla 3: Uso de los materiales necesarios

¿Los estudiantes utilizan los materiales necesarios durante la clase de lectura?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	15	30%
	Casi Siempre	0	0%
	A Veces	10	20%
	Rara Vez	2	4%
	Nunca	23	46%
	TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 3: Uso de los materiales necesarios



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

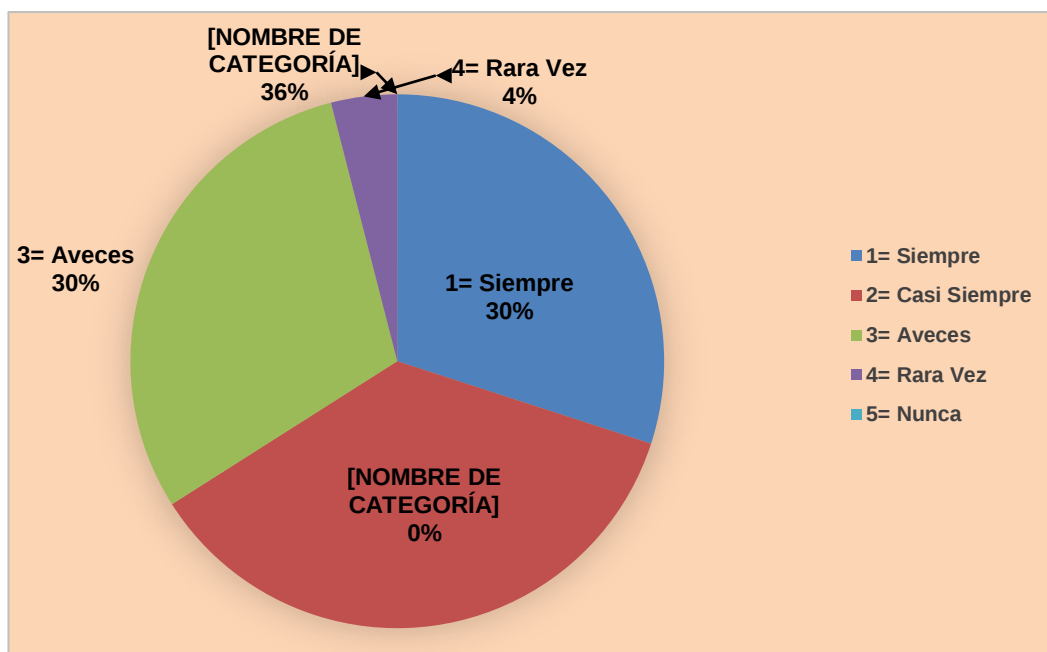
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no utilizan los materiales necesarios en la clase de lectura. Demostrando desinterés por la falta del uso de materiales didácticos interactivos por parte del docente.

Tabla 4: El interés del estudiante es permanente

¿Su interés es permanente durante toda la clase cuando se imparte la materia de lectura?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4		Siempre	15	30%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	15	30%
		Rara Vez	2	4%
		Nunca	18	36%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 4: El interés del estudiante es permanente



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

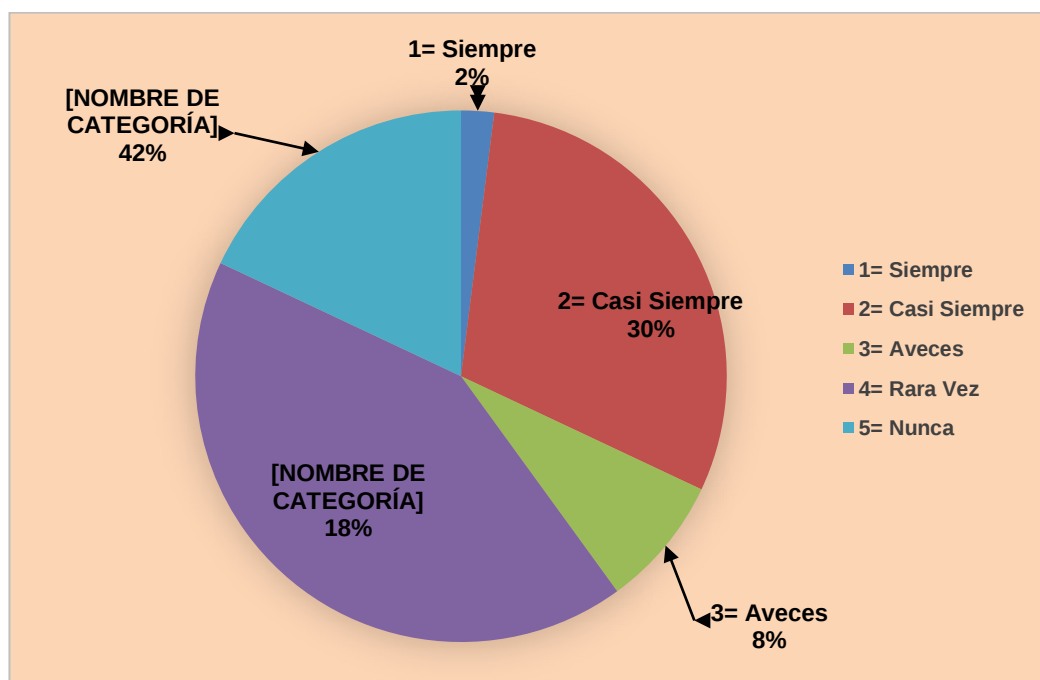
Demuestran los resultados que los estudiantes con discapacidad auditiva no prestan interés permanente durante la clase impartida por el docente lo que dificulta desarrollar sus destrezas y habilidades en la enseñanza aprendizaje en el momento de recibir los conocimientos expuestos.

Tabla 5: Construcción de una oración

¿El estudiante tiene la capacidad para construir una oración simple?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	Siempre	1	2%
	Casi Siempre	15	30%
	A Veces	4	8%
	Rara Vez	9	18%
	Nunca	21	42%
	TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 5: Construcción de una oración



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes no tienen la capacidad para crear una oración con su estructura correcta y esta falta de capacidad no son atendidas por parte del docente, pues este carece de los recursos para este fin.

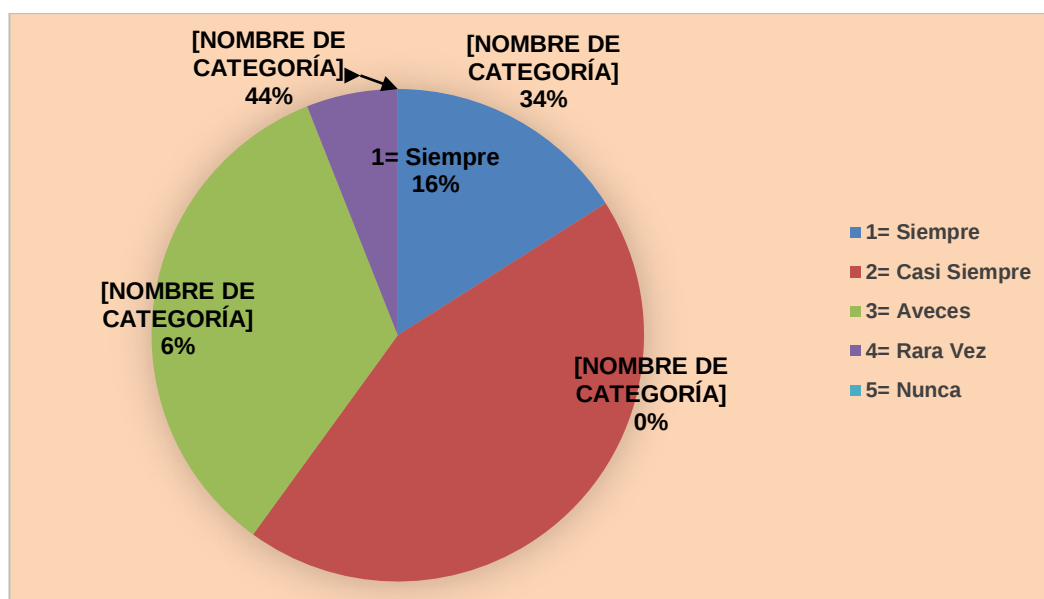
Tabla 6: Motivación del estudiante

¿El estudiante se siente realmente motivado durante la clase?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Siempre	8	16%
	Casi Siempre	0	0%
	A Veces	3	6%
	Rara Vez	17	34%
	Nunca	22	44%
	TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"

Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 6: Motivación del estudiante



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

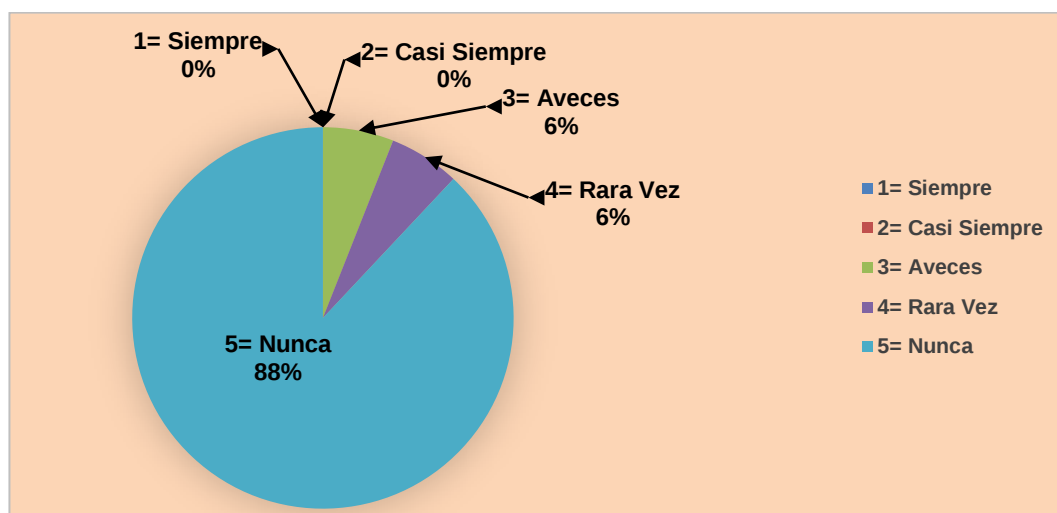
Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes no se sienten motivados durante su clase de lectura, ya que los docentes no poseen las herramientas didácticas necesarias para lograr ese objetivo es necesario la implementación de una herramienta multimedia acorde a sus necesidades.

Tabla 7: Proceso enseñanza/aprendizaje

¿Se usa alguna herramienta multimedia durante el proceso de enseñanza/aprendizaje?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 7		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	3	6%
		Rara Vez	3	6%
		Nunca	44	88%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 7: Proceso de enseñanza/aprendizaje



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

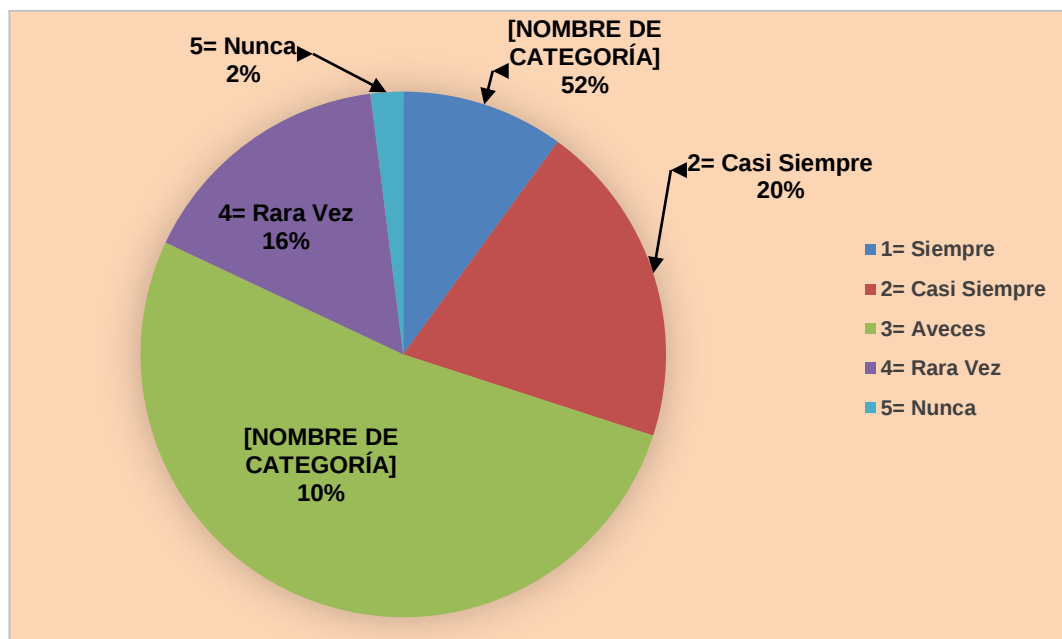
Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes necesitan en sus clases una herramienta multimedia que apoye al momento de incrementar sus conocimientos y a la vez refuercen sus destrezas en el aprendizaje diario, logrando una interacción entre estudiante y docente.

Tabla 8: Distracción del estudiante

¿El estudiante se distrae con facilidad durante la clase?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8		Siempre	26	52%
		Casi Siempre	10	20%
		A Veces	5	10%
		Rara Vez	8	16%
		Nunca	1	2%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 8: Distracción del estudiante



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

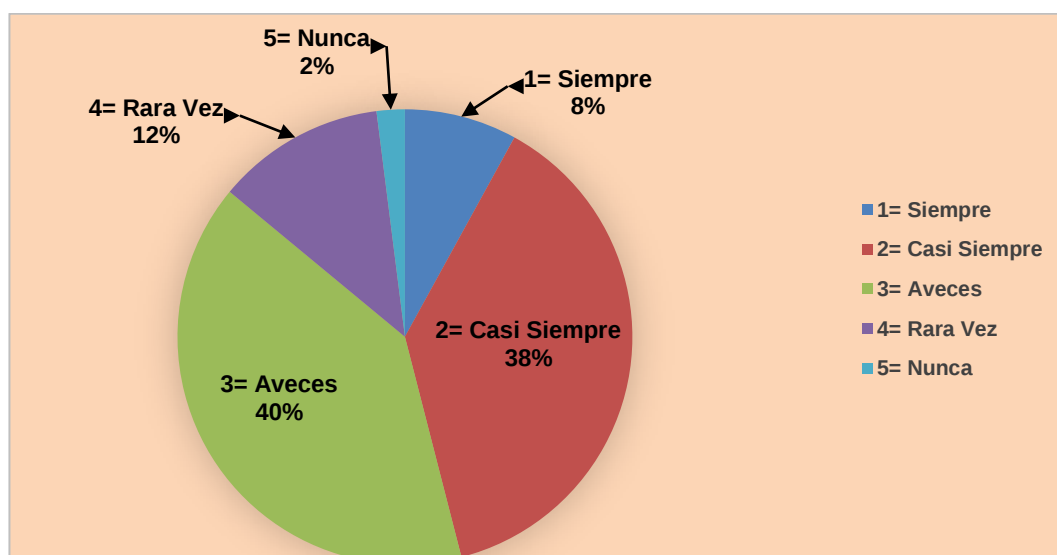
Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes se distraen con facilidad. Esto demuestra la importancia de implementar un software didáctico interactivo que ayude a la no distracción de los estudiantes durante la clase logrando de esta manera la asimilación de los conocimientos impartidos.

Tabla 9: Uso de recursos didácticos

¿El estudiante hace uso de recursos didácticos durante la clase de lectura?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	Siempre	4	8%
	Casi Siempre	1	2%
	A Veces	20	40%
	Rara Vez	6	12%
	Nunca	19	38%
	TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 9: Uso de recursos didácticos



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

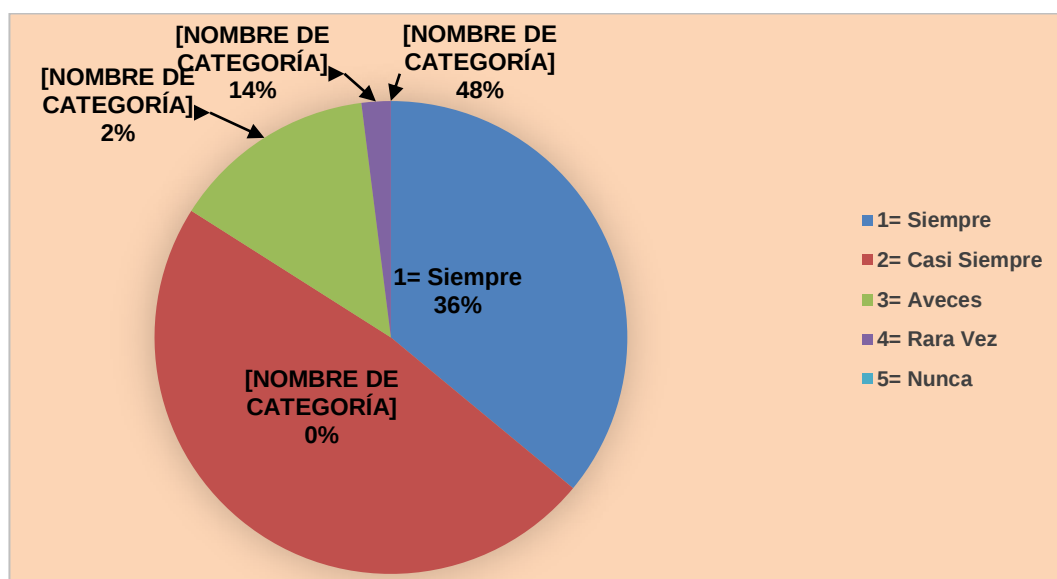
Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes no usan seguidamente materiales didácticos en clases lo que hace que su aprendizaje sea muy aburrido y no tenga interés por las clases dictadas por el docente. Es necesario el uso de una herramienta multimedia acorde a sus necesidades.

Tabla 10: Desarrollo de destrezas visuales

¿El docente logra desarrollar las destrezas visuales en el estudiante durante la clase de lectura?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°10		Siempre	18	36%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	1	2%
		Rara Vez	7	14%
		Nunca	24	48%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 10: Desarrollo de destrezas visuales



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

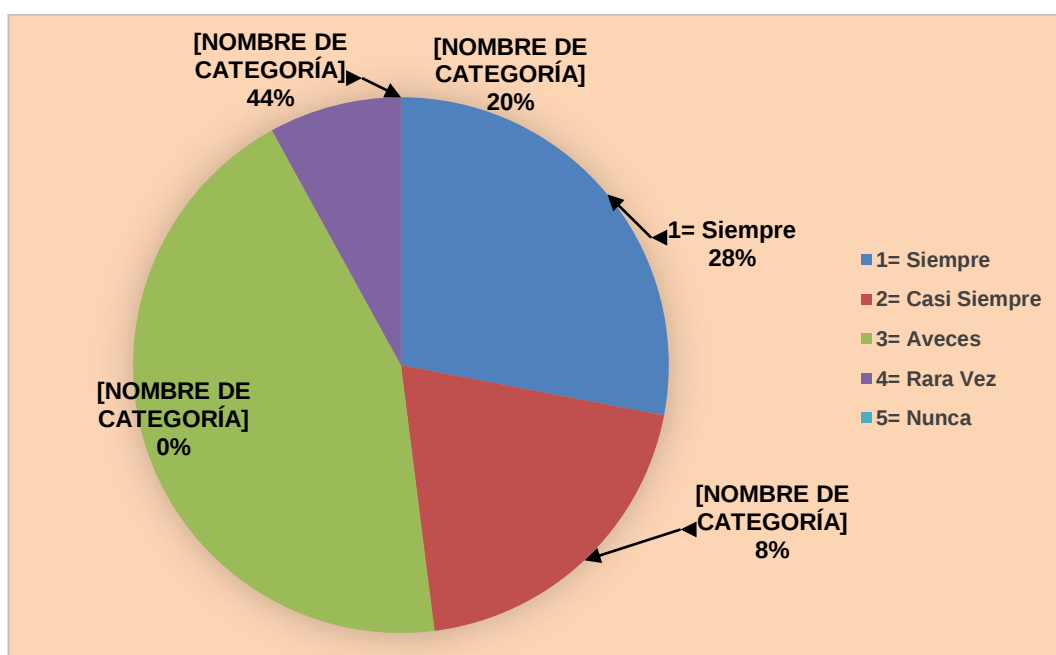
Los resultados dejan al descubierto que, el docente no logra desarrollar en los estudiantes las destrezas visuales ya que son importantes para la enseñanza/aprendizaje porque contribuyen positivamente al desarrollo de las mismas, es necesario la implementación de un software educativo interactivo.

Tabla 11: Utiliza recursos de motivación

¿El docente utiliza recursos que permiten motivar al estudiante durante la clase?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°11		Siempre	14	28%
		Casi Siempre	4	8%
		A Veces	0	0%
		Rara Vez	10	20%
		Nunca	22	44%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 11: Utiliza recursos de motivación



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

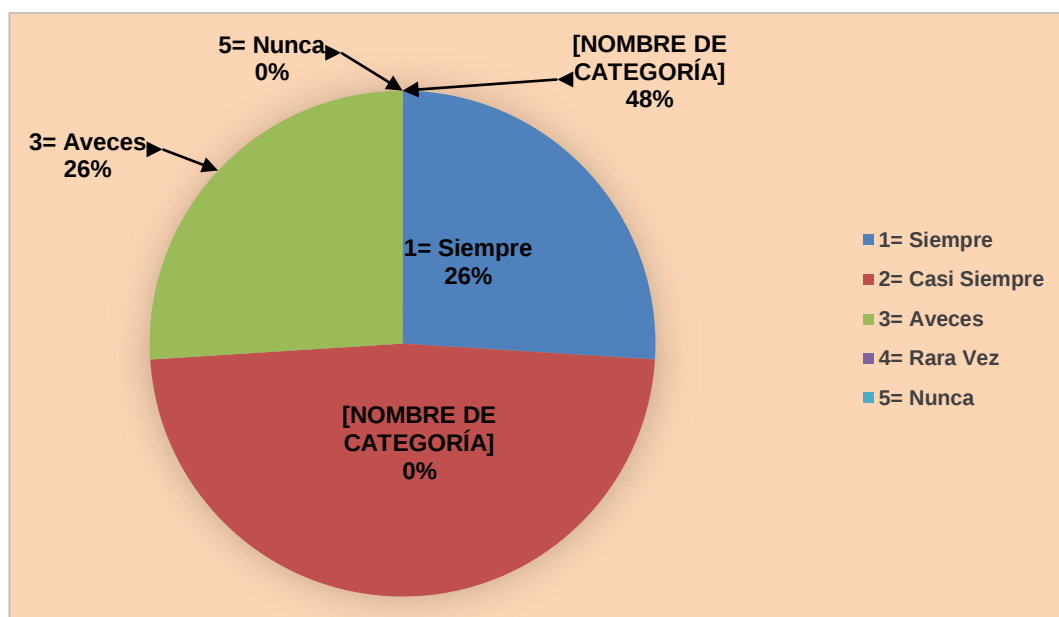
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes presentan algo de interés en clases pero no la necesaria para que ellos recepten lo impartido por el docente ya que no utiliza algún recurso didáctico o multimedia por lo que no logra el interés y la atención adecuada en su clase de lectura.

Tabla 12: Atención al docente en clase

¿El estudiante demuestra atención durante la explicación del docente?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº12		Siempre	13	26%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	13	26%
		Rara Vez	24	48%
		Nunca	0	0%
		TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 12: Atención al docente en clase



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

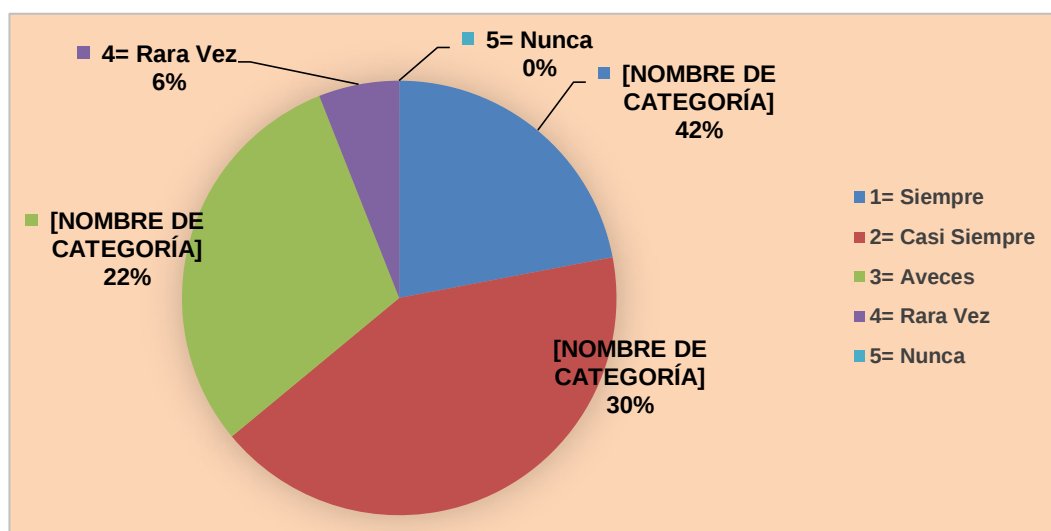
Los resultados demuestran que no prestan atención la mayoría de los estudiantes necesitan de una herramienta que contribuirá a la implementación del software didáctico interactivo que permitirá aún más desarrollar las destrezas de ellos durante la clase.

Tabla 13: Muestra diligencia en clase

¿El estudiante se muestra activo durante la clase?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°13	Siempre	21	42%
	Casi Siempre	15	30%
	A Veces	11	22%
	Rara Vez	3	6%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	50	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 13: Muestra diligencia en clase



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

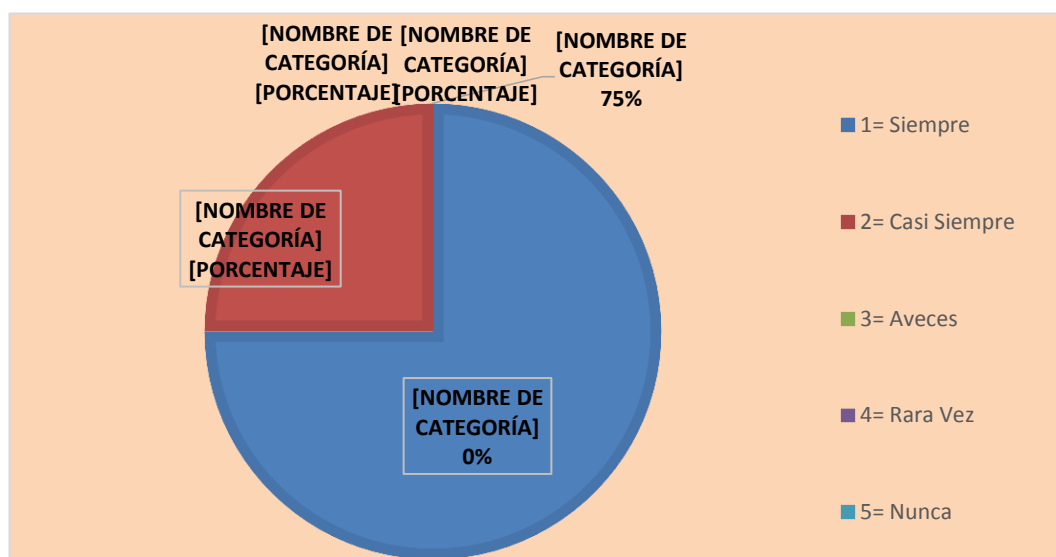
Los resultados señalan que los estudiantes sienten el interés por participar en clases y su actuación sería más relevante si contaran con la ayuda de un software educativo interactivo para intercambiar ideas entre el docente y estudiante y de esta manera asimilar los conocimientos impartidos.

Tabla 14: Materiales de lectura

¿Llevan los materiales adecuados para la clase de lectura?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°14	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	10	25%
	A Veces	0	0%
	Rara Vez	30	75%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 14: Materiales de lectura



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

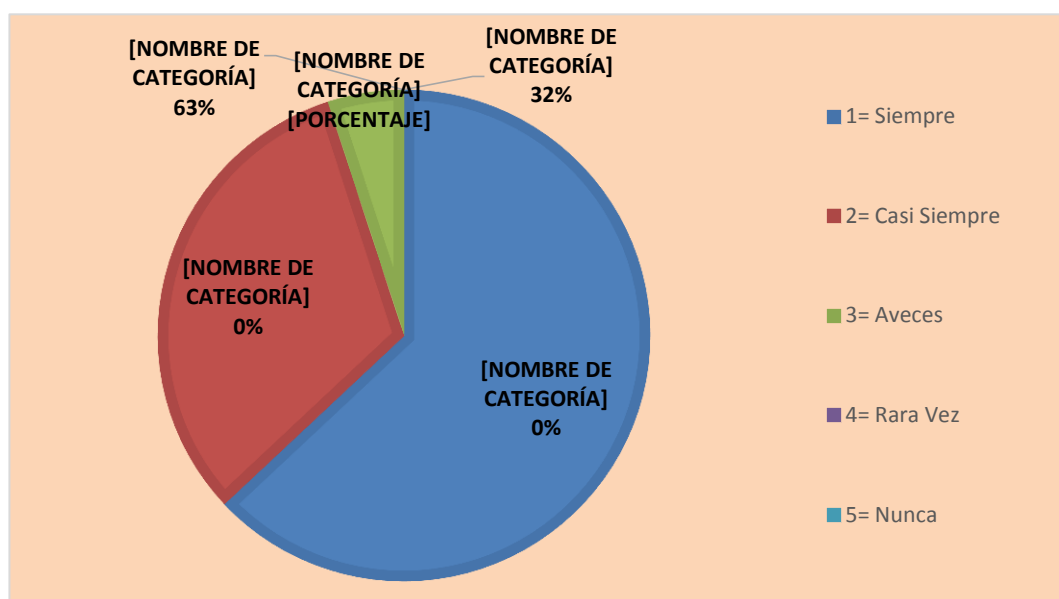
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no llevan los materiales adecuados de manera continua para su clase de lectura lo cual hace que se dificulte el aprendizaje en ellos y el docente no consiga desarrollar sus destrezas y habilidades.

Tabla 15: Atención compensada en clases

¿Presentan la atención debida durante la clase de lectura?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°15	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	A Veces	2	5%
	Rara Vez	13	32%
	Nunca	25	63%
	TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 15: Atención compensada en clases



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

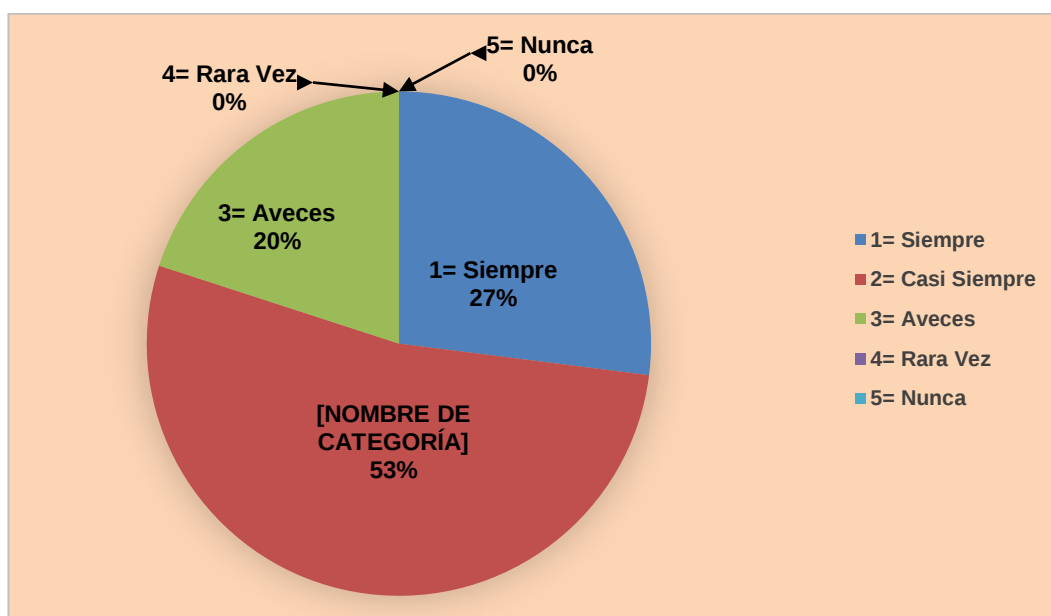
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no se sienten compensados con la clase por lo cual demuestran desinterés por las materias impartidas en este caso por la lectura.

Tabla 16: Procedimiento del docente

CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°16		Siempre	11	27%
		Casi Siempre	21	53%
		A Veces	8	20%
		Rara Vez	0	0%
		Nunca	0	0%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 16: Procedimiento del docente



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

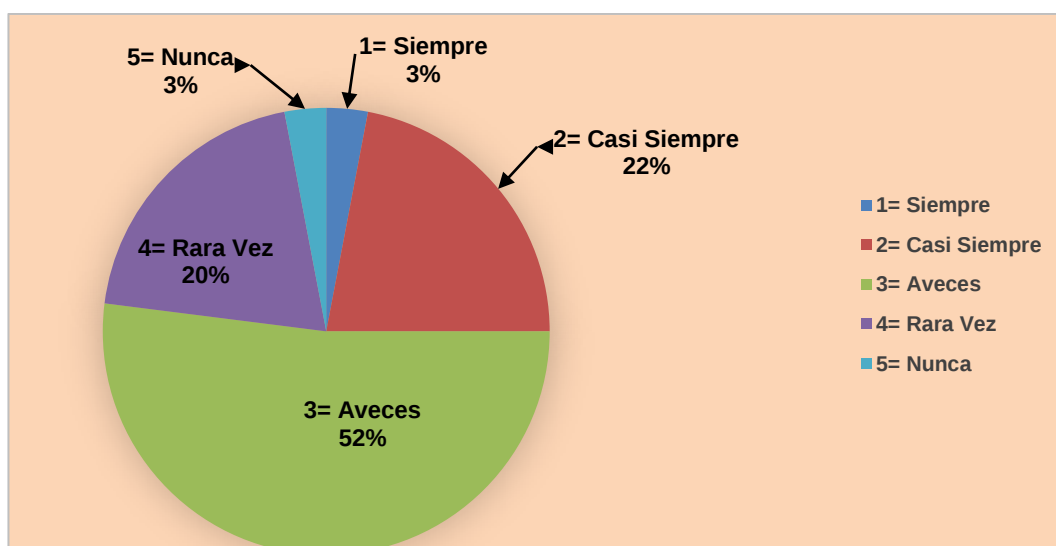
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes presentan ciertos problemas cuando realizan el análisis de la lectura aun cuando siguen el procedimiento indicado por el docente por lo que es necesario que se actualice el docente con la utilización de recursos tecnológicos.

Tabla 17: Escaso interés en la materia

¿Les cuesta poner interés en el aula de clase cuando se imparte la materia de lectura?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°17		Siempre	1	3%
		Casi Siempre	9	22%
		A Veces	21	52%
		Rara Vez	8	20%
		Nunca	1	3%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 17: Escaso interés en la materia



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

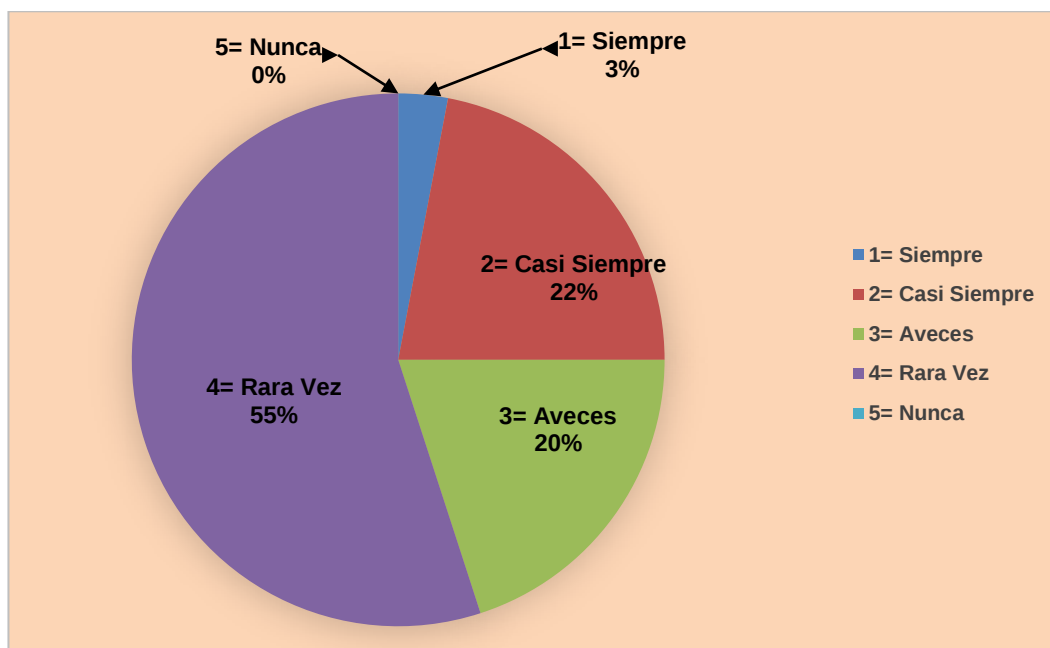
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes tienen una actitud muy desinteresada para su aprendizaje durante la clase de lectura por lo cual necesita el docente implementar herramientas multimedia en sus clases.

Tabla 18: Formar una oración completa

¿El estudiante tiene la capacidad para construir una oración completa?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº18		Siempre	1	3%
		Casi Siempre	9	22%
		A Veces	8	20%
		Rara Vez	22	55%
		Nunca	0	0%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 18: Formar una oración completa



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

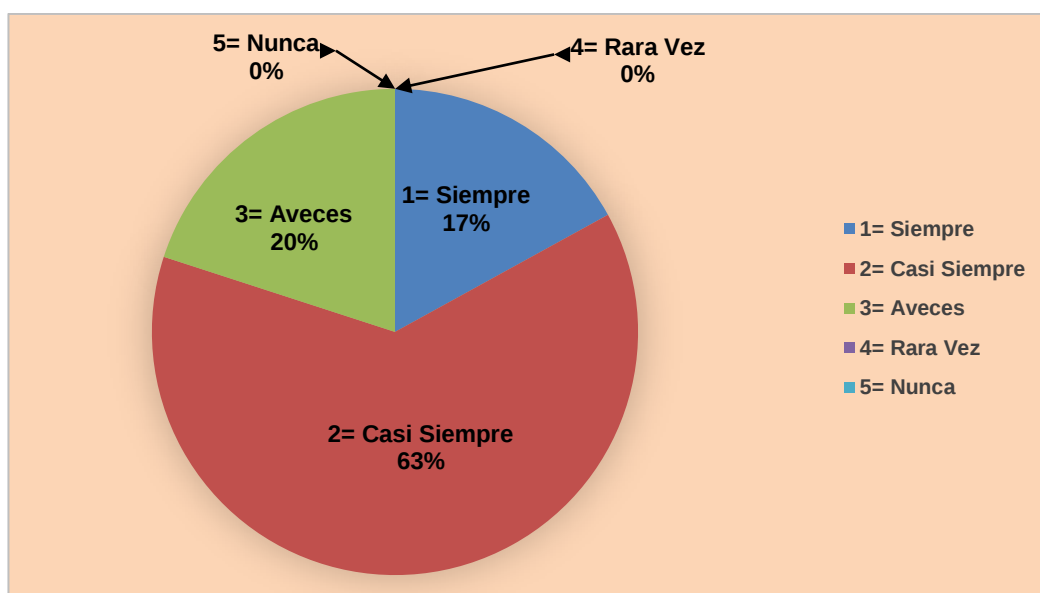
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no tienen la habilidad suficiente para desarrollar una oración completa, mediante el software se lograra desarrollar aún más sus habilidades para la formación de frases u oraciones completas.

Tabla 19: Motivación durante la clase

¿El estudiante se siente motivado durante la clase?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°19		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	25	63%
		A Veces	8	20%
		Rara Vez	0	0%
		Nunca	7	17%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 19: Motivación durante la clase



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

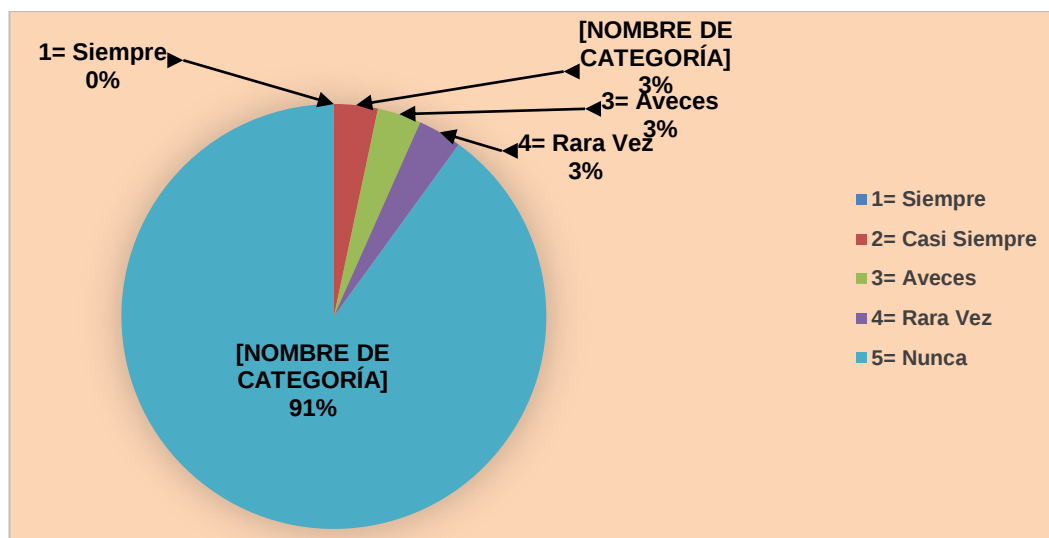
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes se sienten motivados; pero el estudiante se distrae con facilidad y tienden percibir un retraso en el aprendizaje. Una vez implantado el software didáctico interactivo la motivación se incrementará durante la clase.

Tabla 20: Uso de herramienta multimedia

¿Se utilizan las herramientas multimedia para impartir la clase?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°20	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	1	3%
	A Veces	1	3%
	Rara Vez	1	3%
	Nunca	37	91%
	TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 20: Uso de herramienta multimedia



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

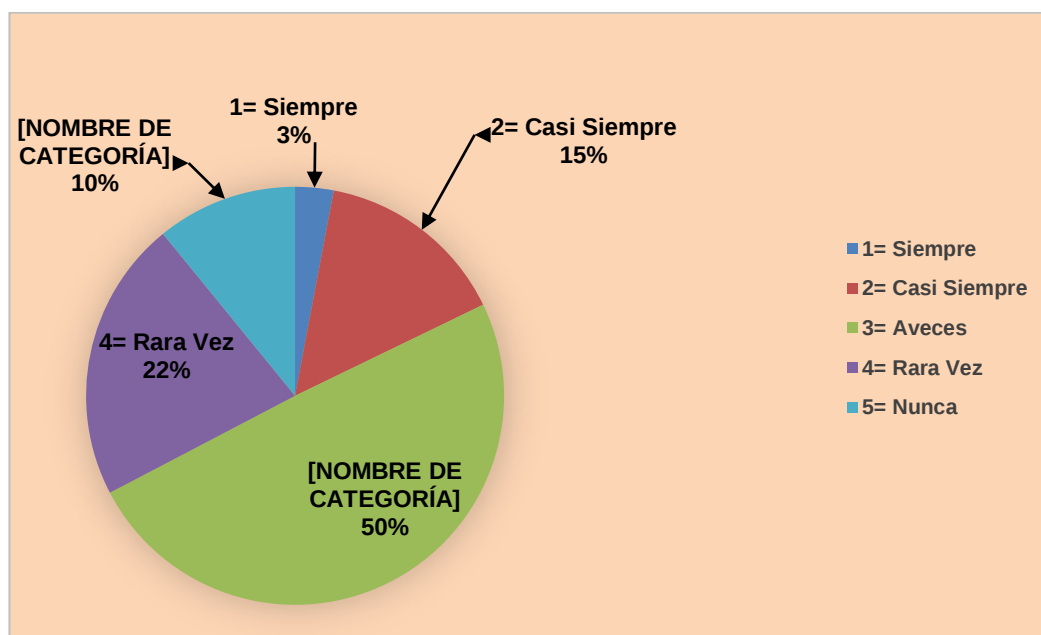
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no utilizan herramientas de multimedia en la clase de lectura lo cual trae limitaciones en su aprendizaje ya que la asimilación de sus conocimientos lo realiza de manera visual.

Tabla 21: Inconformidad del estudiante

¿El estudiante manifiesta inconformidad durante la clase?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°21	Siempre	1	3%
	Casi Siempre	6	15%
	A Veces	20	50%
	Rara Vez	9	22%
	Nunca	4	10%
	TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 21: Inconformidad del estudiante



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

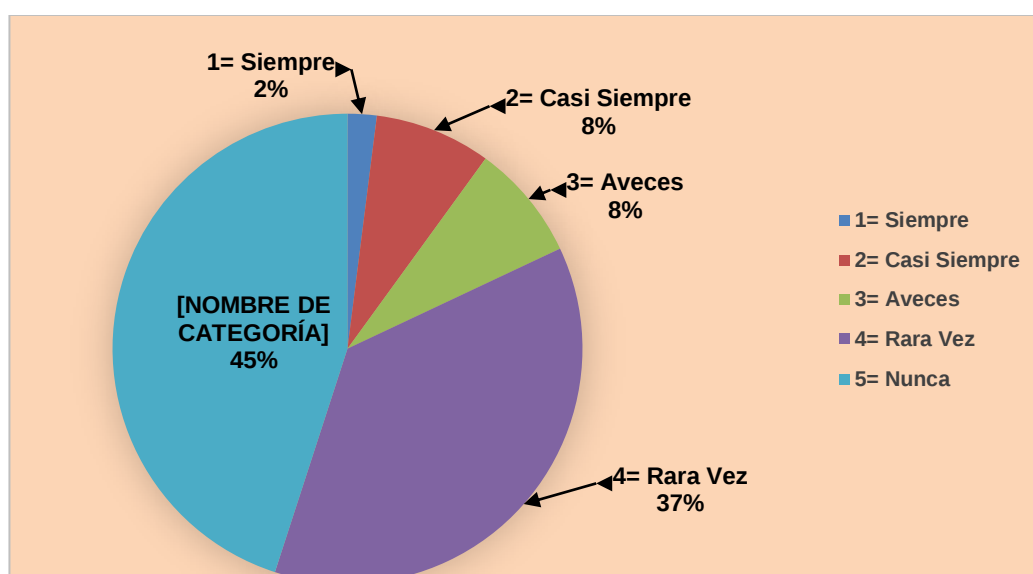
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes presentan inconformidad con respecto a su aprendizaje, mediante el software didáctico interactivo esta inconformidad desaparecerá.

Tabla 22: Utilización de recursos tecnológicos

¿Utilizan los estudiantes recursos tecnológicos para apoyarse en el aprendizaje de lectura?			
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS
Ítem Nº22		Siempre	1
		Casi Siempre	3
		A Veces	3
		Rara Vez	15
		Nunca	18
		TOTALES	40
			100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 22: Utilización de recursos tecnológicos



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

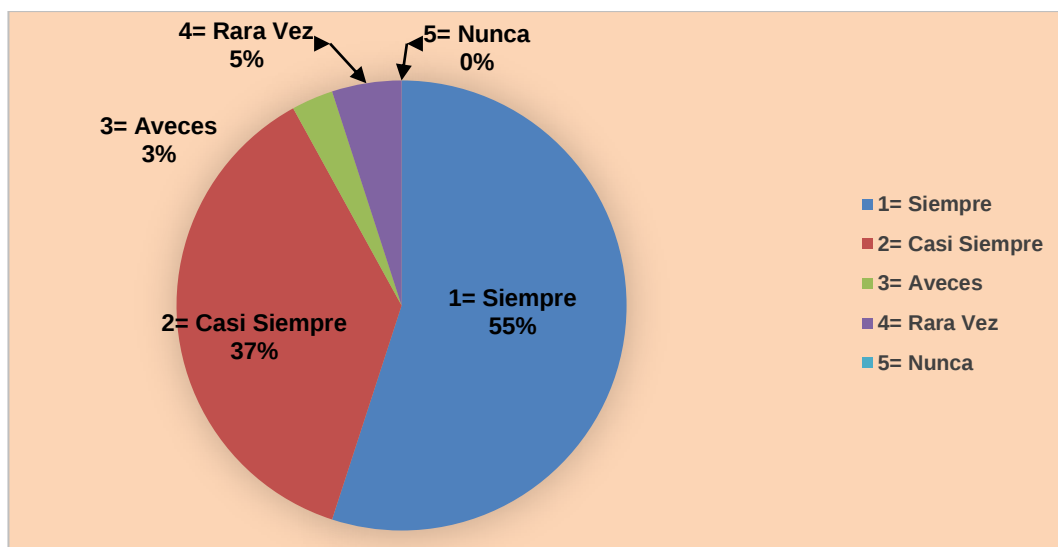
Los resultados dejan al descubierto que la mayoría de los estudiantes no utilizan recursos tecnológicos como apoyo de la lectura en el proceso de enseñanza/aprendizaje en su hora clase.

Tabla 23: Desarrollo de destrezas visuales y táctiles

¿El estudiante desarrolla las destrezas visuales y táctiles durante la clase de lectura?				
CÓDIGO	N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°23		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	15	37%
		A Veces	1	3%
		Rara Vez	2	5%
		Nunca	22	55%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 23: Desarrollo de destrezas visuales táctiles



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

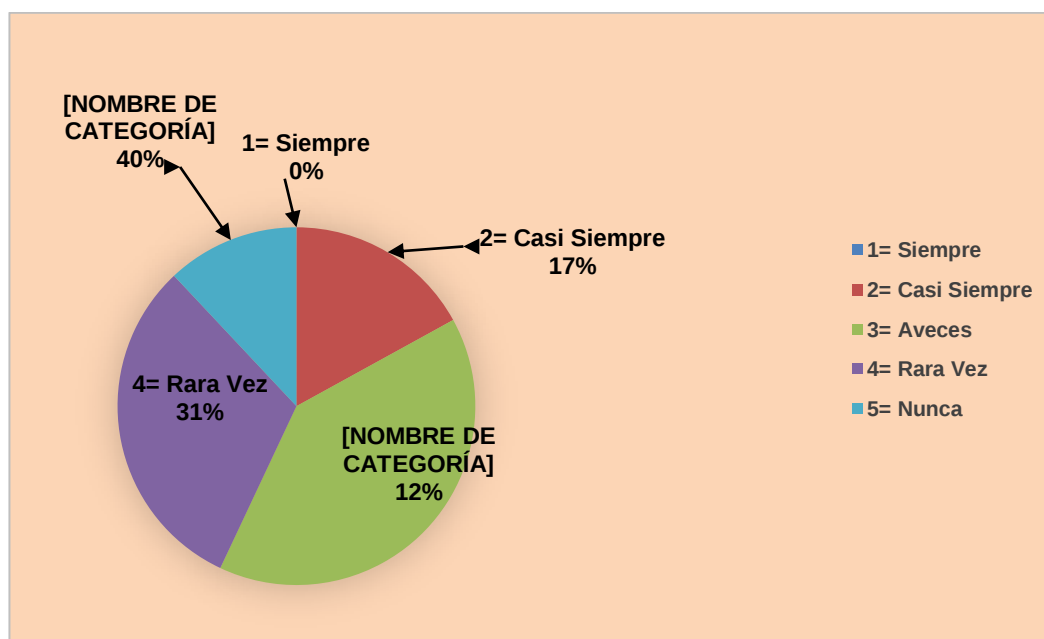
Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no desarrollan sus destrezas, por lo que necesitan la aplicación del software didáctico interactivo el incrementará más su desarrollo visual y táctil.

Tabla 24: Uso de recurso tecnológico o didáctico

¿El docente utiliza algún recurso tecnológico o didáctico para motivar al estudiante?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº24		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	7	17%
		A Veces	5	12%
		Rara Vez	12	31%
		Nunca	16	40%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 24: Uso de recurso tecnológico o didáctico



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

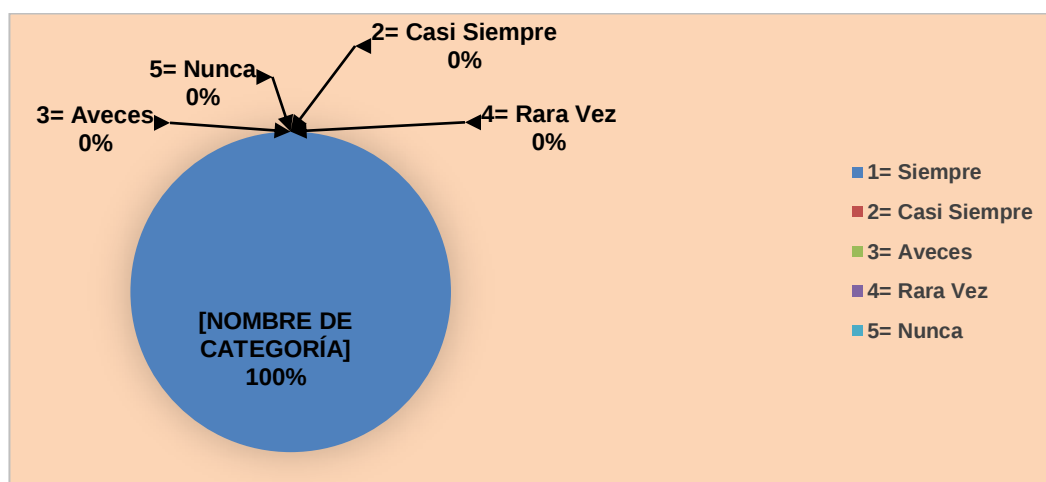
Los resultados dejan al descubierto que los docentes no utilizan recursos tecnológicos o didácticos para motivar a los estudiantes, porque carecen de los mismos en la institución educativa.

Tabla 25: Adaptación de una herramienta multimedia

¿El estudiante requeriría la adaptación de una herramienta multimedia para su clase de lectura?			
CÓDIGO N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°25	Siempre	40	100%
	Casi Siempre	0	0%
	A Veces	0	0%
	Rara Vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 25: Adaptación de una herramienta multimedia



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

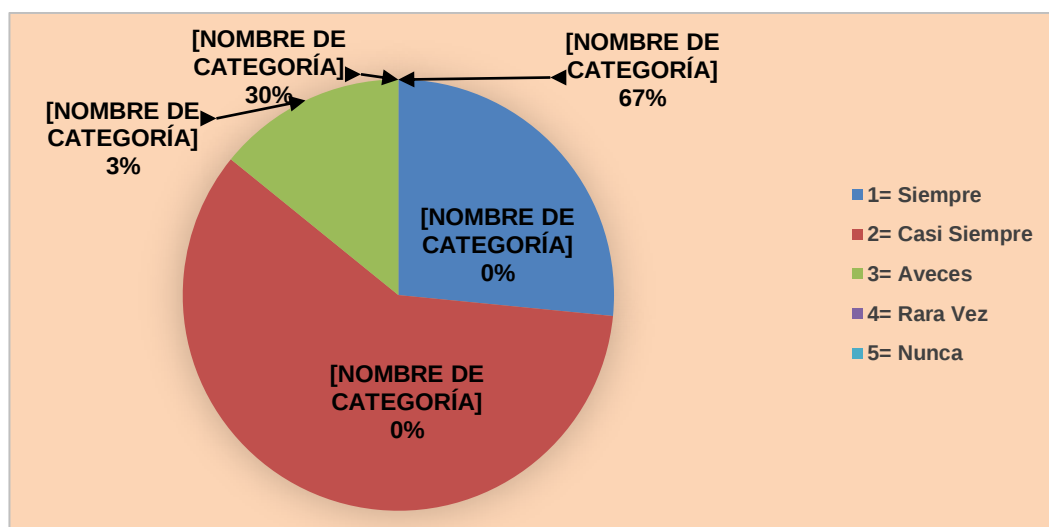
Los resultados demuestran que los estudiantes con discapacidad auditiva Área de Lenguaje y Literatura responde siempre requieren de la adaptación de una herramienta multimedia para su clase de lectura con la implementación de este software didáctico interactivo esta necesidad de los estudiantes con discapacidad auditiva será satisfecha.

Tabla 26: Permanente atención en clases

¿El estudiante permanece atento durante la clase de lectura?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº26		Siempre	0	0%
		Casi Siempre	0	0%
		A Veces	1	3%
		Rara Vez	27	67%
		Nunca	12	30%
		TOTALES	40	100%

Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Gráfico 26: Permanente atención en clases



Fuente: Estudiantes del área de Lenguaje y Literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"
Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Comentario

Los resultados dejan al descubierto que los estudiantes no permanecen atentos durante su clase de lectura, por lo que es necesaria la implementación del software didáctico interactivo que facilitara el aprendizaje durante la clase de lectura.

Resultados del Chi Cuadrado

Para determinar la relación entre las variables cualitativas **la herramienta multimedia y aprendizaje de la lectura**, se aplicó la prueba estadística de asociación de variables Chi cuadrado, a fin de poder investigar/verificar si existe una asociación entre ambas variables categóricas.

Con la finalidad de desarrollar la prueba estadística mencionada, se seleccionaron dos preguntas de la encuesta aplicada a 90 estudiantes del área de lenguaje y literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", de forma tal que una de las preguntas tuviera que ver con la variable: Uso de la herramienta multimedia y la otra con la variable: Aprendizaje de la lectura.

Para la variable independiente: Uso de la herramienta multimedia se escogió la pregunta número 20 de la encuesta: ¿Se utilizan las herramientas multimedia para impartir la clase?

En el caso de la variable dependiente: Aprendizaje de la lectura se seleccionó la pregunta 12: ¿Utilizan los estudiantes recursos tecnológicos para apoyarse en el aprendizaje de lectura?

Las respuestas a estas preguntas se tabularon y procesaron mediante la herramienta Microsoft Excel y el software estadístico SPSS para obtener resultados que permitieran arribar a conclusiones importantes acerca de la asociación entre las variables.

Se desarrolló una secuencia de pasos para la aplicación de la prueba de Chi cuadrado, los cuales se mencionan a continuación:

Planteamiento de la Hipótesis estadísticas (nula y alternativa) relacionadas a la asociación de las dos variables.

Planteamiento del criterio de decisión para el rechazo de la Hipótesis nula, a partir de:

- La significación bilateral de la prueba (p-valor), donde se rechaza la hipótesis nula (H_0) si la significación de la prueba es menor que 0,05 que es el nivel de significancia prefijado para aplicar esta prueba estadística.
- También mediante la comparación del estadístico de prueba χ^2 calculado con el χ^2 teórico, donde se rechaza H_0 si el χ^2 calculado es mayor que χ^2 teórico, el cual se busca en la tabla de Chi cuadrado (mostrada en Anexos), con un nivel de probabilidad prefijado de 0,05 y 1 grado de libertad.
- Determinación de la decisión estadística y práctica sobre la existencia o no de la relación (asociación, dependencia) entre las variables y la influencia o no de las estrategias metodológicas activas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de la aceptación o rechazo de la Hipótesis nula (H_0), teniendo en cuenta las salidas del Software SPSS.
- Representación gráfica del comportamiento de los valores de Chi cuadrado teórico y práctico, y el área de rechazo de la Hipótesis nula de la Hipótesis nula (H_0).

A continuación, se definen las siguientes Hipótesis estadísticas:

- **H_0 :** No existe una relación (asociación) significativa entre el Uso de la herramienta multimedia y el Aprendizaje de la lectura. (El Uso de la herramienta multimedia no incide en el Aprendizaje de la lectura)
- **H_1 :** Existe una relación (asociación) significativa entre el Uso de la herramienta multimedia y el Aprendizaje de la lectura. (El Uso de la herramienta multimedia incide en el Aprendizaje de la lectura).

De esta manera si se rechaza la Hipótesis nula (H_0) entonces se aceptaría la alternativa (H_1), lo que demostraría una relación (asociación, dependencia) significativa entre las dos variables analizadas y por ende la confirmación de que la variable independiente: Uso de la herramienta multimedia sí influye en la variable dependiente: el Aprendizaje de la lectura.

Criterio de Decisión

Para la realización de la prueba estadística se establece como nivel de significación 0,05. Luego si la significación bilateral de la prueba Chi-cuadrado (p-valor arrojado por el software SPSS) es menor o igual que 0,05, entonces se rechaza la Hipótesis nula y por tanto se acepta la Hipótesis alternativa.

Variable Independiente: Uso de la herramienta multimedia

Variable dependiente: Aprendizaje de la lectura

Cuadro 4: Contingencia

Uso de herramienta multimedia*Aprendizaje de lectura

Uso de herramienta multimedia	Aprendizaje de lectura					Total
	Nunca	Rara vez	A veces	Casi siempre	Siempre	
Nunca	7	15	38	10	1	71
Rara vez	1	3	0	1	0	5
A veces	0	0	1	5	1	7
Casi siempre	0	4	1	1	1	7
Total	8	22	40	17	3	90

Fuente: Estudiantes del área de lenguaje y literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán".

Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

En la tabla de contingencia anterior se pueden ver los cruces de las categorías de cada variable que representan las respuestas emitidas por

los encuestados de manera cruzada, tanto para la variable Uso de la herramienta multimedia como para la variable Aprendizaje de la lectura.

Cuadro 5: Chi cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25,066	12	,015
Razón de verosimilitud	22,599	12	,031
Asociación lineal por lineal	8,684	1	,003
N de casos válidos	90		

Fuente: Estudiantes del área de lenguaje y literatura del Instituto "Enriqueta Santillán".

Elaborado por: Jesenia Mero, Daysi Salvador

Como se puede observar la significación el p-valor arrojado en el software SPSS es de 0,015 (Significación asintótica bilateral), lo cual es menor que 0,05 (Nivel de significación), ($0,015 < 0,05$); por tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, lo que significa que sí existe una relación significativa (asociación, dependencia) entre las variables: Uso de la herramienta multimedia y Aprendizaje de la lectura. Esto significa que el Uso de la herramienta multimedia incide significativamente en el Aprendizaje de la lectura.

Seguidamente se realiza la comparación entre el Chi cuadrado calculado y el Chi cuadrado teórico, para confirmar la decisión anterior:

$$x^2_{\text{Calculado}} = 25,066$$

$$x^2_{\text{Teórico}} = x^2_{(0,05;12)} (\text{Valor en tabla}) = 21,026$$

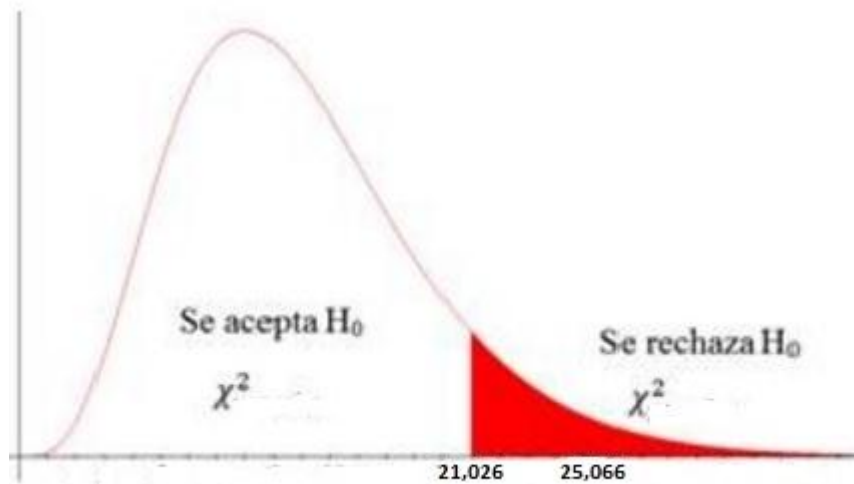
Criterio de Decisión

Si $x^2_{\text{calculado}} > x^2_{\text{teórico}}$, cae en la región de rechazo y por ende se rechaza H_0 .

Como se puede observar $x^2_{\text{calculado}} (25,066) > x^2_{\text{teórico}} (21,026)$, por tanto se rechaza H_0 y se acepta H_1 . O sea existe una

relación significativa (asociación, dependencia) entre la variable: Uso de la herramienta multimedia y Aprendizaje de la lectura.

Gráfico 27 Representación Región de Aceptación y Rechazo de H_0



Fuente: Estudiantes del área de lenguaje y literatura del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán".
Elaborado por: las autoras

En el gráfico anterior se puede observar que el χ^2 calculado (25,066) cae dentro de la región de rechazo de H_0 , y está en la región de aceptación de la Hipótesis alternativa H_1 . O sea existe una relación significativa (asociación, dependencia) entre la variable Uso de la herramienta multimedia y la variable Aprendizaje de la lectura.

Esto también significa que: La variable Uso de la herramienta multimedia sí incide en la variable Aprendizaje de la lectura.

Resultados de la entrevista aplicada al personal Directivo, Administrativos y docentes del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”

Cuadro 6: Entrevista a autoridades

Preguntas	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Entrevistado 4	Entrevistado 5	Entrevistado 6	Comentario del Investigador
	MSc. Marlene Cumbal Rectora (Directivo)	Dr. Francisco Toro Psicólogo (Administrativo)	Ing. Jorge Moreira Inspector General (Administrativo)	MSc. Lorena González (Administrativo)	Lcdo. Roberto Terán (Docente)	MSc. Lilibeth Cheing (Docente)	
1 ¿Qué calidad de comprensión lectora tienen los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”?	Los estudiantes del Instituto “Enriqueta Santillán” tienen de un 100% un 20% de comprensión lectora	Hay que trabajar mucho porque el nivel de comprensión lectora es muy bajo en el área de Lenguaje y Literatura, ya que esta es la estructura principal del aprendizaje.	La necesidad se puede visualizar en los niños más pequeños ya que aquellos se les enseñan por medio de dibujos, señas y palabras y al no contar con esos recursos se dificultan la comprensión lectora.	Es un 30% porque los estudiantes tienen dificultades de aprendizaje tanto en la escritura como en la lectura.	La calidad de comprensión lectora en los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” es muy baja ya que por su condición que presentan los estudiantes el proceso de aprendizaje de lectura se hace más lento y no se permite avanzar con los contenidos.	Su comprensión lectora es muy baja ya que ellos son muy visuales al momento de enseñarles ellos asocian la imagen con la seña.	Las respuestas proporcionadas de parte de las autoridades demuestran claramente que la comprensión lectora en el área de lenguaje y literatura es muy débil en los estudiantes ya que ellos se comunican solo por el Lenguaje de señas por lo que se dificulta su aprendizaje y la asimilación de contenidos expuestos por el docente durante la clase de lectura.

2	¿A qué factor cree usted se debe el hecho de que los estudiantes tengan dificultad con la lectura, específicamente en el área de Lenguaje y Literatura?	El mayor factor que la lengua de señas ecuatoriana tiene una estructura gramatical muy diferente a la del español escrito por lo que se dificulta la enseñanza.	El factor cognitivo se da en la discapacidad auditiva en el mecanismo de la lectura y escritura y aprendizaje es muy lento.	Los estudiantes no entienden los contenidos y por ende necesitan visualizar para aprender y que estas imágenes queden en su memoria.	Los niños desde pequeños deberían aprender la lecto-escritura, en el Instituto “Enriqueta Santillán” no se ha podido brindar a los estudiantes un aprendizaje de calidad, se vuelve más complicado enseñarles a leer cuando están colegio mediante un lenguaje de señas.	El factor principal es la falta de audición de los estudiantes que presentan en porcentajes totales lo que hace que su proceso de lectura se retrase y no se permita avanzar más de lo estipulado o planificado.	El factor que prevalece es que aquí en el instituto enseñamos la lengua de señas pero esto no es reforzado en casa por lo que se dificulta el aprendizaje.	Según las respuestas obtenidas por las autoridades identifica a un factor cognitivo que se da en el mecanismo de la lectura ya que los estudiantes necesitan visualizar imágenes para comprender lo expuesto por los docentes durante la clase de lectura.
---	---	---	---	--	--	--	--	--

3 ¿En qué sentido cree usted que pueda beneficiar el uso de herramientas multimedia para el aprendizaje de lectura?	El uso de una herramienta multimedia vendría a potenciar en los estudiantes ya que las personas que no escuchan son muy visuales y de esta manera su aprendizaje sería mejor.	Si habría una herramienta en lo que es una multimedia sería un gran impacto ya que dentro del instituto el aprendizaje mejoraría y puedan asimilar de forma natural los contenidos.	Sería muy beneficioso contar con una herramienta multimedia para que los estudiantes puedan mejorar su nivel de aprendizaje.	Sería de gran ayuda ya que el aprendizaje de los estudiantes es más visual y capta rápido las ideas.	Los principales beneficiarios seríamos los estudiantes y docentes encontrar con una herramienta multimedia el cual contenga contenidos e imágenes con señas mejoraría el desempeño de los mismos durante las clases.	Sería de gran importancia para los estudiantes y docentes ya que enseñar por medios de dibujos adaptados a la tecnología les ayudaría a asimilar sus conocimientos de forma rápida asociando el grafico, seña palabra con un vocabulario logrando una buena lectura en clases.	De acuerdo con las autoridades del instituto las herramientas de multimedia mejorarían su nivel de aprendizaje ya que los estudiantes obviamente no escuchan por lo tanto son más visuales y por ende mejorarían su nivel de aprendizaje.
--	--	--	---	---	---	--	--

4	¿Existe algún software interactivo que se use en la institución para la enseñanza de lectura?	No contamos dentro de la institución con ningún software educativo interactivo en el área de lenguaje y literatura es por eso que el proceso de la lectura en los chicos con discapacidad auditiva se hace más lento.	No se cuenta con ningún software interactivo, en este caso son los docentes los encargados de llegar a los estudiantes con los recursos básicos con los que cuentan.	En la institución no cuenta con un software interactivo, lo que a veces el docente utiliza es un video para motivar a los estudiantes mas no complementa contenidos específicos para la lectura.	Por el momento no contamos con ningún software interactivo en lectura, pero si seria de mucha ayuda para los estudiantes y un apoyo para los docentes.	Dentro de la institución educativa no se cuenta con ningún software en el cual se incluya la lectura mediante señas hacemos uso del internet en ciertas ocasiones para dar la clase solo para investigar contenidos.	No contamos con software alguno dentro de la institución que aporte un aprendizaje de lectura en señas.	Las respuestas emitidas por las autoridades señalan la necesidad de adquirir un software el cual incluyan señas, imágenes y textos y así ayudara que el estudiante comprenda y asimile los contenidos expuestos por el docente.
---	---	---	--	--	--	--	---	---

5	¿En el caso de que se establezca un software para la enseñanza de lectura con señas cuál cree que sería el impacto en los estudiantes?	Considero que será un gran aporte para esta institución como manifesté anteriormente las personas sordas son más visuales, en su forma de aprender con los objetos.	El impacto sería muy positivo y bueno para los estudiantes ya que se contaría con contenidos adecuados para la enseñanza de lectura.	Sería un impacto muy positivo para todos los estudiantes ya que a través de los dibujos con señas pueden asimilar conocimientos y así mejorar su calidad de aprendizaje de lectura.	El impacto sería muy beneficioso ,ya que nunca hemos contado con un software en señas ecuatoriana y seria de mucha utilidad para reforzar los conocimientos de lectura en los niños y jóvenes con discapacidad auditiva de nuestro instituto	El impacto sería magnífico ya que con un software a la mano del docente del área de lenguaje y literatura se podría ir avanzando más con los contenidos ya que interactuaríamos tanto docente como estudiante y mejoraría por ende la lectura en los estudiantes.	Este software debería estar conectado con el lenguaje de señas porque aquí en el Ecuador no hay ninguno siendo su objeto el de elevar los niveles de enseñanza aprendizaje en la lectura con niños y jóvenes con discapacidad auditiva.	Los puntos de vista que pronuncian las autoridades concuerdan con una solo necesidad de utilizar un software para la enseñanza de lectura con el cual se beneficiaría toda la institución educativa y por lo tanto mejorara su enseñanza.
---	--	---	--	---	--	---	---	---

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La investigación logra recopilar datos informativos relacionados con la necesidad de la adaptación de un Software Educativo para uso en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lectura en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” en el objetivo de fortalecer la lectura de señas en el área de lenguaje y literatura con la aplicación mediada de esta herramienta.

Las autoridades de la institución entrevistadas consideran necesario la adaptación de los contenidos de la lectura, a través de la incorporación de una herramienta multimedia que permita desarrollar en los estudiantes sus habilidades y destrezas requeridas para su desenvolvimiento en la vida diaria, además de incrementar el interés y motivación en ellos, para estar actualizados tecnológicamente.

Los docentes entrevistados también manifestaron, la necesidad de vincular los contenidos de información con las actividades planificadas para el desarrollo de las clases de lectura, a través del uso de un software didáctico interactivo en donde participen tanto docentes como estudiantes logrando una motivación e interés en su enseñanza/aprendizaje.

Mediante la observación realizada a los estudiantes, se logró detectar las carencias en el proceso de lectura que presentan, esto se mejora con la incorporación de contenidos e imágenes de señas para su comprensión y enriquecimiento. Asimismo, se visualiza mayor interés por los conocimientos vinculados a su lengua de señas.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes se incorporen a los cambios de las nuevas tecnologías de información y comunicación, dejando a un lado los métodos tradicionales, y utilizar las herramientas tecnológicas, que permitan lograr un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje que va en beneficio de los estudiantes con discapacidad auditiva y mejorando sus aprendizajes lectores.

En vista de que las autoridades están de acuerdo con la implementación de software didáctico interactivo, deberán capacitar a los docentes en los cambios que se generan con la aplicación de las nuevas tecnologías, permitiendo que estos se incorporen rápidamente al uso y aplicación del software educativo, logrando con esto, elevar los niveles académicos de la institución que presiden.

Se recomienda el uso del Software didáctico interactivo con aplicaciones de Power Point, que será de gran utilidad en el área de lenguaje y literatura que permitirá desarrollar la lectura en los estudiantes con discapacidad auditiva y hará que las clases del docente sean más dinámicas logrando que el proceso de enseñanza/aprendizaje sea más agradable y productivo.

Se recomienda que los docentes incorporen a los contenidos de establecidos en las planificaciones del proceso de enseñanza/aprendizaje imágenes de señas que permitan a los estudiantes mayor comprensión y enriquecimiento en la lectura que los ayudará a lograr una mejor comunicación con el docente, sus compañeros de aulas y familiares.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.

En muchas de las instituciones educativas deben incorporarse a los cambios generados por las nuevas tecnologías de información y comunicación, por lo menos requieren tener a la mano una herramienta multimedia que les ayude en el desarrollo del aprendizaje, de los estudiantes, de ser posible en las diferentes asignaturas que conforman el currículo estudiantil

Carrera (2010) establece: “El uso de un Software es importante tanto para el campo laboral, como social y educativo ya que brinda un aporte fundamental en el desarrollo de cada una de estas actividades” (p.5). Esto permite potenciar los objetivos pedagógicos que se quieren alcanzar y las metas establecidas por cada uno de los usuarios, que depende de sus necesidades y prioridades, logrando optimizar su uso adecuado y hacerlo parte de su vida cotidiana.

Esto contribuye a mejorar el interés de los estudiantes en la clase y a incrementar su asistencia a las mismas, lográndose de esta manera proveer de una información actualizada que sirva para aumentar sus expectativas sobre un tema determinado, despejando en cada uno de ellos sus dudas e inquietudes, permitiéndoles, además a interactuar con sus compañeros y con el docente.

Justificación

Los años van pasando y cada segundo aparecen nuevas tendencias de tecnología las cuales sirven de mucha ayuda para realizar determinadas actividades en menor tiempo posible, por lo que las

instituciones deben aceptar estos cambios e incorporarse a los avances tecnológicos que surgen a diario.

El campo educativo se ha ido beneficiando de los avances que se dan paulatinamente como lo es el uso de internet. Hoy en día muchas de las personas pueden acceder a una educación online a distancia y disfrutar de conversaciones de un mismo interés con otras personas de diferentes países a través de una red mundial y en un tiempo real. El uso de una computadora sin software no tendría sentido ya que no contendría ningún programa de su interés, solo serían cables y circuitos sin importancia alguna.

Aguilar y Morón (2005) comentan:“ En las Instituciones Educativas se han detectado ciertos problemas en el proceso de enseñanza de ciertas asignaturas impartidas y la dificultad que se observa en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, convirtiéndose en una gran preocupación para las autoridades, docentes, padres de familia y para los propios estudiantes”(p.7). Es necesario la implementación de las herramientas multimedia acorde a las necesidades de los estudiantes y docentes logrando la interacción entre ambos y generando el interés por las nuevas tendencias tecnológicas.

Un software educativo es uno de los avances tecnológicos más interesantes e innovadores que sirve de mucha ayuda para los docentes dentro de las entidades educativas, logrando con esto la atención de sus estudiantes y a la vez subir los niveles de aprendizaje y adquisición de conocimientos, desarrollo de destrezas permitiendo lograr la atención de ellos durante la presentación de contenidos dictados, en el área de lenguaje y literatura en la asignatura específicamente de lectura.

La investigación realizada permite observar que en el Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” se presentan ciertos errores en los alumnos para lograr una lectura completa, ya que su lenguaje natural de señas no les permite realizar la asociación de un sujeto con un adjetivo

como, por ejemplo: *niño bonito*. Se consideran que es necesario la incorporación de herramientas didácticas que lo ayuden a asimilar este tipo de información, en este caso el uso de un software didáctico interactivo, para el mejoramiento de su nivel de lectura.

El presente proyecto aportará grandes beneficios al área de lenguajes y literatura contribuyendo al mejoramiento de la lectura de los estudiantes con discapacidad auditiva, a través de la incorporación y adaptación este software didáctico interactivo. Además, podrán identificar imágenes de señas ecuatoriana con dibujos gift y la palabra correspondiente permitiendo que su lenguaje de señas este más enriquecido y puedan asociarlo con la escritura; también lograrán avanzar, sino al mismo ritmo de la tecnología, lo harán muy cerca.

Con la adquisición de un software didáctico interactivo los beneficiarios directos serán los estudiantes con discapacidad auditiva del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán” y los docentes. De forma indirecta las autoridades, padres de familia y las futuras generaciones, ya que sus contenidos interactivos de lectura acompañados con imágenes de señas, un vocabulario y verbos para lograr una fusión de las mismas, puedan asociar palabras concretas , logrando una asimilación de conocimientos adecuados a sus necesidades.

El impacto social que se busca en este proyecto es que no solamente sirva a esta unidad educativa sino también sirva de apoyo para las demás instituciones con estas necesidades específicas de falta de audición ya sean dentro de la ciudad o fuera de la misma con un único objetivo es de servir a las actuales generaciones y futuras en su formación académica y personal haciendo que ellos se incorporen dentro de esta sociedad y cumplan sus metas trazadas en su futuro.

Objetivos

General

Diseñar un software didáctico interactivo mediante el uso de una herramienta multimedia para fortalecer el proceso de enseñanza/aprendizaje que permita desarrollar las habilidades lectoras en los estudiantes con discapacidad auditiva de la Institución “Enriqueta Santillán”.

Específicos

Determinar la necesidad del uso del software didáctico interactivo por parte de los estudiantes con discapacidad auditiva de la institución “Enriqueta Santillán”, para el desarrollo de su capacidad lectora.

Definir los medios para actualizar y capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas de información y de comunicación.

Estructurar un software didáctico interactivo que contenga contenidos en lengua de señas ecuatoriana, con información dinámica y de fácil acceso para los docentes y estudiantes.

Implementar el software para ser usado y aplicado por los estudiantes con discapacidad auditiva y los docentes de la institución.

Aspectos Teóricos

Implementación de una Herramienta Multimedia.

En la actualidad encontramos un sinnúmero de inventos tecnológicos acordes al ámbito educativo los cuales son de mucha utilidad al momento de la enseñanza/aprendizaje dentro de las instituciones en donde el docente hace uso de las mismas para lograr captar la atención de los estudiantes, en este caso utilizaremos un software educativo interactivo diseñado para niños y jóvenes con discapacidad auditiva el cual está diseñado con colores, contenidos y videos acordes a sus

necesidades logrando asociarlos e identificarlos al momento de la interacción y a la vez asimilen los conocimientos impartidos durante la clase

Imágenes Gif

Son imágenes las cuales las encontramos en internet de acuerdo a las necesidades del usuario se las descarga para ser utilizadas y aplicadas en un determinado proyecto. En este caso los utilizamos para la creación del software logrando de esta manera que los estudiantes al momento de realizar la presentación sea más animada ya que posee movimiento.

Hipervínculos Power Point

Como su nombre lo indica vincula una presentación y la lleva a otra esta puede ser diseñada con botones para regresar o continuar de un lugar a otro o a la vez regresar a un menú principal o a una página final, logrando de esta manera satisfacer las necesidades de los estudiantes al momento de interactuar durante la clase y tener opciones a escoger.

Imágenes de señas

Estas imágenes fueron extraídas del lenguaje de señas ecuatoriana que se encuentra en el internet, logrando de esta manera que el software contenga la información adecuada para impartirla en el aula de clases en la materia de lectura, logrando en los estudiantes despertar el interés por dicha materia.

Videos en Lengua de Señas

Son aquellos videos que se encuentran en internet accedemos a descargarlos para luego incorporarlos al software y de esta manera reforzar la enseñanza aprendizaje al instante en que se hace uso del software interactivo.

Aporte de la Investigación

El diseño del software didáctico interactivo, como investigación, tendrá un aporte significativo para el incremento de la capacidad lectora de los estudiantes con discapacidad auditiva, pues contribuirá en primer lugar al desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes en el mejoramiento de su capacidad lectora; y, en segundo lugar a los docentes de la Institución ya que permitirá su actualización en el uso y manejo de herramientas tecnológicas, a través de la capacitación que se brindará.

Factibilidad de su aplicación:

El proyecto es factible y aplicable, puesto que el software será diseñado e implementado dentro de la institución como parte de la investigación. Lo señalado demanda el uso de los equipos existentes y proyectores como otros insumos que den lugar al diseño de un ambiente adecuado que permita impartir la clase.

Financiera

Desde el punto de vista de inversión la Institución requerirá adquirir las computadoras ya que el proyector y el software serán donados por las diseñadoras del mismo. El costo de las computadoras está en el orden de \$ 200, para un total de \$ 1.000 por los cinco equipos que inicialmente conformarán la sala de lectura virtual. Las autoridades de la Institución, realizarán las gestiones pertinentes ante el Ministerio de Educación a fin de obtener los recursos necesarios para la creación del aula virtual que podrá tener alrededor de 20 computadoras, para el logro del propósito final que será el uso de esta herramienta para todos los niños, niñas y jóvenes con discapacidad auditiva de la Unidad Educativa “Enriqueta Santillán”

Técnica

Para el desarrollo del software educativo se consideraron dos elementos fundamentales: la estructura y el modelo de enseñanza

/aprendizaje. En la estructura se verá el entorno del software, es decir, la parte de interacción entre el individuo que observa y el funcionamiento lógico en donde asocie la imagen con la seña y la palabra dentro de la computadora.

En el entorno se consideró la población objeto, el área de conocimiento, la necesidad educativa, las limitaciones, equipos, recursos y software para el diseño y desarrollo del mismo. En la parte de tratamiento se tomó en cuenta la forma de guiar al estudiante hacia el aprendizaje, la motivación. En la parte metodológica se realizó el análisis del producto para verificar el desarrollo del mismo.

El otro elemento es el modelo de aprendizaje, que por ser software educativo debe tener un objetivo de aprendizaje relacionado con los conocimientos que desea enseñar. Por lo tanto para desarrollar esta herramienta con calidad, fue necesario considerar aspectos importantes para su desarrollo, tales como el entorno el cual permite visualizar una pantalla donde aparece la opción del botón empezar y que al realizar un clic vincula al estudiante a la segunda pantalla con tres botones correspondientes abecedario, verbo y frase que al pulsar cualquiera de ellos lo llevara a realizar diferentes actividades didácticas para su desarrollo cognitivo y destrezas.

La utilización del software educativo como estrategia de aprendizaje para el proceso lector, ha sido diseñada para niños en edades comprendidas entre 3 y 18, con la finalidad de poder satisfacer sus necesidades educativas que presentan a nivel de la lectura. Además servirá de herramienta de apoyo para el maestro pues le permitirá interactuar y utilizar para hacer sus clases más amenas y divertidas para la adquisición de conocimientos.

El uso de la herramienta favorecerá a todas las instituciones que tengan en sus grupos, niños con discapacidad auditiva o por cumplimiento del programa de inclusión establecido por el Ministerio de Educación.

Se requerirá capacitar a los docentes en el manejo de la herramienta multimedia, los cuales serán capacitados y adiestrados en el manejo de estas y del software, dicha capacitación será realizada por las autoras del mismo.

Humana

La institución cuenta con el recurso humano: docentes y autoridades para la implementación del software a fin de lograr mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje en la lectura de los estudiantes con discapacidad auditiva.

Legal

De la Presidencia de la República del Ecuador: Que el numeral 1 del artículo 6 del acuerdo N°119, en su Artículo 2.- Se entiende por software libre, a los programas de computación que se pueden utilizar y distribuir sin restricción alguna, que permitan su acceso a los códigos fuente y que sus aplicaciones puedan ser mejoradas.

- Estos programas de computación tienen las siguientes libertades:
- Utilización del programa con cualquier propósito de uso común.
- Distribución de copias sin restricción alguna.
- Estudio y modificación del programa.
- Publicación del programa mejorado.

Descripción

El diseño de un software educativo interactivo dirigido a los docentes y estudiantes será de gran utilidad dentro de la institución educativa, ya que brinda apoyo dentro del área de lenguaje y literatura de

la institución abordada para el estudio, se podrá implementar en la asignatura de lectura.

El Ministerio de Educación 2014 menciona: El uso de la tecnología permite a las diferentes comunidades de un sector del país estar comunicados, mejorar el conocimiento. Así como permite a los docentes utilizar sus métodos educativos tradicionales vinculados a la tecnología, permitiendo realizar un intercambio de ideas con la exposición de contenidos vinculados a la materia.

La incorporación de un software que contenga los contenidos de lectura adaptados a su lenguaje de señas, en el caso de las personas con discapacidad auditiva, que contenga una interfaz a través de la aplicación de PowerPoint agradable y completa con colores e imágenes móviles (GIF) con detalles de botones hipervinculados en los cuales puedan acceder a varias ventanas con contenidos de verbos ,abecedario y así de esta manera lograr una lectura asociada a sus elementos que la conforman interpretadas en imágenes con lenguaje de señas para su entendimiento y comprensión .

Actividades que podrán realizar los estudiantes en el computador

- **Informativa:** Buscarán información del abecedario, los verbos y frases, que fortalecerá su lectura.
- **Instructiva:** Podrán instruirse porque será de ayuda para orientar y regular su aprendizaje en la lectura.
- **Motivadora:** Captará su atención e interés de lo que aprenden, durante su aprendizaje de lectura.
- **Investigadora:** Realizarán trabajos de investigación, sobre palabras, que reforzarán su lectura.
- **Expresiva:** Podrán expresarse con el ordenador y con otros compañero/as a través de las actividades de dicho programa para el aprendizaje de la lectura. Lograrán compartir a través de señas, los nuevos conocimientos adquiridos.

- **Metalingüística:** Aprenderán a manipular el computador y los lenguajes propios de la informática.

A continuación, se presentan algunas láminas que integran el software didáctico interactivo que será aplicado en la Institución “Enriqueta Santillán” para el desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje:

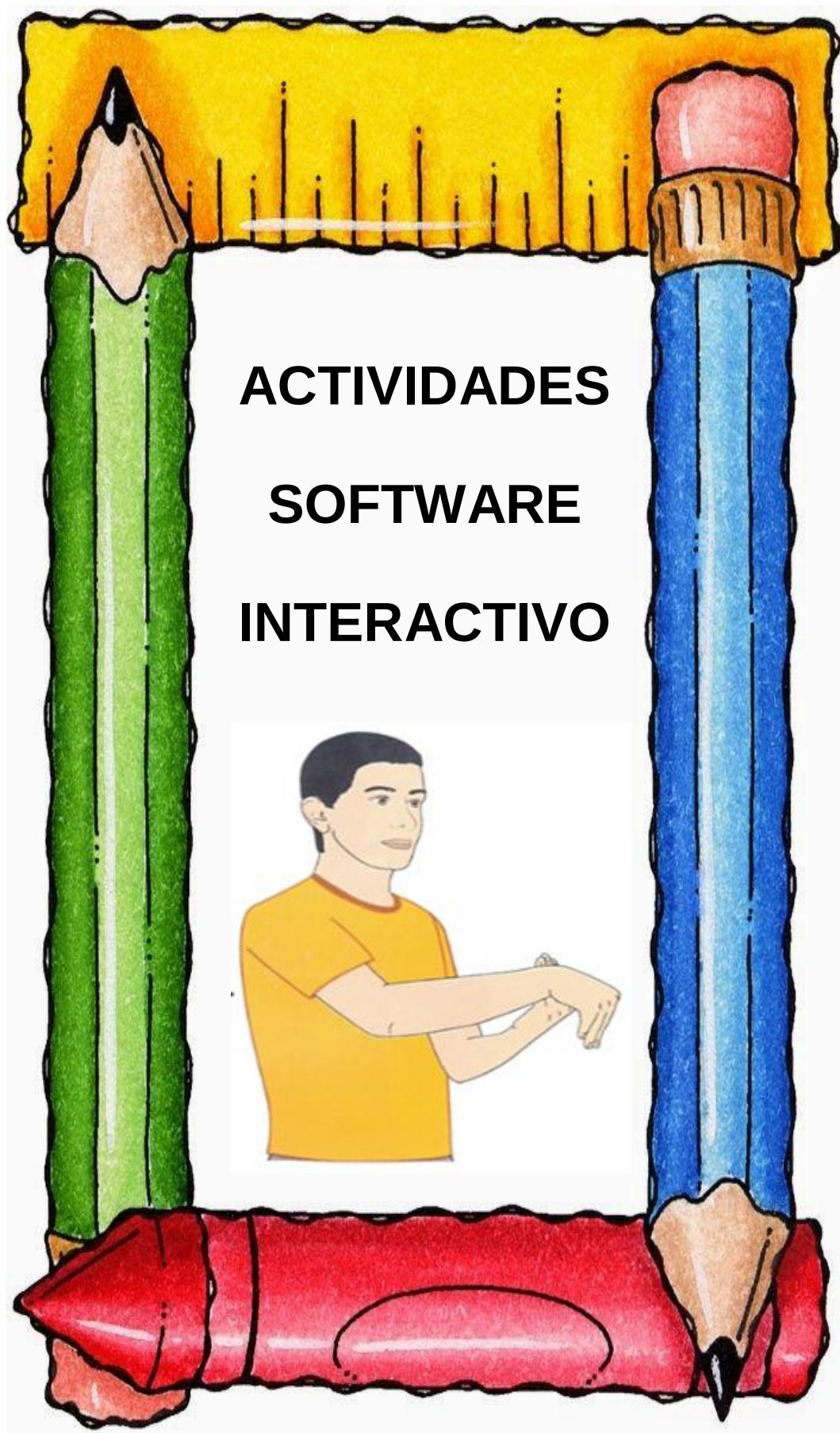
ÍNDICE DE CONTENIDOS

Actividades	111
Software	111
Interactivo	111
Actividad 1	113
Actividad 2	115
Actividad 3	117
Actividad 4	119
Actividad 5	121
Manual De	122
Uso Software.....	122
Educativo	122
Interactivo	122
Bienvenido Al Software.....	123
Menu	124
Abecedario	124
Abecedario “a”	125
Abecedario “b”	127
Abecedario “ch”	128
Abecedario “d”	129

Abecedario “E”	129
Abecedario “F”	130
Abecedario “G”	130
Abecedario “H”	131
Abecedario “I”	131
Abecedario “J”	132
Abecedario “K”	132
Abecedario “L”	133
Abecedario “LI”	133
Abecedario “M”	134
Abecedario “N”	134
Abecedario “Ñ”	135
Abecedario “O”	135
Abecedario “P”	136
Abecedario “Q”	136
Abecedario “R”	137
Abecedario “RR”	137
Abecedario “S”	138
Abecedario “T”	138
Abecedario “U”	139
Abecedario “V”	139

Abecedario “W”	140
Abecedario “X”	140
Abecedario “Y”	141
Abecedario “Z”	141
Verbo letra “A”	142
Al hacer “Clic Aquí” se desplegara la imagen animada gif.	142
Al realizar un segundo “Clic Aquí” se desplegara la seña de la imagen gif.....	143
Al realizar un tercer “Clic Aquí” se desplegara la palabra escrita de la imagen gif y de la seña.	143
Al hacer un cuarto “Clic Aquí” se desplegara el video de la imagen gif, de la seña y de la palabra escrita.	144
Se tiene en cada ventana varias opciones de botones:	144
Verbo letra “B”	145
Verbo letra “C”	146
Verbo letra “Ch”	146
Verbo letra “D”	147
Verbo letra “E”	147
Verbo letra “F”	148
Verbo letra “G”	148
Verbo letra “H”	149
Verbo letra “I”	149

Verbo letra “J”	150
Verbo letra “L”	150
Verbo letra “LI”	151
Verbo letra “M”	151
Verbo letra “N”	152
Verbo letra “O”	152
Verbo letra “P”	153
Verbo letra “Q”	153
Verbo letra “R”	154
Verbo letra “S”	154
Verbo letra “T”	155
Verbo letra “U”	155
Verbo letra “V”	156
Verbo letra “Y”	156
Frases.....	157
Fin Del Software	158
 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	159
Recomendaciones	160



		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°1
1. DATOS INFORMATIVOS				
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura	2		
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional	
Reconocer el software educativo interactivo en lengua de señas.			"El buen vivir "Inclusión y Equidad	
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza	
			Analiza la presentación del software	
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación	
Identificar los beneficios del software educativo			Identifica los beneficios del software educativo	
2. PLANIFICACIÓN				
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software 2.- Interactuar en su reconocimiento y uso del software	Computador Infocus Pizarra	Reconoce una herramienta multimedia, Identifica el software educativo.	Estrategias de trabajo colaborativo.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada		
Elaborado	Revisado		Aprobado	

ACTIVIDAD 1
TEMA: PRESENTACIÓN SOFTWARE
CONTENIDO



OBJETIVO:

Reconocer una herramienta multimedia haciendo uso del software interactivo educativo en lengua de señas.

PROCESO

Se inicia la clase con un saludo de bienvenida en lengua de señas.

Luego se realiza la presentación de la pantalla principal.

Se finaliza ingresando cada uno de los estudiantes al software educativo.

RECURSOS

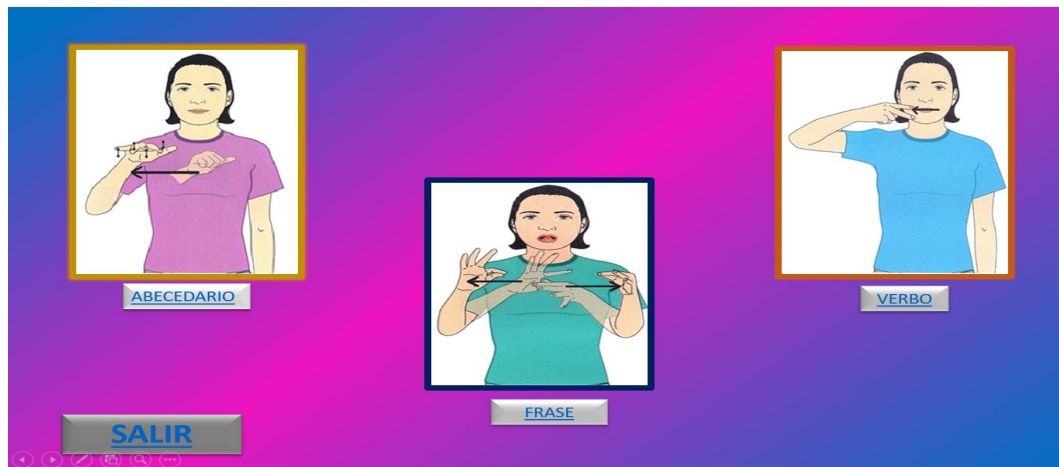
- Computador
- Proyector
- Software

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°2	
1. DATOS INFORMATIVOS					
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización	
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura				
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional		
Describir el software educativo interactivo en lengua de señas ecuatoriana.			"El buen vivir" Inclusión y Equidad		
			Eje de Aprendizaje/Macro destreza		
			Visualiza el software educativo interactivo y sus contenidos.		
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación		
Observar el software y sus contenidos			Observa los contenidos del software		
2. PLANIFICACIÓN					
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros		Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software educativo interactivo. 2.-Observa sus contenidos	Computador Infocus Pizarra	Socializa con el software educativo interactivo		Desarrolla su visión y asocia imágenes y señas presentadas.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada			
Elaborado		Revisado		Aprobado	

ACTIVIDAD 2

TEMA: ELEMENTOS DEL SOFTWARE EDUCATIVO

CONTENIDO



OBJETIVO:

Reconocer los contenidos del software educativo.

PROCESO

Se inicia la clase con el ingreso al software en cada uno de los computadores.

Luego se realiza el ingreso a la pantalla donde se encuentran los contenidos.

A continuación se realiza el ingreso a la opción abecedario para visualizar sus contenidos.

Se finaliza reconociendo cada uno de los elementos que conforman el abecedario en señas.

RECURSOS

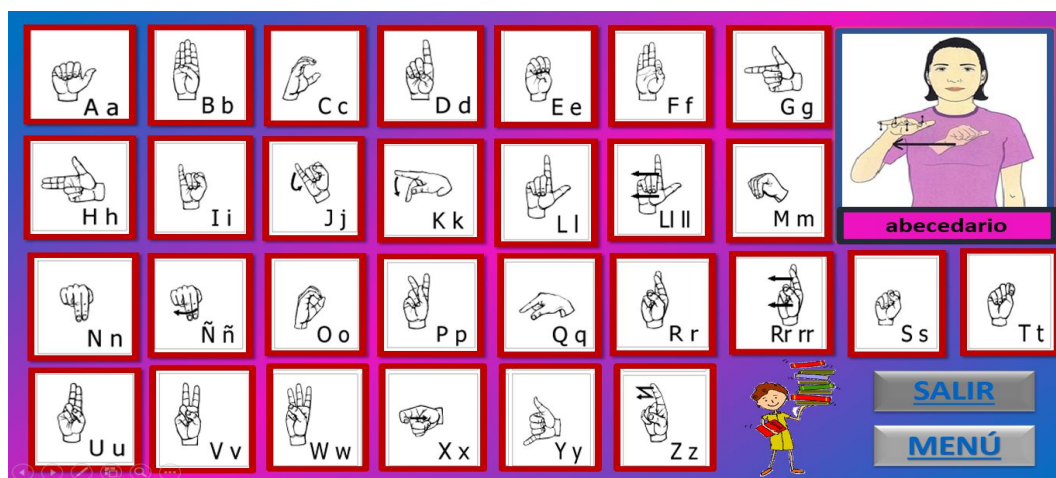
- Computador
- Proyector,
- Software Educativo

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°3	
1. DATOS INFORMATIVOS					
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización	
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura				
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional		
Reconocer el abecedario de señas, mediante el uso del software interactivo asociando la imagen con la seña.			"El buen vivir "Inclusión y Equidad		
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza		
			Identificar las imágenes de los objetos presentados		
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación		
Asociar imagen y seña para enriquecer sus conocimientos			Asociar de forma permanente la imagen y seña		
2. PLANIFICACIÓN					
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros		Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software. 2.-Identificación imágenes de señas 3.-Asociación las señas con una imagen	Computador Infocus Pizarra	Asocia imagen y seña logrando captar su interés durante la clase		Desarrolla y reconoce las imágenes y señas ecuatorianas.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada			
Elaborado		Revisado		Aprobado	

ACTIVIDAD 3

TEMA: EL ABECEDARIO EN SEÑAS

CONTENIDO



OBJETIVO:

Reconocer el abecedario con cada de sus letras en lenguaje de señas.

PROCESO

Se inicia la clase con la presentación del abecedario.

Luego se analiza las letras.

A continuación se elige las letras para visualizar su contenido.

Se finaliza ingresando a las tres primeras letras del abecedario distinguiendo sus elementos.

RECURSOS

- Computador
- Proyector
- Software de aplicación

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°4
1. DATOS INFORMATIVOS				
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura			
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional	
Relacionar las imágenes presentadas de verbos con las señas observadas			"El buen vivir" Inclusión y Equidad	
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza	
			Observar las imágenes proyectadas	
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación	
Asociar la imagen y la seña observada			Asocia la imagen y la seña	
2. PLANIFICACIÓN				
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software. 2.-identificación cada uno de los elementos con la letra "A".	Computador Infocus Pizarra	Identifica objetos y los asocia con una imagen de seña ecuatoriana.	Desarrollo de actividades con el estudiante interactuando con el software educativo interactivo de señas.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada		
Elaborado	Revisado		Aprobado	

ACTIVIDAD 4
TEMA: RELACION DE IMAGEN Y SEÑA
CONTENIDO



OBJETIVO:

Reconocer la presentación del menú de letras que contienen verbos en señas.

PROCESO

Se inicia la clase con la visualización de la pantalla principal de letras.

Luego se analiza las letras con sus contenidos.

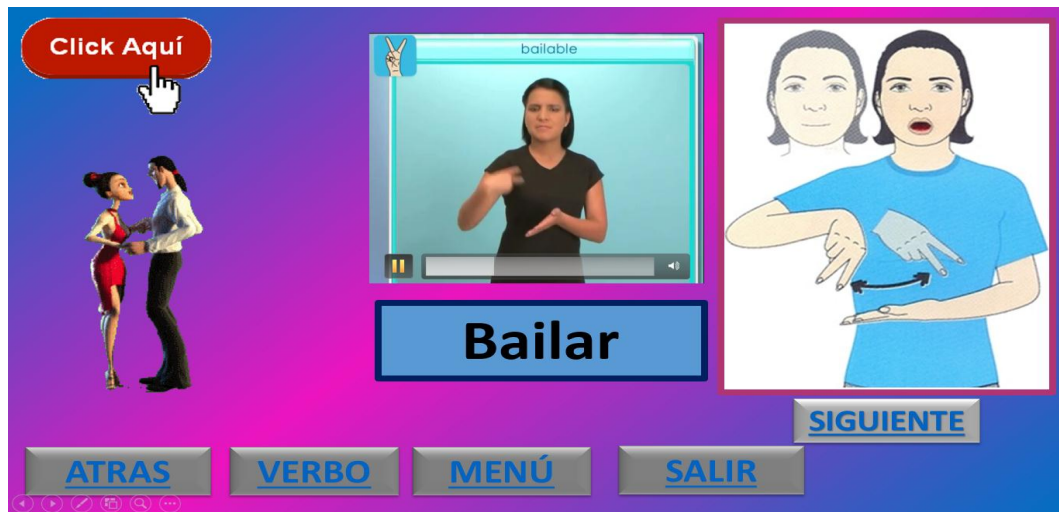
A continuación se elige una a una de las letras para visualizar sus contenidos.

RECURSOS

- Computador
- Proyector
- Software Educativo

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”		Plan N°5
1. DATOS INFORMATIVOS				
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura			
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional	
Reconocer los verbos de señas, mediante el uso del software interactivo asociando la imagen con la seña.			“El buen vivir” Inclusión y Equidad	
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza	
			Identificar las imágenes de los objetos presentados	
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación	
Asociar imagen y seña para enriquecer sus conocimientos			Asociar de forma permanente la imagen y seña	
2. PLANIFICACIÓN				
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software. 2.-Identificación de los verbos más comunes en señas 3.-Asociación de las señas con una imagen	Computador Infocus Pizarra	Reconoce verbos imagen y seña.	Desarrollo de estrategias para asociar los elementos presentados	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada		
Elaborado	Revisado		Aprobado	

ACTIVIDAD 5
TEMA: ASOCIACIÓN DE VERBOS Y SEÑA
CONTENIDO



OBJETIVO:

Asociar los verbos con las imágenes y señas.

PROCESO

Se inicia con el ingreso al software.

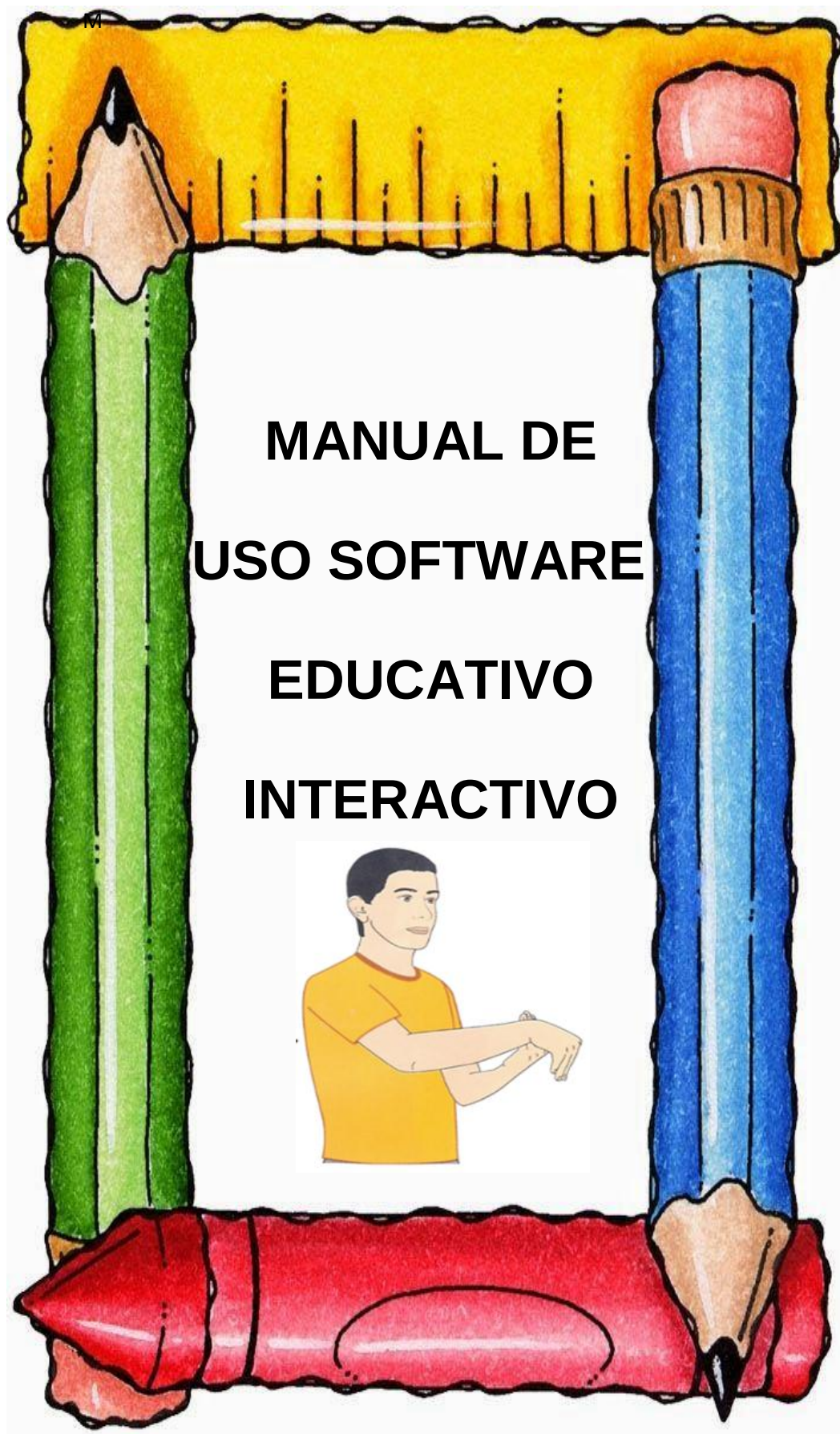
Luego se analiza cada uno de los verbos se los identifica.

A continuación se asocia cada verbo con la imagen de seña.

Se finaliza con la interacción en cada computador asociando la imagen, seña y palabra.

RECURSOS

- Computador
- Proyector
- Software Educativo

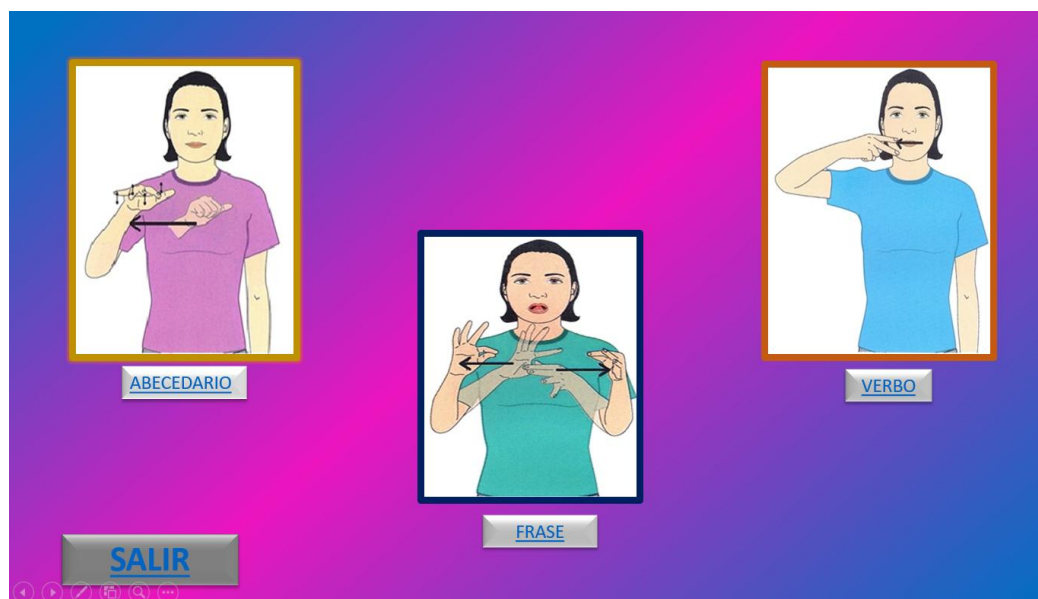


BIENVENIDO AL SOFTWARE

Nos indica la palabra “BIENVENIDOS” con su respectiva seña con la opción “EMPEZAR” para iniciar el programa dar clic.

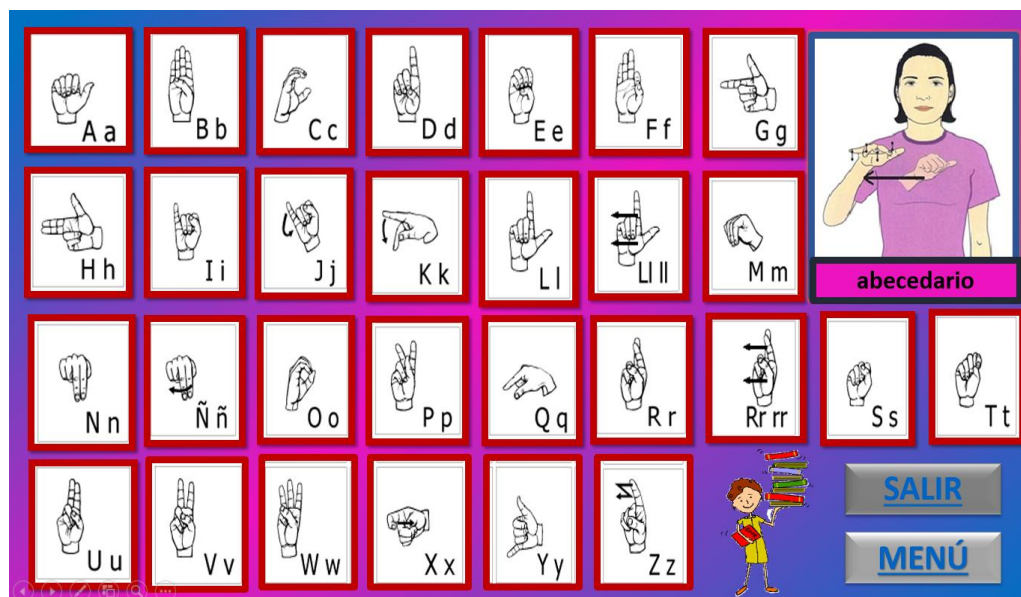


MENU



Tiene tres opciones “ABECEDARIO”, “VERBO”, “FRASE”, al dar clic ingresa a los contenidos.

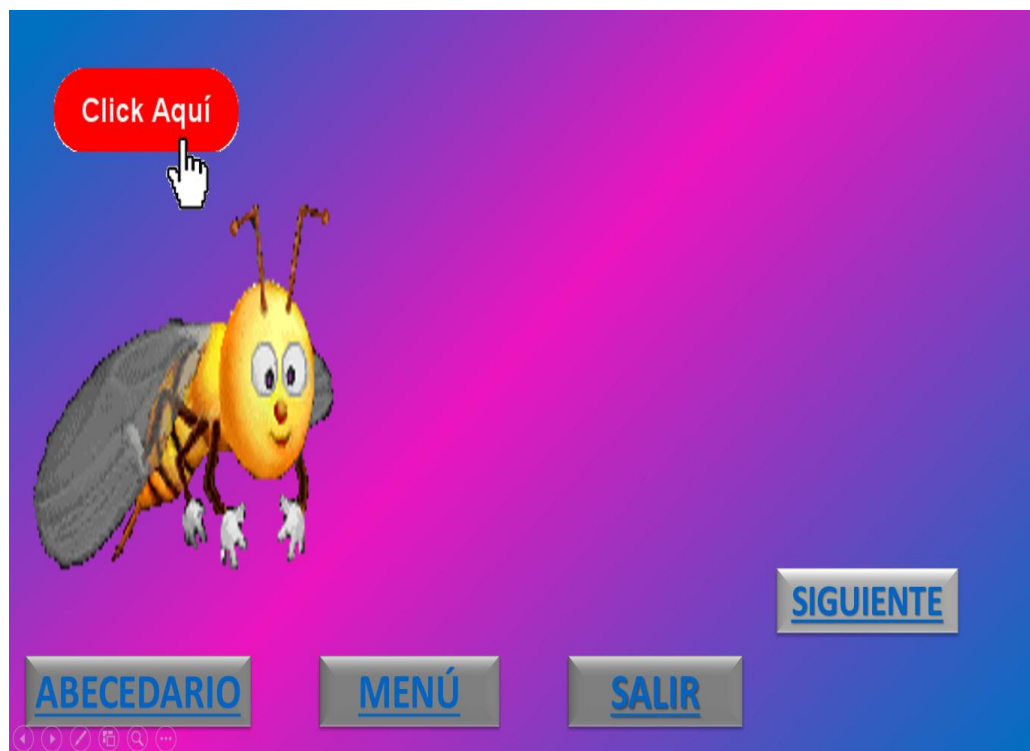
Abecedario

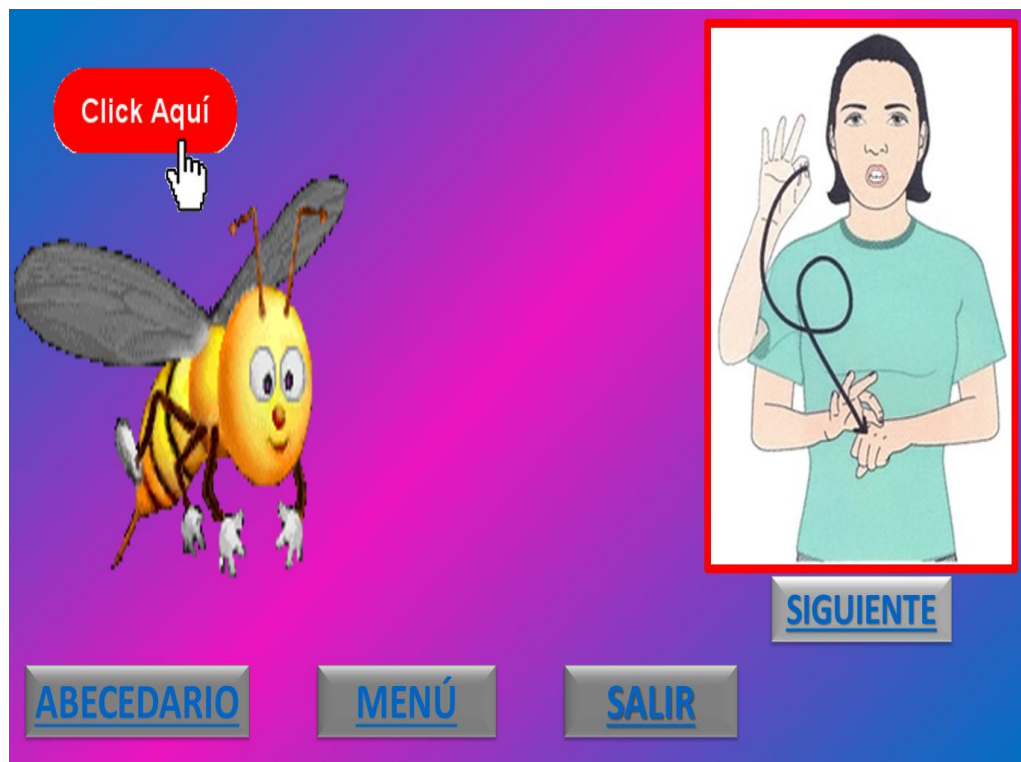


Presentan contenidos de la “A” hasta la “Z” por cada letra corresponde cinco palabras diferentes en las cuales incluye imagen con movimiento, palabra, video y su respectiva seña.

Abecedario “a”

Tiene la opción de regresar al MENÚ opción “ABECEDARIO”, “SALIR”, “SIGUIENTE” clic Aquí y empezaran a aparecer a imagen gif, la seña, palabra y video de cada una de ellas.







Abecedario "b"



Abecedario "C"

Click Aquí

Casa

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario "ch"

Click Aquí

china

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “d”

Click Aquí

delantal

Delantal

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Navigation icons: back, forward, search, etc.

Abecedario “E”

Click Aquí

espejo

espejo

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Navigation icons: back, forward, search, etc.

Abecedario “F”

Click Aquí



Falda



[SIGUIENTE](#)

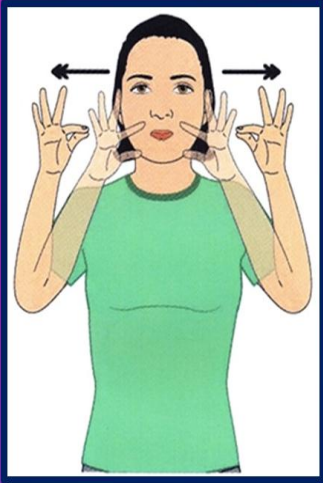
[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “G”

Click Aquí



Gato



[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “H”

Click Aquí

hardware

Hardware

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “I”

Click Aquí

imán

Imán

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “J”

Click Aquí



jabalí



Jabalí

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “K”

Click Aquí



karate



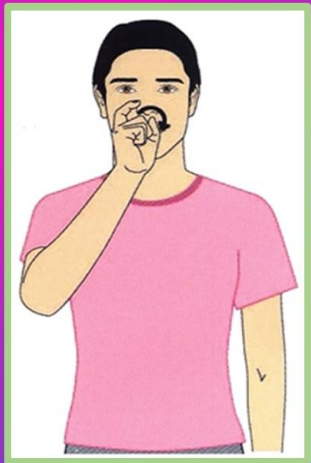
Karate

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “L”

Click Aquí



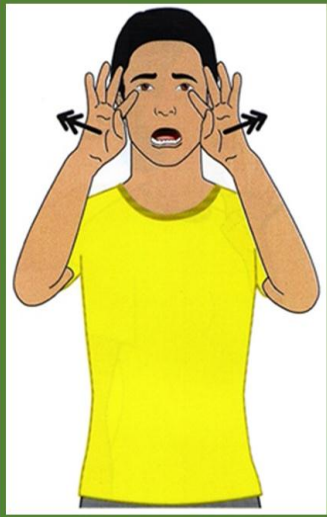
Loro

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “LI”

Click Aquí



Llorón/llorar

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “M”

Click Aquí



mamá



Mamá

[SIGUIENTE](#)

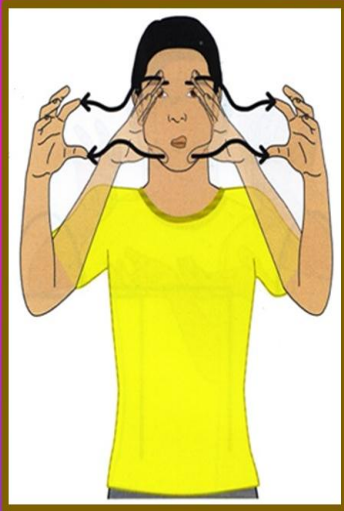
[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “N”

Click Aquí



nube



Nube

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “Ñ”

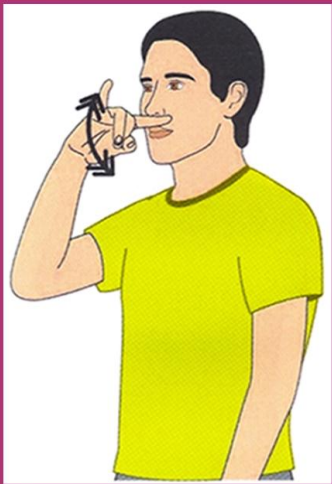
Click Aquí



niño



niño



SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “O”

Click Aquí



odontólogo, a



Odontólogo



SIGUIENTE

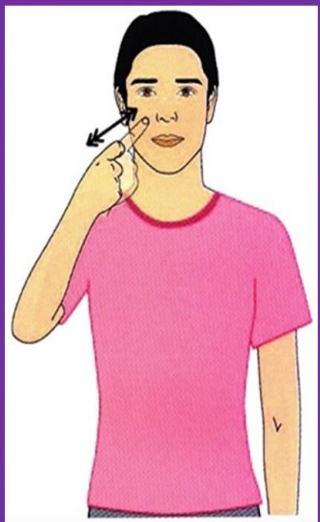
ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “P”

Click Aquí



papá



papá

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “Q”

Click Aquí



Quito



Quito

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “R”

Click Aquí



ratón



SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

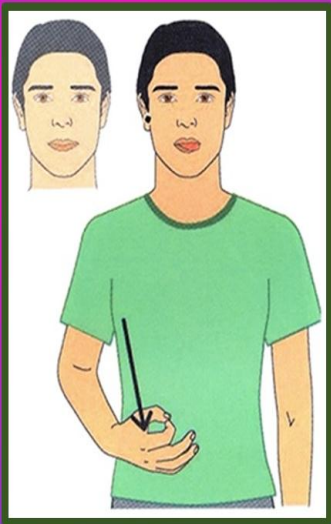
Abecedario “RR”

Click Aquí



correcto, a

Correcto



SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “S”

Click Aquí



saco



saco

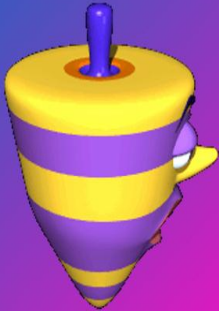


SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “T”

Click Aquí



trompo



Trompo



SIGUIENTE

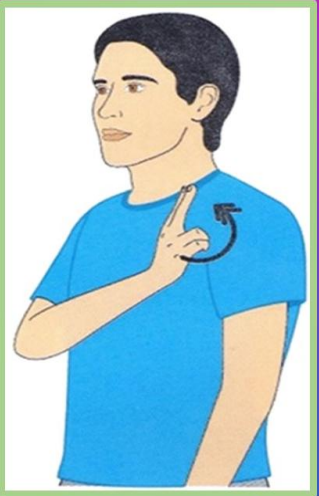
ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario "U"

Click Aquí



universidad



universidad

SIGUIENTE

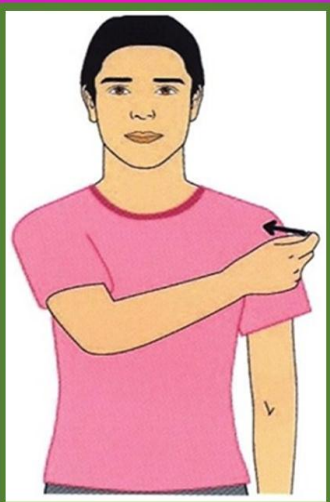
ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario "V"

Click Aquí



vacuna



Vacuna

SIGUIENTE

ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “W”

Click Aquí

Federación Mundial de las Personas Sordas Jóvenes (WFDYS)

WFDYS

Federación Mundial de las Personas Sordas Jóvenes (WFDYS)

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “X”

Click Aquí

saxofón

Saxofón

[SIGUIENTE](#)

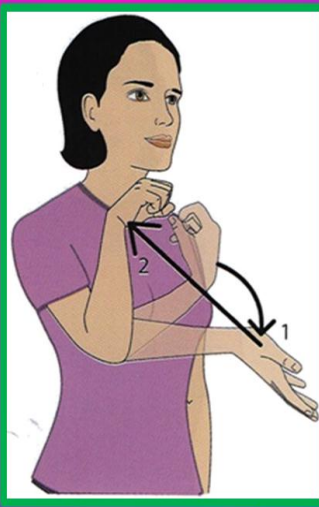
[ATRÁS](#) [ABECEDARIO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Abecedario “Y”

Click Aquí



yoyo



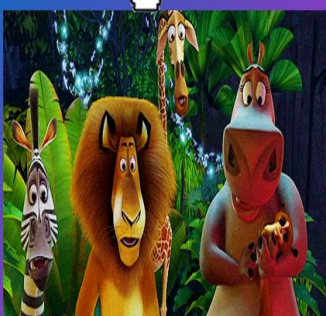
Yoyo

SIGUIENTE

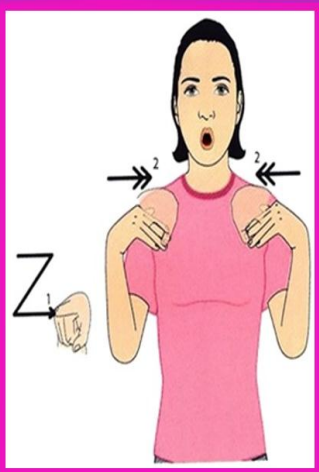
ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Abecedario “Z”

Click Aquí



zoológico



Zoológico

SIGUIENTE

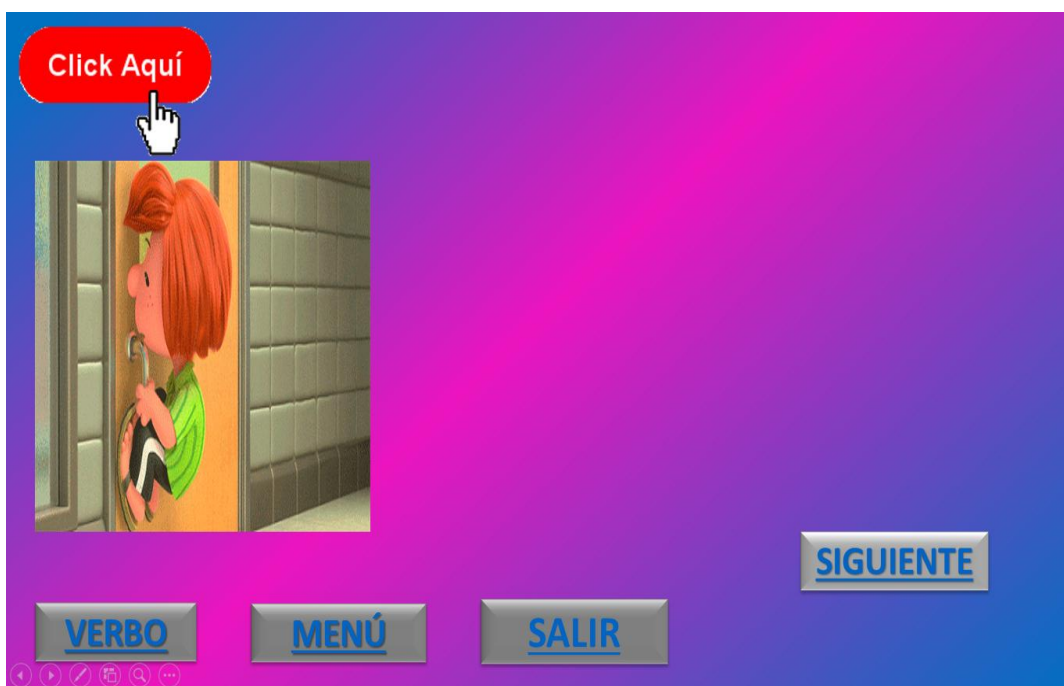
ATRÁS ABECEDARIO MENÚ SALIR

Pantalla de inicio al elegir Verbo en ella se despliega varios botones que contienen las letras del abecedario y al dar clic sobre cada uno de ellos encontrara una lista de los verbos más utilizados con cada letra.



Verbo letra “A”

Al hacer “Clic Aquí” se desplegara la imagen animada gif.



Al realizar un segundo “Clic Aquí” se desplegara la imagen de seña.



Al realizar un tercer “Clic Aquí” se desplegara la palabra escrita de la imagen gif y de la seña.



Al hacer un cuarto “Clic Aquí” se desplegara el video el cual completara la asociación de el verbo a desplegarse.



Se tiene en cada ventana varias opciones de botones:

Verbo: Al realizar un clic en este boton te vincula a la ventana verbo.

Menú: Al realizar un clic en este boton te vincula a la ventana menú.

Salir: Al realizar un clic en este boton te vincula a la venta de salida.

Siguiente: Al realizar un clic en este boton te vincula a la siguiente ventana.



Verbo letra “B”

En cada ventana se aumenta un botón con la opción Atrás que nos dirige a la ventana anterior



Verbo letra “C”

Click Aquí



calificar



Calificar

SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “Ch”

Click Aquí



chatear



Chatear

SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “D”

The interface features a red button labeled "Click Aquí" with a hand cursor. Below it, a cartoon doctor in a white coat holds a sign that reads "E F P TOZ LFEDS". In the center, a video player shows a man performing the sign language for "deletrear". To the right, a diagram of a man in a blue shirt illustrates the hand movements with arrows. Below the video player is a large blue button labeled "Deletrear". To its right is a button labeled "SIGUIENTE". At the bottom, there are four buttons: "ATRÁS", "VERBO", "MENÚ", and "SALIR". A small navigation bar with icons is at the very bottom left.

Verbo letra “E”

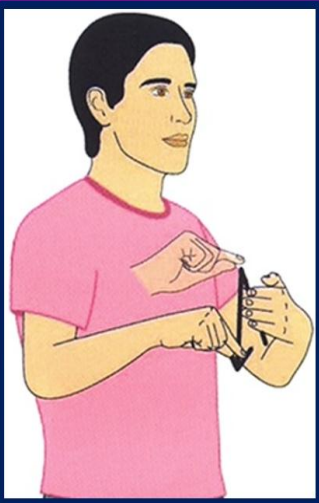
The interface features a red button labeled "Click Aquí" with a hand cursor. Below it, a cartoon teacher in a yellow dress points to a chalkboard that reads "a Bb". In the center, a video player shows a woman performing the sign language for "enseñar". To the right, a diagram of a man in a green shirt illustrates the hand movements with arrows. Below the video player is a large green button labeled "Enseñar". To its right is a button labeled "SIGUIENTE". At the bottom, there are four buttons: "ATRÁS", "VERBO", "MENÚ", and "SALIR". A small navigation bar with icons is at the very bottom left.

Verbo letra “F”

Click Aquí



firmar



Firmar

[SIGUIENTE](#)

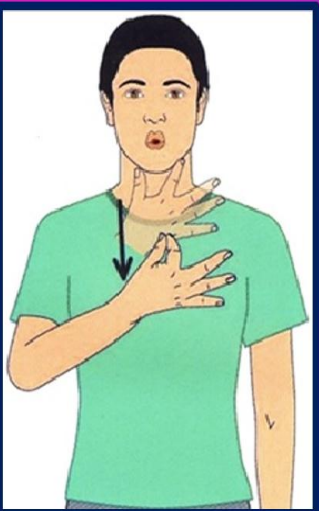
[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “G”

Click Aquí



gustar



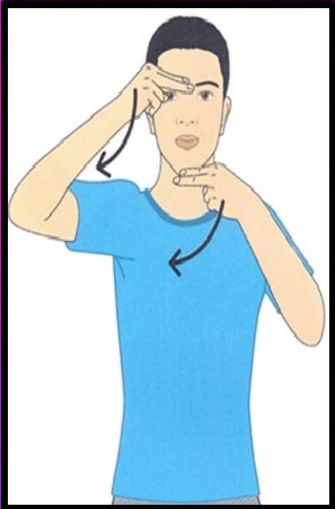
Gustar

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “H”

Click Aquí



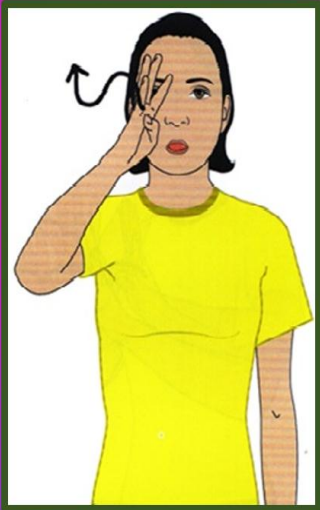
Honrar

SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “I”

Click Aquí



Imaginar

SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “J”

Click Aquí









Juntar

SIGUIENTE

ATRÁS

VERBO

MENÚ

SALIR



Verbo letra “L”

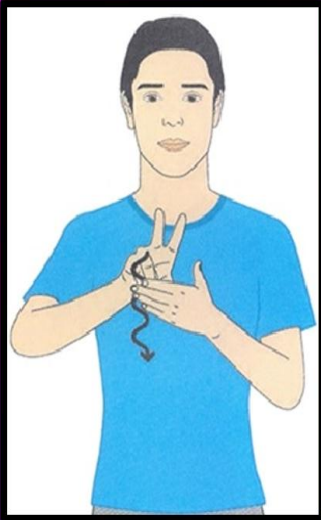
Click Aquí







leer



Leer

SIGUIENTE

ATRAS

VERBO

MENÚ

SALIR

Verbo letra “L”

Click Aquí



llegada



Llegar

SIGUIENTE

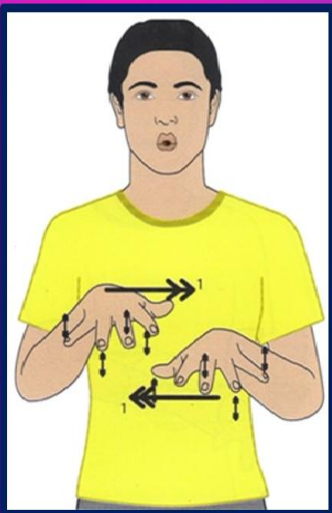
ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “M”

Click Aquí



manipulador, a



Manipular

SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Verbo letra “N”

Click Aquí



Nadar

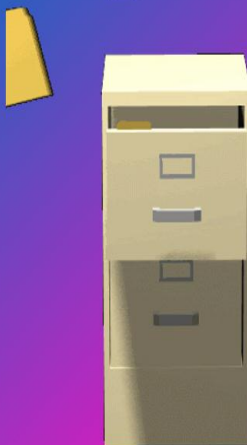
[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Navigation icons: back, forward, search, etc.

Verbo letra “O”

Click Aquí



Ordenar

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

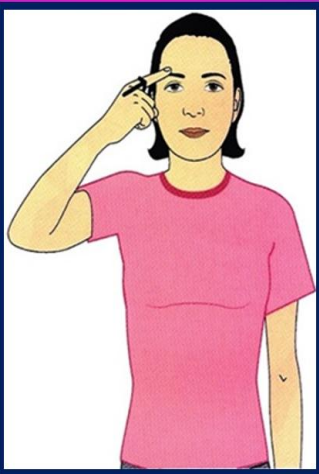
Navigation icons: back, forward, search, etc.

Verbo letra “P”

Click Aquí



pensamiento



Pensar

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

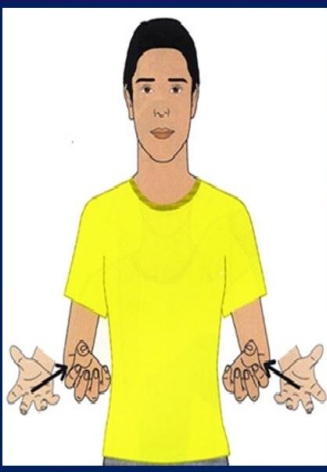
Navigation icons: back, play, stop, volume, search, and a menu icon.

Verbo letra “Q”

Click Aquí



querer



Querer

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

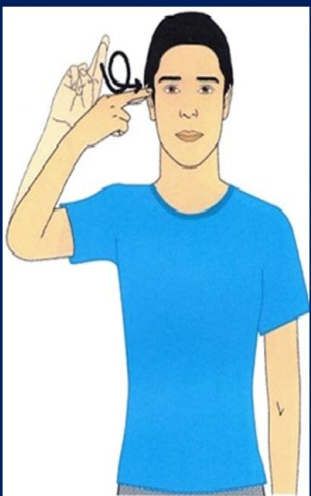
Navigation icons: back, play, stop, volume, search, and a menu icon.

Verbo letra “R”

Click Aquí



razonar



Razonar

[SIGUIENTE](#)

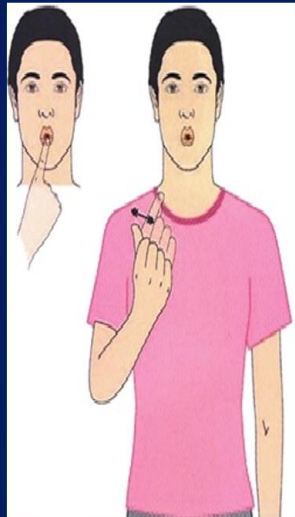
[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “S”

Click Aquí



sabor



Saborear

[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “T”

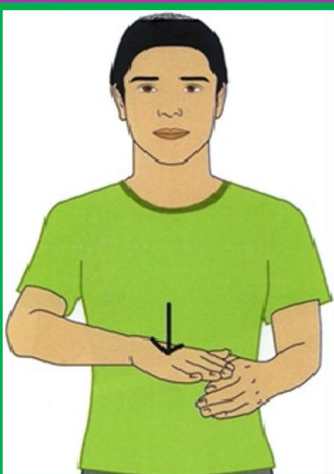
Click Aquí



tapa



Tapar

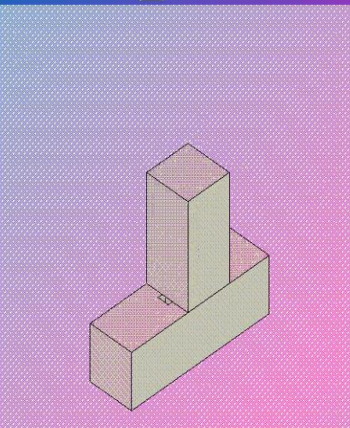


[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “U”

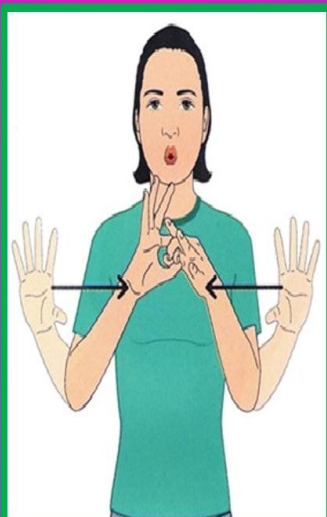
Click Aquí



unir



Unir



[SIGUIENTE](#)

[ATRÁS](#) [VERBO](#) [MENÚ](#) [SALIR](#)

Verbo letra “V”

Click Aquí



vender



Vender



SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

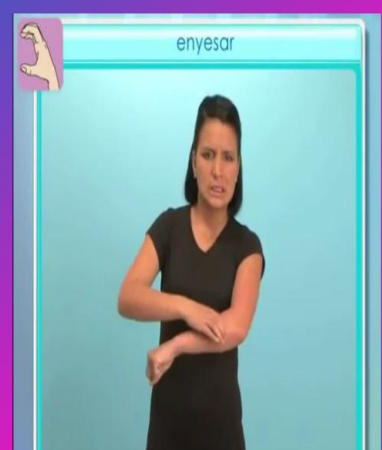
Verbo letra “Y”

Click Aquí

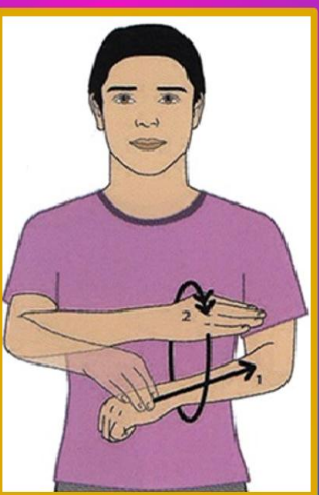
MEJORATE
QUE TE ESTAMOS
ESPERANDO



enyesar



Enyesar



SIGUIENTE

ATRÁS VERBO MENÚ SALIR

Frases

Permite al estudiante al dar clic en Letra1 formar frases escritas en una pantalla de excel.

The image shows a game interface and an Excel spreadsheet. The game interface has a purple background with buttons for 'MENÚ', 'ABECEDARIO', 'VERBO', 'FRASES', and 'SALIR'. A large green arrow points to a 'Letra1' button. Below it, a row of buttons labeled 'Letra1' through 'Letra10' contains the letters 'L', 'o', 's', an empty box, 'm', 'o', 'n', 'o', 's', and another empty box. To the right are cartoon characters of Simba, Scar, and Timon. The Excel spreadsheet shows a grid with the same letters in a row, with the first row of letters highlighted in various colors.

Game Interface:

- Buttons: MENÚ, ABECEDARIO, VERBO, FRASES, SALIR
- Letra1 button with a green arrow pointing to it.
- Row of letters: Letra1 (L), Letra2 (o), Letra3 (s), Letra4 (), Letra5 (m), Letra6 (o), Letra7 (n), Letra8 (o), Letra9 (s), Letra10 ()
- Cartoon characters: Simba, Scar, Timon

Excel Spreadsheet:

Letra1	Letra2	Letra3	Letra4	Letra5	Letra6	Letra7	Letra8	Letra9	Letra10
L	a		m	a	n	z	a	n	a

Fin Del Software

En esta ventana finaliza el Software visualizando a la vez varias opciones de botones que nos llevara a diferentes vínculos si así desea el estudiante al realizar un “clic aquí” saldrá inmediatamente.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El software didáctico interactivo diseñado para ser usado mediante herramientas multimedia dentro de la institución educativa “Enriqueta Santillán”, será de gran importancia para el fortalecimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva de esta institución con el objetivo de lograr el desarrollo de habilidades y destrezas en su capacidad lectora

Con el uso constante de este software educativo interactivo se logra subir el nivel de atención por parte de los estudiantes, logrando desarrollar sus destrezas mediante su lenguaje de señas en la asignatura de lectura.

La investigación nos da resultados de que en muchas si más bien decir en la mayoría de las instituciones para personas con discapacidad auditiva todavía no se incorpora un software adaptado a las necesidades especiales que poseen los integrantes de la comunidad educativa.

El presente proyecto nos permitió conocer el lenguaje de señas que ellos utilizan y ver la necesidad de adaptarlo a una tecnología para su aplicación de contenidos pedagógicos.

Recomendaciones

El uso de una herramienta multimedia en las instituciones educativas incorporándolas para desarrollar actividades en los estudiantes acordes a la modernidad.

El uso constante de un software educativo interactivo en el cual sirva para interactuar entre docente y estudiante a la vez desarrollar sus destrezas y adquirir conocimientos aplicados en un lenguaje de comunicación entre ambos.

Incorporar en cada institución educativa una herramienta multimedia según sean sus necesidades de aprendizajes y proveerle de los recursos necesarios.

Cada software debe ser creado para cada situación o actividad que se desee desarrollar de acuerdo al caso que se quiere coadyuva con los contenidos pedagógicos adecuados según su necesidad.

Bibliografía

- Aguilar, C., y Morón, D. (2005, octubre). Multimedia en la Educación. *Proceso de enseñanza*. Recuperado de [http://Dialnet_multimedia en educación-635418.pdf](http://Dialnet_multimedia_en_educación-635418.pdf)
- Arguello, L. (2013, 15 de junio). Los tipos de lectura. *Autores de literatura Ecuatoriana*. Recuperado de <https://autoresdelalitaraturaecuatoriana.wordpress.com/2013/06/15/los-tipos-de-lectura/>
- Ausubel, D., y Novak, H. (1983). *Psicología Educativa un punto de vista cognocitivo*. 2°. México: Trillas.
- Belloch, C. (2016). *Aplicaciones multimedia interactivas*. (Tesis de Maestría). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Benguría, S., Martín, B., y Valdéz, M. (2010). *Métodos de investigación en educación especial*. (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España.
- Bolaño, M. (2017, 12 de julio). Uso de herramientas multimedia interactivas en la educación preescolar. *Funciones*. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf
- Carrera, W. (2010). *Ingeniería de Software Definición, iniciación, importancia y utilidad*. (Tesis Doctoral). Universidad Tecnológica de Hermosillo, Sonora, México.
- Código de la Niñez y Adolescencia
- CONADIS. (2016, s.m). Manual práctico para intérpretes en lengua de señas ecuatoriana. *Lenguaje de señas*. Recuperado de <http://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>
- Constitución de la República del Ecuador (2008)
- Cumbal, M. (2013). *El material didáctico específico y su influencia en el proceso de la lectura y escritura en los niños/as sordos/as del segundo año de*

básica del Instituto de audición y lenguaje Enriqueta Santillán. (Tesis de Pregrado).Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador.

Diccionario Enciclopédico Oceano uno color (2000).*Términos* .Barcelona, España: S.A.

Espinoza, A. (2013, 15 de agosto). Acuerdo. *Ministerio de Educación*. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

Fernández, M. (2009, 20 marzo). La importancia de las referencias bibliográficas y las citas. *Elaboración de documentos y trabajos científicos y académicos*. Recuperado de <http://www.bibliotecaminsal.cl/wp/wp-content/uploads/2015/06/Mercedes-Fernandez-Menendez.pdf>

García, L. (s.m.2008).Características más relevantes del paradigma socio-critico. *Revista universitaria de investigación Sapiens*, (8), p. 191.

Goikoetxea, E., y Martínez, N. (2015, enero).Los beneficios de la lectura compartida de libros. *Breve Revisión*. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/12334>

Gómez, E. (2012).*Software Educativo*. (Tesis de Maestría).Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.

Gonzáles, Y. (2013, Julio).Vida Científica. *Preparatoria 4to*.Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletín/prepa4/n1/index.html>

Guerrero, I., y Kalman, J. (agosto de 2010). La inserción de la Tecnología en el aula estabilidad y procesos constituyentes en la práctica docente. *Revista Brasileira de Educación*, 15 (44) ,1-18.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill Interamericana.

Hernández, S. (2015, 15 Julio).Avances Tecnológicos a través del tiempo. *Actualización y Modernización de inventos Tecnológicos*. Recuperado de <https://line.do/es/avances-tecnologicos-a-traves-del-tiempo/mu5/vertical>

- Ineval. (2017). *Ineval presenta los resultados de la evaluación ser Estudiante 2017*. Recuperado de [http://www.evaluación.gob.ec/ineval-presenta los resultados de-la-evaluación-ser-estudiante-2013/](http://www.evaluación.gob.ec/ineval-presenta-los-resultados-de-la-evaluación-ser-estudiante-2013/)
- Larriva, D. (2013). *Diseño de Software Educativo*. (Tesis de Maestría).Universidad del Azuay, Azuay, Cuenca.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (codificación oficial 2016)
- Marqués, P. (2014). *El software Educativo*. (Tesis de Maestría).Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Miguelé, M. (s.m.1999). Revista interamericana de psicología Internacional. *Métodos de Investigacion*.33 (1), p.79.
- Ministerio de Educación (2014)
- NEE. (2016). *Que son las necesidades educativas especiales 2016*. Recuperado de <https://www.formacionyestudios.com/las-necesidades-educativas-especiales.html>
- Nolasco, J. (2012). *Uso de Recursos Multimedia para potenciar el Aprendizaje de los estudiantes del 9° grado en la asignatura de electricidad en el centro de investigación e Innovación Educativa*. (Tesis de Maestría).Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Quito, Ecuador.
- O'brien,J.(2006).*Sistema de información Gerencial*. Naucalpan de Juarez,México:Pearson Addisson-Wesley.
- Oca, I. (2008). *Metodología de la Investigación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Shalom.
- Orcen, C., y Herrera. (2016).*Desarrollo de una guía metodológica para la asignatura de lengua de señas como apoyo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Especializada Sordos del Chimborazo*. (Tesis de Pregrado).Universidad Nacional de Chimborazo, San Andrés, Chimborazo.

- Ortega, M., López, S., y Álvarez, M. (2011). *La psicología como ciencia que estudia el comportamiento*. Cantabria, España: Atreyo.
- Pérez, J., y Merino, M. (2013, Mayo). Definiciones de Power Point. *Software de presentaciones*. Recuperado de <https://definicion.de/power-point/>
- Ramírez, S. (2012). *Habilidades y destrezas psicomotrices en alumnos con discapacidad intelectual en el distrito de la Perla Callao* (Tesis Doctoral). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Rivero, D. (2008). *La lectura. Comprensión lectora*. Barcelona, España: Grupo Intercom.
- Sabino, C. (1992). *Introducción a la metodología de la Investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2003). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Soria, M. (2004). *Guía para padres de niños sordos*. Barcelona, España: Herder 2da edición.
- Soto, G. y Hamian, B. (2006, noviembre). Plataformas virtuales de Aprendizaje. *Una estrategia Innovadora en Procesos Educativos de Recursos Humanos*. Recuperado de <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32537167/266.pdf?AWSAccessKeyId>
- Tojar, J. (2006) *Investigación cualitativa comprender y actuar*. Madrid, España: Muralla.
- UNESCO. (2010). *Experiencias de Formación Docente utilizando las tecnologías de la Información y Comunicación 2017*. Recuperado de http://www.unesco.org/new/es/santiago/resources/single-publication/news/experiencias_de_formacion_docente_utilizando_tecnologias_d/

Referencias bibliográficas

- Aguilar, C., y Morón, D. (2005, octubre). Multimedia en la Educación. *Proceso de enseñanza*. Recuperado de [http://Dialnet_multimedia en educación-635418.pdf](http://Dialnet_multimedia_en_educación-635418.pdf)
- Arguello, L. (2013, 15 de junio). Los tipos de lectura. *Autores de literatura Ecuatoriana*. Recuperado de <https://autoresdelalitaraturaecuatoriana.wordpress.com/2013/06/15/los-tipos-de-lectura/>
- Ausubel, D., y Novak, H. (1983). *Psicología Educativa un punto de vista cognocitivo.2°*. México: Trillas.
- Belloch, C. (2016). *Aplicaciones multimedia interactivas*. (Tesis de Maestría). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Benguría, S., Martín, B., y Valdéz, M. (2010). *Métodos de investigación en educación especial*. (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España.
- Bolaño, M. (2017, 12 de julio). Uso de herramientas multimedia interactivas en la educación preescolar. *Funciones*. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf
- Carrera, W. (2010). *Ingeniería de Software Definición, iniciación, importancia y utilidad*. (Tesis Doctoral). Universidad Tecnológica de Hermosillo, Sonora, México.
- Cumbal, M. (2013). *El material didáctico específico y su influencia en el proceso de la lectura y escritura en los niños/as sordos/as del segundo año de básica del Instituto de audición y lenguaje Enriqueta Santillán*. (Tesis de Pregrado). Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador.
- Espinoza, A. (2013, 15 de agosto). Acuerdo. *Ministerio de Educación*. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

- Fernández, M. (2009, 20 marzo). La importancia de las referencias bibliográficas y las citas. *Elaboración de documentos y trabajos científicos y académicos*. Recuperado de <http://www.bibliotecaminsal.cl/wp/wp-content/uploads/2015/06/Mercedes-Fernandez-Menendez.pdf>
- García, L. (s.m.2008). Características más relevantes del paradigma socio-critico. *Revista universitaria de investigación Sapiens*, (8), p. 191.
- Goikoetxea, E., y Martínez, N. (2015, enero). Los beneficios de la lectura compartida de libros. *Breve Revisión*. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/12334>
- Gómez, E. (2012). *Software Educativo*. (Tesis de Maestría). Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- Gonzáles, Y. (2013, Julio). Vida Científica. *Preparatoria 4to*. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletín/prepa4/n1/index.html>
- Guerrero, I., y Kalman, J. (agosto de 2010). La inserción de la Tecnología en el aula estabilidad y procesos constituyentes en la práctica docente. *Revista Brasileira de Educação*, 15 (44) ,1-18.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, S. (2015, 15 Julio). Avances Tecnológicos a través del tiempo. *Actualización y Modernización de inventos Tecnológicos*. Recuperado de <https://line.do/es/avances-tecnologicos-a-traves-del-tiempo/mu5/vertical>
- Larriva, D. (2013). *Diseño de Software Educativo*. (Tesis de Maestría). Universidad del Azuay, Azuay, Cuenca.
- Marqués, P. (2014). *El software Educativo*. (Tesis de Maestría). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Miguelé, M. (s.m.1999). Revista interamericana de psicología Internacional. *Métodos de Investigación*. 33 (1), p.79.

- Nolasco, J. (2012). *Uso de Recursos Multimedia para potenciar el Aprendizaje de los estudiantes del 9° grado en la asignatura de electricidad en el centro de investigación e Innovación Educativa*. (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Quito, Ecuador.
- O'brien, J. (2006). *Sistema de información Gerencial*. Naucalpan de Juárez, México: Pearson Addison-Wesley.
- Oca, I. (2008). *Metodología de la Investigación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Shalom.
- Orcen, C., y Herrera. (2016). *Desarrollo de una guía metodológica para la asignatura de lengua de señas como apoyo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Especializada Sordos del Chimborazo*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, San Andrés, Chimborazo.
- Ortega, M., López, S., y Álvarez, M. (2011). *La psicología como ciencia que estudia el comportamiento*. Cantabria, España: Atreyo.
- Pérez, J., y Merino, M. (2013, Mayo). Definiciones de Power Point. *Software de presentaciones*. Recuperado de <https://definicion.de/power-point/>
- Ramírez, S. (2012). *Habilidades y destrezas psicomotrices en alumnos con discapacidad intelectual en el distrito de la Perla Callao* (Tesis Doctoral). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Rivero, D. (2008). *La lectura. Comprensión lectora*. Barcelona, España: Grupo Intercom.
- Sabino, C. (1992). *Introducción a la metodología de la Investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2003). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.

- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Soria, M. (2004). *Guía para padres de niños sordos*. Barcelona, España: Herder
2da edición.
- Soto, G. y Hamian, B. (2006, noviembre). Plataformas virtuales de Aprendizaje.
Una estrategia Innovadora en Procesos Educativos de Recursos Humanos.
Recuperado de
[http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32537167/266.pdf?](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32537167/266.pdf?AWSAccessKeyId)
AWSAccessKeyId
- Tojar, J. (2006) *Investigación cualitativa comprender y actuar*. Madrid, España:
Muralla.

Referencias Web

http://Dialnet_multimedia en educación-635418.pdf

<https://autoresdelaliteraturaecuatoriana.wordpress.com/2013/06/15/los-tipos-de-lectura/>

https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf

<http://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

<http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/12334>

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletín/prepa4/n1/index.html>

<https://line.do/es/avances-tecnologicos-a-traves-del-tiempo/mu5/vertical>

<http://www.evaluación.gob.ec/ineval-presenta los resultados de-la-evaluación-ser-estudiante-2013/>

<https://www.formacionyestudios.com/las-necesidades-educativas-especiales.html>

<http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/32537167/266.pdf?AWSAccessKeyId>

http://www.unesco.org/new/es/santiago/resources/single-publication/news/experiencias_de_formacion_docente_utilizando_tecnologias_d/

ANEXOS

Guayaquil, 14 de Noviembre del 2017

MSc.

Silvia Moy-Sang Castro.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad. -

De mi consideración:

En virtud de que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Tutor de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa, el día 14 de Noviembre del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes: Mero Palma Ketty Jesenia c.c.130947224-7, Salvador Martinez Daysi Diana c.c.171890354-3 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



MSc. Freddy Cañas Leyton
Tutor



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CENTRO DE APOYO QUITO



Quito, 15 de enero 2017

Señora
Dra. Rubí Molina
**INTERVENTORA DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA
SANTILLAN"**
En su despacho

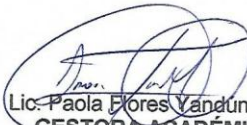
Presente.

De mis consideraciones:

A nombre de quienes hacemos la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Centro Universitario Quito, reciba un cordial saludo y el deseo de éxito en su importante gestión; a la vez se solicita a usted comedidamente autorizar el ingreso al plantel a las estudiantes, **KETTY JESENIA MERO PALMA** portadora de la C.C.: 1309472247 y **DAYSÍ DIANA SALVADOR MARTINEZ** portadora de la C.C.: 1718903543 a fin de desarrollar la investigación de su Proyecto Educativo requisito para el Grado, en beneficio de la comunidad de su prestigiosa Institución.

Agradeciendo su gentileza y seguro de contar con su aceptación, me suscribo de usted.

Atentamente,


Lic. Paola Flores Yandún MSc.
GESTORA ACADÉMICA
CENTRO UNIVERSITARIO QUITO




16-01-20
RECTORADO
C. A. P. QUITO



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO QUITO



Quito, 26 de enero del 2017
Oficio N° 022 C.U.Q

Señora

Msc Marlene Cumbal

Directora Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"

Provincia: Pichincha
Parroquia: Mena Dos
Distrito: 17D06
Circuito: 17d06C09

Cantón: Quito
Dirección:
Zona: 9
Código: 17H0398

De nuestras consideraciones:

A nombre de quienes hacemos a Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Centro Universitario Quito, reciba un cordial saludo a la vez solicitamos a usted comedidamente autorizar el ingreso al plantel de las señoras KETTY JESENIA MERO PALMA con C.C. N° 1309472247 ,DIANA DAYSI SALVADOR MARTINEZ con C.C. N° 1718903543 a fin de que puedan cumplir con su trabajo de investigación para la elaboración de su Proyecto Educativo de Grado, con el TEMA INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA. Previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Mención Informática Educativa.

Agradeciendo su gentileza y seguros de contar con su aceptación, nos suscribimos de usted

Atentamente,



Recibido 26-01-2017
Pamela Flores



**INSTITUTO FISCAL DE AUDICIÓN Y LENGUAJE
"ENRIQUETA SANTILLÁN"**

DM. Quito, 26 de enero de 2017

Señora MSc.

Paola Flores Yandún

Gestora Académica Extensión Quito "Universidad de Guayaquil"

Presente.-

De mis consideraciones

A nombre de quienes conformamos el Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", tenemos el bien informar que de acuerdo al oficio N°022 C.U.Q hemos aceptado que las señoras Ketty Jesenia Mero Palma con cédula de identidad 1309472247, Diana Daysi Salvador Martínez con cédula de identidad 1718903543 realicen su trabajo de investigación tendiente a elaborar su Proyecto Educativo con el **TEMA INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.**

Esperando que nuestro aporte en la información del talento humano sea de gran utilidad para su institución y para nuestro país, me suscribo de usted.

Atentamente,


MSc. Marlene Cumbal



Directora Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"



**INSTITUTO FISCAL DE AUDICIÓN Y LENGUAJE
"ENRIQUETA SANTILLÁN"**

DM. Quito, 21 de Julio de 2017
Oficio 026 IFALES R-2017

Señores:

Universidad de Guayaquil

De mis consideraciones

Yo Marlene Cumbal Rectora del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán" presento un cordial saludo y los deseos de éxitos en su tan delicada función pensando en el bienestar de los estudiante, autorizo la ejecución de la propuesta de grado de su proyecto de titulación de las señoras KETTY JESENIA MERO PALMA con cedula de identidad 1309472247, DIANA DAYSI SALVADOR MARTINEZ con cedula de identidad 1718903543 con la finalidad de mejorar el rendimiento académico conjuntamente con el **TEMA INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017.**

Propuesta: DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.

Esperando que nuestro aporte en la información del talento humano sea de gran utilidad para su institución y para nuestro país, me suscribo de usted.

Para sus trámites correspondientes

Atentamente,


MSc. Marlene Cumbal



Directora Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"

Dirección: Calle Baltazar de Osorio OE8-180 y Río Conuris, Cda. Mena 2, junto a la Revisión de Tránsito del Sur
Teléfonos: Rectorado: 2635514; 2629489 Correo electrónico ifales@hotmail.com Quito Ecuador.

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°1	
1. DATOS INFORMATIVOS					
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización	
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura	2			
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional		
Reconocer el software educativo interactivo en lengua de señas.			"El buen vivir "Inclusión y Equidad		
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza		
			Analiza la presentación del software		
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación		
Identificar los beneficios del software educativo			Identifica los beneficios del software educativo		
2. PLANIFICACIÓN					
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros		Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
1.-Presentación del software 2.- Interactuar en su reconocimiento y uso del software	Computador Infocus Pizarra	Reconoce una herramienta multimedia, Identifica el software educativo.		Estrategias de trabajo colaborativo.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada			
Elaborado		Revisado		Aprobado	

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"		Plan N°2	
1. DATOS INFORMATIVOS					
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización	
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura				
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional		
Describir el software educativo interactivo en lengua de señas ecuatoriana.			"El buen vivir" Inclusión y Equidad		
			Eje de Aprendizaje/Macro destreza		
			Visualiza el software educativo interactivo y sus contenidos.		
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación		
Observar el software y sus contenidos			Observa los contenidos del software		
2. PLANIFICACIÓN					
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación		
1.-Presentación del software educativo interactivo. 2.-Observa sus contenidos	Computador Infocus Pizarra	Socializa con el software educativo interactivo	Desarrolla su visión y asocia imágenes y señas presentadas.		
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada			
Elaborado		Revisado		Aprobado	



Unidad Educativa
Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"

Plan N°3

1. DATOS INFORMATIVOS

Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura			
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional	
Reconocer el abecedario de señas, mediante el uso del software interactivo asociando la imagen con la seña.			"El buen vivir "Inclusión y Equidad	
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza	
			Identificar las imágenes de los objetos presentados	
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación	
Asociar imagen y seña para enriquecer sus conocimientos			Asociar de forma permanente la imagen y seña	

2. PLANIFICACIÓN

Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
1.-Presentación del software. 2.-Identificación imágenes de señas 3.-Asociación las señas con una imagen	Computador Infocus Pizarra	Asocia imagen y seña logrando captar su interés durante la clase	Desarrolla y reconoce las imágenes y señas ecuatorianas.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la Necesidad Educativa Atendida	Especificación de la Adaptación Aplicada
Elaborado	Revisado Aprobado



Unidad Educativa
Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"

Plan N°4

1. DATOS INFORMATIVOS

Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura			
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional	
Relacionar las imágenes presentadas de verbos con las señas observadas			"El buen vivir" Inclusión y Equidad	
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza	
			Observar las imágenes proyectadas	
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación	
Asociar la imagen y la seña observada			Asocia la imagen y la seña	

2. PLANIFICACIÓN

Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
1.-Presentación del software. 2.-identificación cada uno de los elementos con la letra "A".	Computador Infocus Pizarra	Identifica objetos y los asocia con una imagen de seña ecuatoriana.	Desarrollo de actividades con el estudiante interactuando con el software educativo interactivo de señas.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la Necesidad Educativa Atendida	Especificación de la Adaptación Aplicada	
Elaborado	Revisado	Aprobado

		Unidad Educativa Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”		Plan N°5	
1. DATOS INFORMATIVOS					
Docentes	Área/Asignatura	Número de Períodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización	
Jesenia Mero Daysi Salvador	Lenguaje y Literatura				
Objetivos Educativos del Bloque			Eje Transversal Institucional		
Reconocer los verbos de señas, mediante el uso del software interactivo asociando la imagen con la seña.			“El buen vivir” Inclusión y Equidad		
			Eje de Aprendizaje/Macrodestreza		
			Identificar las imágenes de los objetos presentados		
Destreza con Criterio de Desempeño a ser desarrollada:			Indicador Esencial de Evaluación		
Asociar imagen y seña para enriquecer sus conocimientos			Asociar de forma permanente la imagen y seña		
2. PLANIFICACIÓN					
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logros	Técnicas e Instrumentos de Evaluación		
1.-Presentación del software. 2.-Identificación de los verbos más comunes en señas 3.-Asociación de las señas con una imagen	Computador Infocus Pizarra	Reconoce verbos imagen y seña.	Desarrollo de estrategias para asociar los elementos presentados		
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
Especificación de la Necesidad Educativa Atendida		Especificación de la Adaptación Aplicada			
Elaborado	Revisado		Aprobado		

Instrumentos de la Investigación

Ficha de Observación (Estudiantes de Primaria)



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ENCUESTA INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE “ENRIQUETA SANTILLÁN”

Estudiantes

OBJETIVO: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en el aprendizaje de lectura.

INSTRUCCIONES: Por favor lea cada pregunta con detenimiento y marque con una x la respuesta que usted crea pertinente.

Ficha de Observación

1. ¿Traen los estudiantes los materiales necesarios para lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

2. ¿Prestan atención mientras el maestro explica la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

3. ¿Los estudiantes utilizan los materiales necesarios durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

4. ¿Su interés es permanente durante toda la clase cuando se imparte la materia de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

5. ¿El estudiante tiene la capacidad para construir una oración simple?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

6. ¿El estudiante se siente realmente motivado durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

7. ¿Se usa alguna herramienta multimedia durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

8. ¿El estudiante se distrae con facilidad durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

9. ¿El estudiante hace uso de recursos didácticos durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

10. ¿El docente logra desarrollar las destrezas visuales en el estudiante durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

11. ¿El docente utiliza recursos que permiten motivar al estudiante durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

12. ¿El estudiante demuestra atención durante la explicación del docente?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

13. ¿El estudiante se muestra activo durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Ficha de Observación (Estudiante de Secundaria)



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ENCUESTA INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE “ENRIQUETA SANTILLÁN”

Estudiantes

OBJETIVO: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en el aprendizaje de lectura.

INSTRUCCIONES: Por favor lea cada pregunta con detenimiento y marque con una x la respuesta que usted crea pertinente.

Ficha de Observación

1. ¿Llevar los materiales adecuados para la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

2. ¿Presentan la atención debida durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

3. ¿En el análisis de lectura siguen el procedimiento indicado por el docente?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

4. ¿Les cuesta poner interés en el aula de clase cuando se imparte la materia de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

5. ¿El estudiante tiene la capacidad para construir una oración completa?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

6. ¿El estudiante se siente motivado durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

7. ¿Se utilizan las herramientas multimedia para impartir la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

8. ¿El estudiante manifiesta inconformidad durante la clase?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

9. ¿Utilizan los estudiantes recursos tecnológicos para apoyarse en el aprendizaje de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

10. ¿El estudiante desarrolla las destrezas visuales y táctiles durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

11. ¿El docente utiliza algún recurso tecnológico o didáctico para motivar al estudiante?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

12. ¿El estudiante requeriría la adaptación de una herramienta multimedia para su clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

13. ¿El estudiante permanece atento durante la clase de lectura?

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Guía de Entrevista



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
ENCUESTA INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE
“ENRIQUETA SANTILLÁN”
Autoridades



OBJETIVO: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en el aprendizaje de lectura.

INSTRUCCIONES:

- *Saludar en forma atenta y cordial.
- *Presentarse y presentarle con sus nombres completos.
- *Explicar los objetivos y finalidad de la entrevista.
- *Solicitar la colaboración del entrevistado.

Guía de Entrevista

1: ¿Qué calidad de comprensión lectora tienen los estudiantes del instituto de audición y lenguaje “Enriqueta Santillán”?

2: ¿A qué factor cree usted que se debe el hecho de que los estudiantes tengan dificultad con la lectura, específicamente en el área de lenguaje y literatura?

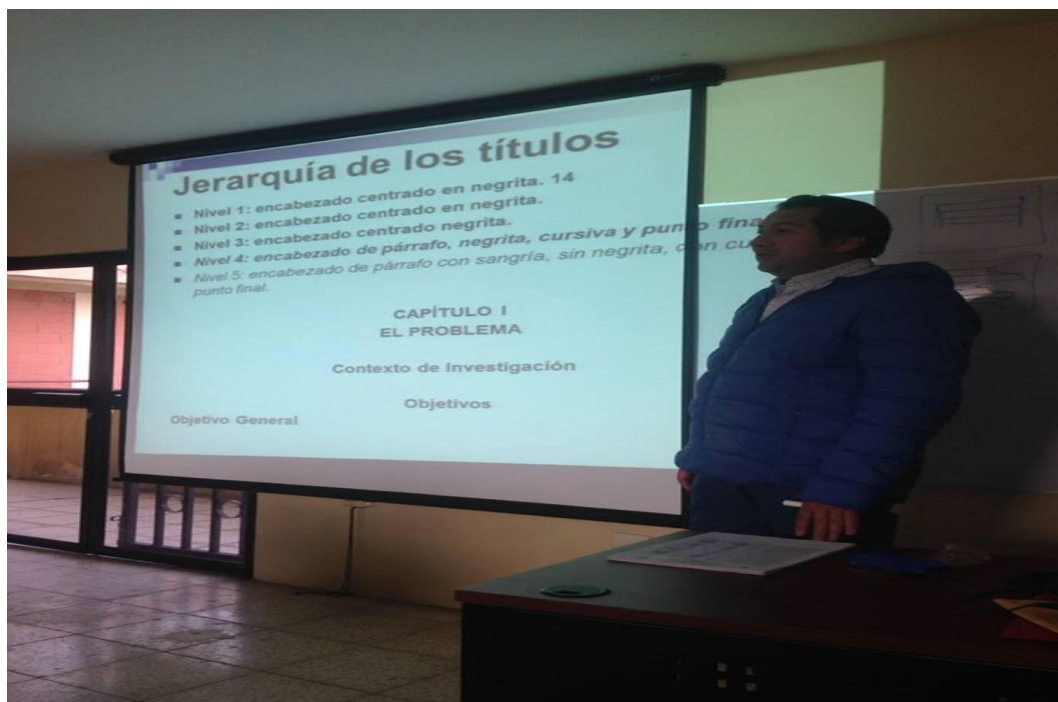
3: ¿En qué sentido cree usted que pueda beneficiar el uso de herramientas multimedia para la enseñanza de lectura?

4: ¿Existe algún software interactivo que se use en la institución para la enseñanza de lectura?

5: ¿En el caso de que se establezca un software para la enseñanza de lectura con señas cuál cree que sería el impacto en los estudiantes?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Evidencias Fotográficas



Mg Cristian Jiménez en la validación de instrumentos de investigación Universidad de Guayaquil centro Quito



Mg Paola Flores en la validación de instrumentos de investigación Universidad de Guayaquil centro Quito



Entrega de documentos de Finalización de Proyecto de Titulación por parte de la Directora. Marlene Cumbal del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"



Aplicación de la Guía de Entrevista al Inspector Jorge Moreira quien se comunicó por medio del lenguaje de señas, con la ayuda de la Tecnóloga Maira Fuentes (traductora)



Autoridades del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán" Directora. Marlene Cumbal, Dr. Rubí Molina, Insp. Jorge Moreira,



Entrevista Psicólogo Francisco Toro del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán"



Entrevista
Lcdo. Roberto Terán Docente de Lenguaje de señas



Entrevista
MSc. Lorena Gonzales Secretaria del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”



Entrevista
MSc. Lilibeth Chein Docente de Lenguaje Primaria



MSc. Marlene Cumbal Directora del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”



Aplicación de la Ficha de Observación a los niños de Segundo Año EGB



Momento de la aplicación de la Ficha de Observación a los niños de Primer Año EGB



Momento de la aplicación de la Ficha de Observación a los
niños de
Tercero Año EGB



Aplicación de la Ficha de Observación a los niños de
Cuarto Año EGB



Aplicación de la Ficha de Observación a los niños de Quinto Año EGB



Momento de la aplicación de la Ficha de Observación
a los niños de
Sexto Año EGB



Aplicación de la Ficha de Observación a los
niños de
Séptimo Año EGB



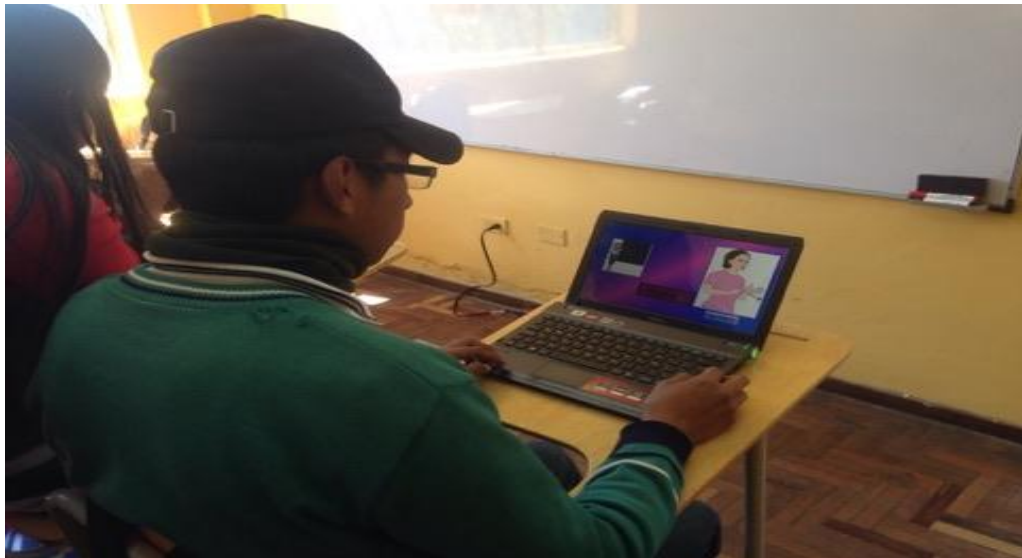
Momento de la aplicación de la Ficha de Observación
a los niños de
Octavo Año EGB



Aplicación de la Ficha de Observación a los jóvenes de
Noveno Año EGB



Momento de la aplicación de la Ficha de Observación
a los jóvenes de
Primero de Bachillerato



Manejo del Software Educativo por los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje “Enriqueta Santillán”



ANEXO 4

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 14 de Noviembre del 2017

Sr.

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, de las estudiantes, MERO PALMA KETTY JESENIA, SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA, indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

MSc. Freddy Cañas Leyton
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0904337326

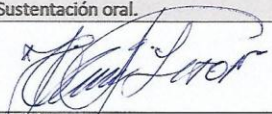


ANEXO 5

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.		
Autoras: MERO PALMA KETTY JESENIA, SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad / Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.0
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	0.5
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9.5
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


MSc. Freddy Cañas Leyton
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0904337326

Guayaquil, 14 de Noviembre del 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, Noviembre 14 del 2017

Sr.
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN"**, UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA. De las estudiantes, MERO PALMA KETTY JESENIA, SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 66 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que la estudiante MERO PALMA KETTY JESENIA, SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA, están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.


MSc. Mario Valverde Alcívar
DOCENTE REVISOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
No. C.I. 0905888319



ANEXO 8

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INCIDENCIA DEL USO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE "ENRIQUETA SANTILLÁN", UBICADO EN EL CANTÓN QUITO DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.

Autor(s): MERO PALMA KETTY JESENIA, SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA.

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

MSc. Mario Valverde Alcívar
DOCENTE REVISOR DE TRABAJO DE TITULACION
No. C.I. 0905888319

FECHA: Noviembre 14 del 2017



CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 21 de noviembre del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-Q-0026 con el tema:

Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje Enriqueta Santillán, ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva. es de 97% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.

URKUND

Document

Submitted

Submitted by

Reviewer

Message

Sin título Bloq de notas

Archivo

Edición

Formato

Ver Ayuda

IFT-Q-0024

IFT-Q-0024 Show full message

3%

Of this approx. 40 pages long document consists of text present in 5 sources

Sources

Highlights

Rank

Path/Filename

1

[MEMORIAS DEL CONGRESO PEA-USP-2015.pdf](#)

2

[TESIS MARCA FENEL VALLEJO VALDIVIA2010.pdf](#)

3

[https://cdaa.usc.es/pub/dm/dm_x2017en03/dm_x2017en0304.pdf](#)

4

[https://www.b3.com.ar/analisis-de-uso-de-ordenadores-en-el-2005-06-16/](#)

5

[Young Museum online information.docx](#)

100%

+1 Active

External source:

[https://cdaa.usc.es/pub/dm/dm_x2017en03/dm_x2017en0304.pdf](#)

como las tecnologías que han facilitado la integración de más de dos medios, tales como: textos, gráficos, sonidos, voz, vídeo, con movimiento o animación en una aplicación computarizada.

Así mismo

manifiesta que estos elementos multimediales son especialmente útiles en la capacitación.

Boulois, 2017, p.4

La integración de los elementos multimediales en la cotidianidad de los docentes les permite aliarse con instituciones educativas dotadas de equipos tecnológicos requeridos para la

enseñanza/aprendizaje que permitan además la capacitación de los docentes con fines y usos educativos

Para poder utilizar u/ diferentes elementos de la informática es necesario conocer el hardware y Software

Firma Gestor de Aula Virtual

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva.		
AUTORES: MERO PALMA KETTY JESENIA Y SALVADOR MARTINEZ DAYSI DIANA.	TUTOR: MSc. Freddy Cañas Leyton	
	REVISORES: MSc. Mario Valverde Alcívar	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION	
CARRERA: INFORMÁTICA EDUCATIVA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS: PÁGS 219	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA		
ÁREAS TEMÁTICAS: AMBITO EDUCATIVO, PEDAGÓGICO		
PALABRAS CLAVE: términos con el que podría ubicar este trabajo) (SOFTWARE EDUCATIVO) (ENSEÑANZA/APRENDIZAJE) (DISCAPACIDAD AUDITIVA)		
RESUMEN: El presente trabajo de investigación tiene por objeto conocer la, Incidencia del uso de la herramienta multimedia en la enseñanza/aprendizaje de la lectura en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del Instituto de Audición y Lenguaje "Enriqueta Santillán", ubicado en el cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017. Diseño de un software didáctico interactivo para la enseñanza/aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad auditiva. La investigación se realizó para conocer o detectar si los docentes utilizan alguna herramienta multimedia para impartir la materia de lectura, el tipo de investigación aplicada en este proyecto fue la de campo, realizada en el lugar de los hechos, es decir las investigadoras se trasladaron a la institución educativa para recopilar datos relevantes al problema a investigar para luego aplicar los instrumentos y técnicas de investigación, para recopilar la información requerida a través de las fichas de observación realizadas a cada uno de los estudiantes con discapacidad auditiva y las entrevistas realizadas a las autoridades, docentes y administrativos de dicha institución, después al tabular los datos obtenidos se evidencio la necesidad de implementar un software didáctico interactivo en lengua de señas con imágenes gifs que logren despertar el interés en los estudiantes para fortalecer su enseñanza/ aprendizaje en la lectura		
No. DE REGISTRO (en base de datos):		No. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	☐ SI ☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0997978596	E-mail: jostintixi@yahoo.es
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:		Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía
		Teléfono: (2294091) Telefax:2393065
		E-mail: fca@uta.edu.ec

