



SOFTWARE EDUCATIVO "QUINTO MÁGICO"



Software Educativo 1 "Quinto Mágico"

INTRODUCCIÓN

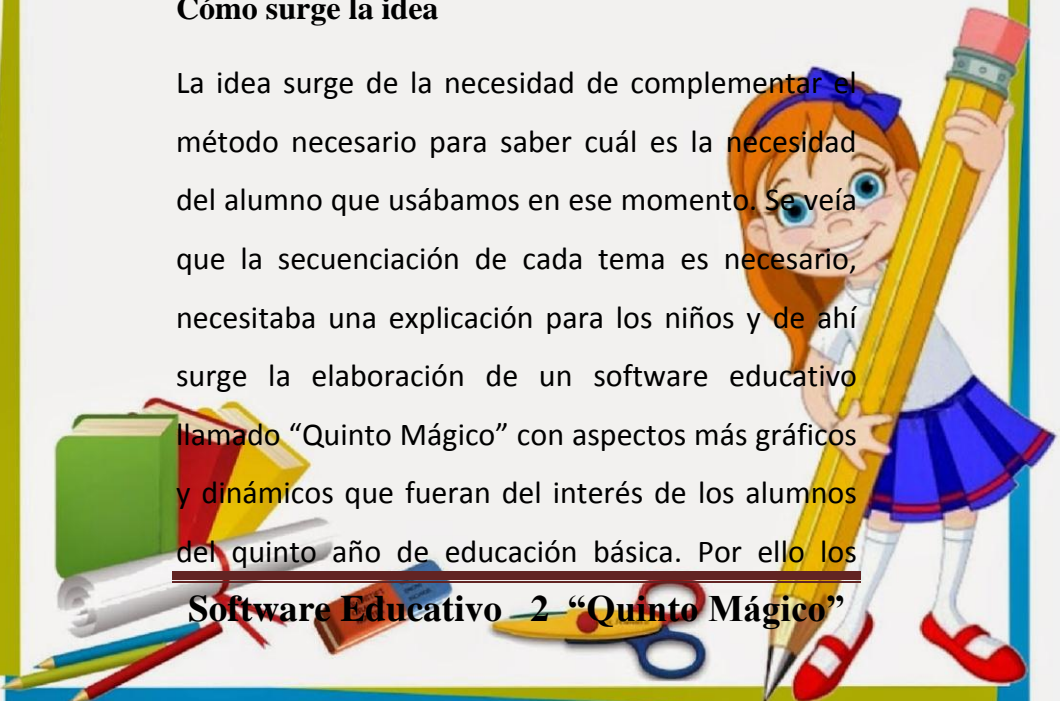
Un gran recurso didáctico para el aula

Los software educativos en aula es de mucha ayuda así los alumnos desarrollar su propio criterio en base a que van desplegando en cada una de sus páginas es decir según van manejando y observado los que realmente ellos necesitan saber y a su vez aprenden de ellos mismo sus ideas y conceptos.

Cómo surge la idea

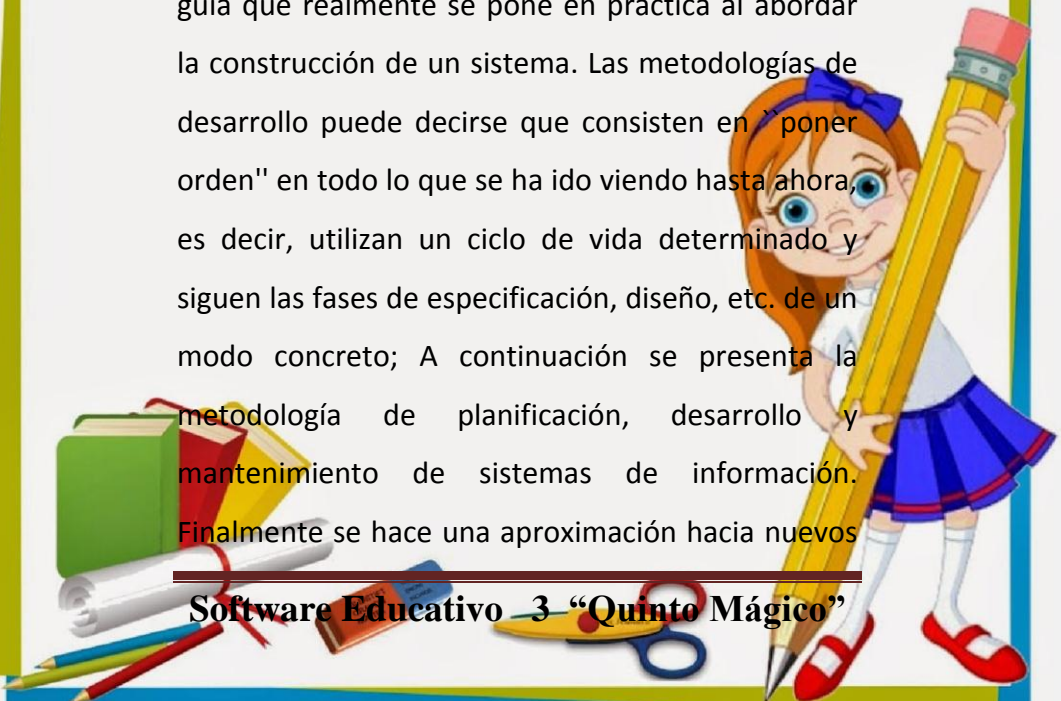
La idea surge de la necesidad de complementar el método necesario para saber cuál es la necesidad del alumno que usábamos en ese momento. Se veía que la secuenciación de cada tema es necesario, necesitaba una explicación para los niños y de ahí surge la elaboración de un software educativo llamado “Quinto Mágico” con aspectos más gráficos y dinámicos que fueran del interés de los alumnos del quinto año de educación básica. Por ello los

Software Educativo 2 “Quinto Mágico”



métodos son gráficos agradables a la vista para que puedan ser más visibles y así ellos puedan tener más énfasis en su materia.

Una vez que hemos visto las fases más habituales del proceso de análisis, diseño y mantenimiento del software, es necesario estudiar algunas formas de agrupar, organizar, secuenciar y distribuir temporalmente las tareas estudiadas, según los detalles de diferentes metodologías. Una metodología constituye, en definitiva, el manual o guía que realmente se pone en práctica al abordar la construcción de un sistema. Las metodologías de desarrollo puede decirse que consisten en "poner orden" en todo lo que se ha ido viendo hasta ahora, es decir, utilizan un ciclo de vida determinado y siguen las fases de especificación, diseño, etc. de un modo concreto; A continuación se presenta la metodología de planificación, desarrollo y mantenimiento de sistemas de información. Finalmente se hace una aproximación hacia nuevos



enfoques de desarrollo de software surgidos a raíz del movimiento del Software Libre.

Tanto los Textos como los conceptos se presentan en forma de animaciones muy sencillas realizadas con herramientas sencillas. No somos profesionales. Y es quizá esta sencillez lo que las hace más cercanas a los niños y niñas, según he podido comprobar ya mis clases después de un año de experiencia con ellas. Tanto niños como niñas están ya saturados de dibujos animados perfectos y estos se acercan mucho a lo que ellos dibujarían o serían capaces de hacer y su sencillez permite que se concentren en lo fundamental.

Lic. Karla Aldaz



OBJETIVOS

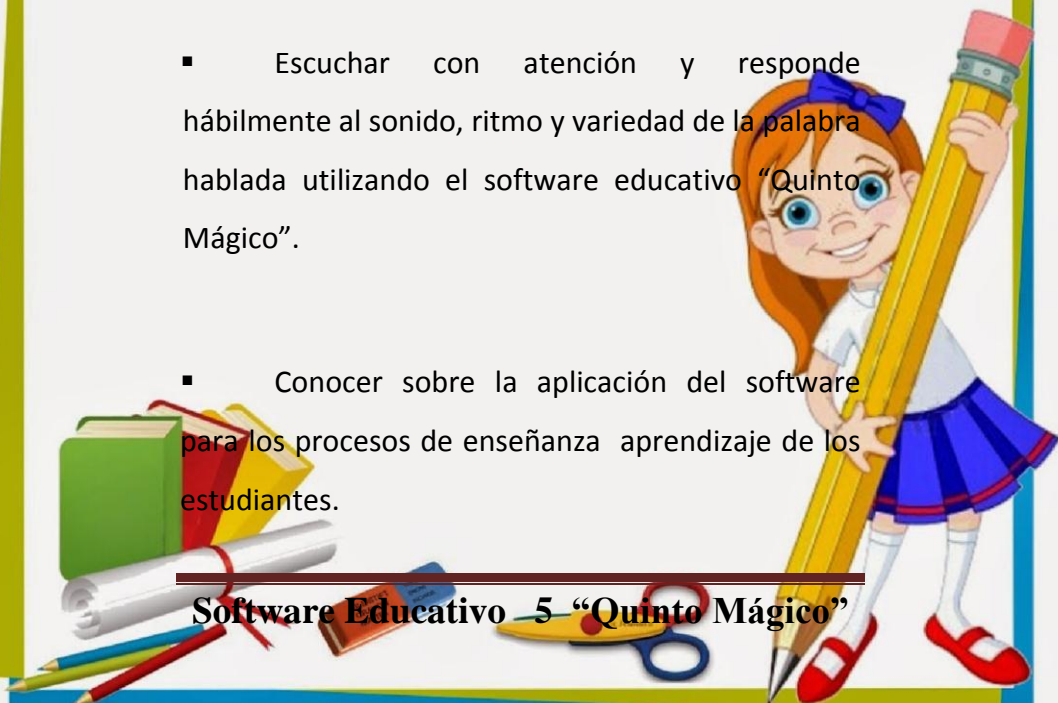
OBJETIVO GENERAL

Elaboración y Aplicación de un Software Educativo “Quinto mágico” para mejorar la inteligencia Verbal-Lingüística de los estudiantes del quinto año del Centro Educación Básica “fiscal Mixta “Cinco de Junio”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Escuchar con atención y responde hábilmente al sonido, ritmo y variedad de la palabra hablada utilizando el software educativo “Quinto Mágico”.
- Conocer sobre la aplicación del software para los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Software Educativo 5 “Quinto Mágico”



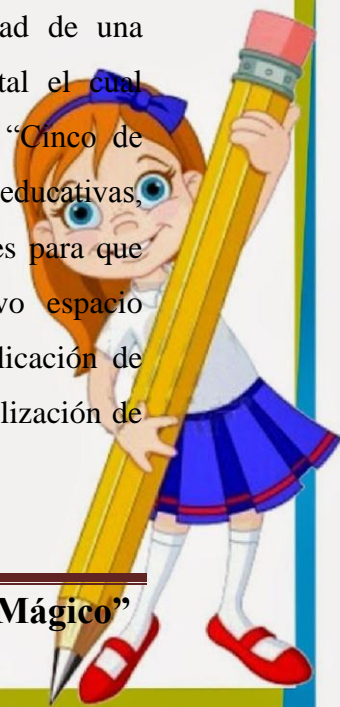
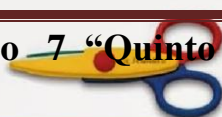
- Utilizar el Software Educativo “Quinto Mágico” para aprender y disfrutar el aprendizaje cuando lee, escribe.
- Analizar el nivel de desarrollo de la inteligencia Verbal – lingüística de los estudiantes del quinto año del Centro de Educación Básica “Cinco de Junio”
- Lograr que el estudiante se mantenga motivado a través del uso de imágenes, y sonidos sin caer en efectos rutinarios para que su aprendizaje sea efectivo.



JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el conocimiento y la aplicación de estrategias para alcanzar el desarrollo de las inteligencias Múltiples está convirtiéndose en un tema relevante dentro de nuestro sistema educativo” gracias aportes investigativos sobre las diversas habilidades cognitivas que poseemos los seres humanos que des cubiertas a temprana edad, puedan favorecen notablemente el desarrollo intelectual y social.

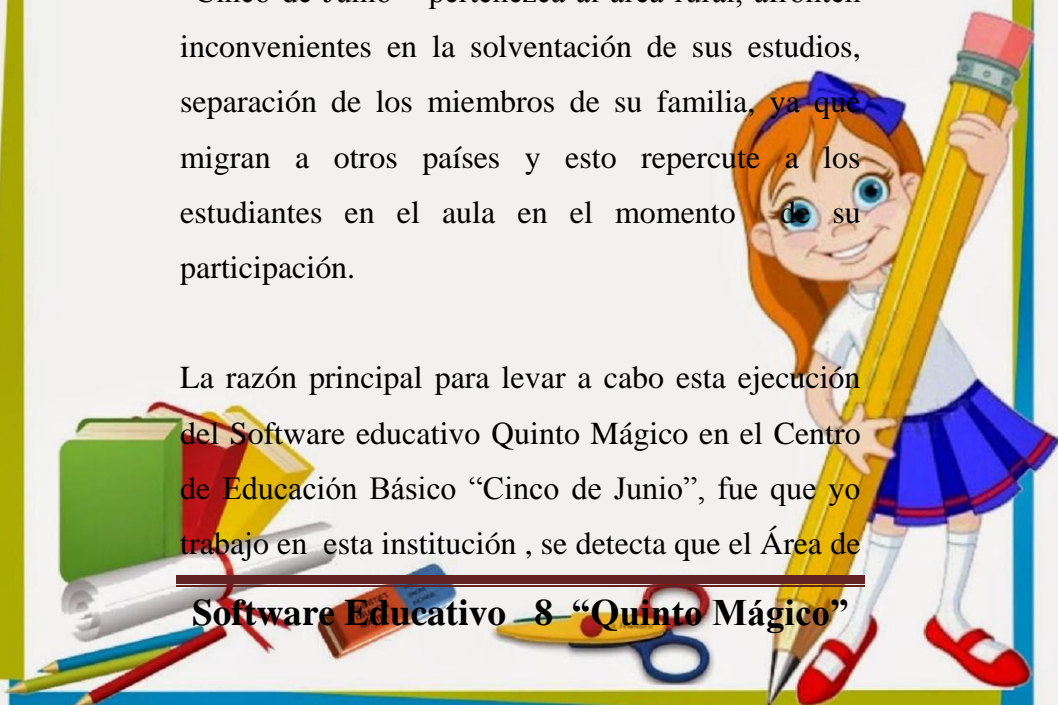
Hoy donde la globalización cobra mayor fuerza, es por tal razón se hace vital la necesidad de una educación universal y un entorno digital el cual exige al Centro de Educación Básico “Cinco de Junio” realizar nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes; pues para que una institución sea activa en el nuevo espacio educativo y social se requiere de la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje y la utilización de nuevas tecnologías.



No basta con enseñar a los estudiantes a leer, escribir y hacer cálculos matemáticos; más bien la docencia como profesión se ubica en un contexto social, institucional, grupal e individual, de ahí que la institución no puede desconocer las relaciones y determinaciones en ningún de estos niveles, pues no todos los obstáculos a los que se enfrentan el docente en el salón de clase se origina ahí solamente, sino que son reflejo de un problema social más amplio como por ejemplo que la mayoría de los estudiantes del Centro de Educación Básico “Cinco de Junio” pertenezca al área rural, afronten inconvenientes en la solventación de sus estudios, separación de los miembros de su familia, ya que migran a otros países y esto repercute a los estudiantes en el aula en el momento de su participación.

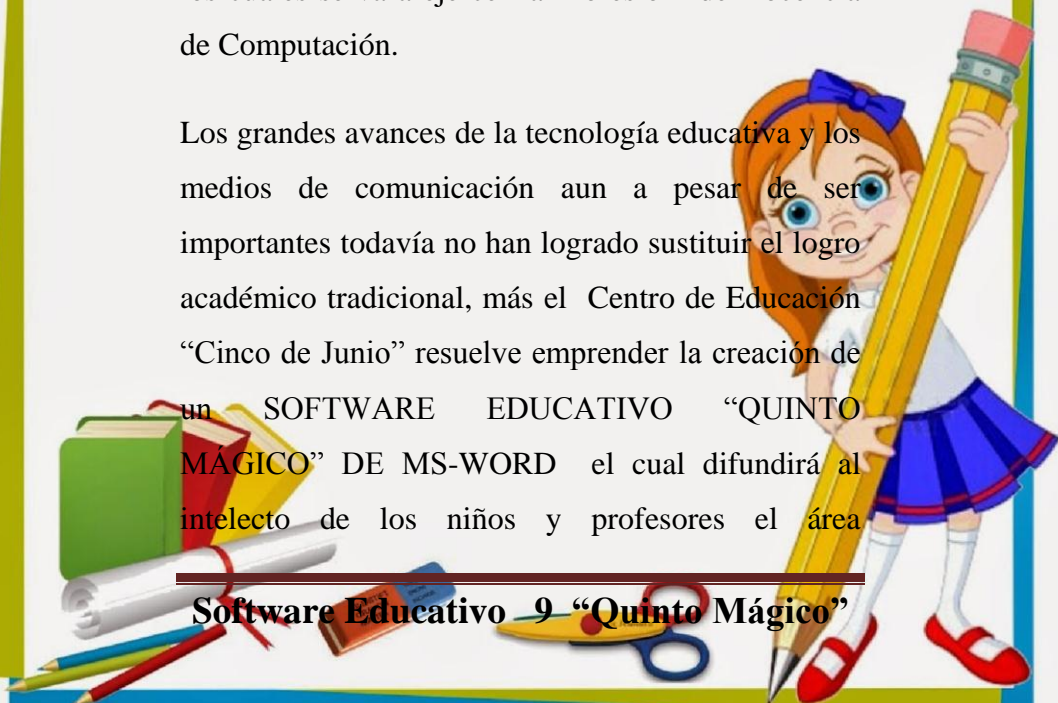
La razón principal para llevar a cabo esta ejecución del Software educativo Quinto Mágico en el Centro de Educación Básico “Cinco de Junio”, fue que yo trabajo en esta institución , se detecta que el Área de

Software Educativo 8 “Quinto Mágico”



Computación tiene un número limitado de docentes por lo que se hace precisa la ejecución de este proyecto y emprender de mejor manera la labor educativa, además para institución es fundamental que la Docente y en especial para el Docente de Informático apliquen no solo los conocimientos del aspecto técnico de Computación, sino también hacer énfasis en los aspectos metodológicos y prácticos de la enseñanza, como en los sociales y psicológicos los que van a determinar las características de los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica en los cuales se va a ejercer la Profesión de Docencia de Computación.

Los grandes avances de la tecnología educativa y los medios de comunicación aun a pesar de ser importantes todavía no han logrado sustituir el logro académico tradicional, más el Centro de Educación “Cinco de Junio” resuelve emprender la creación de un SOFTWARE EDUCATIVO “QUINTO MÁGICO” DE MS-WORD el cual difundirá al intelecto de los niños y profesores el área

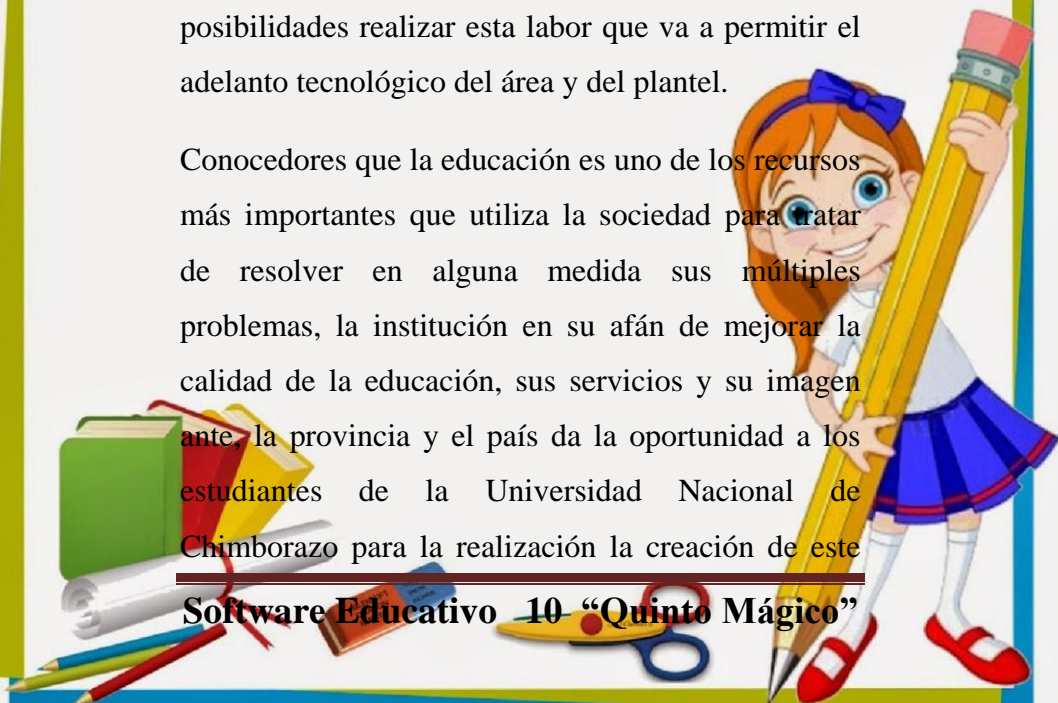


Informática y en el laboratorio de dicha materia ya que este procesador de texto es el utilitario de mas utilización de los estudiantes del Centro de Educación Básico “Cinco de Junio”.

Con el desarrollo de este proyecto se pone en marcha el interés de los docentes del área de Computación para desarrollar actividades innovadoras, por lo que de manera directa contribuyen el diseño del Software Educativo “Quinto Mágico de MS-Word para la institución, ya que en años anteriores no ha existido la posibilidades realizar esta labor que va a permitir el adelanto tecnológico del área y del plantel.

Concedores que la educación es uno de los recursos más importantes que utiliza la sociedad para tratar de resolver en alguna medida sus múltiples problemas, la institución en su afán de mejorar la calidad de la educación, sus servicios y su imagen ante la provincia y el país da la oportunidad a los estudiantes de la Universidad Nacional de Chimborazo para la realización la creación de este

Software Educativo 10 “Quinto Mágico”



software educativo que en el caso del presente proyecto de una manera se contribuya lograr su objetivo.

SUGERENCIA METODOLOGICAS

Buenas prácticas sugeridas para el uso del software educativo “Quinto Mágico”.

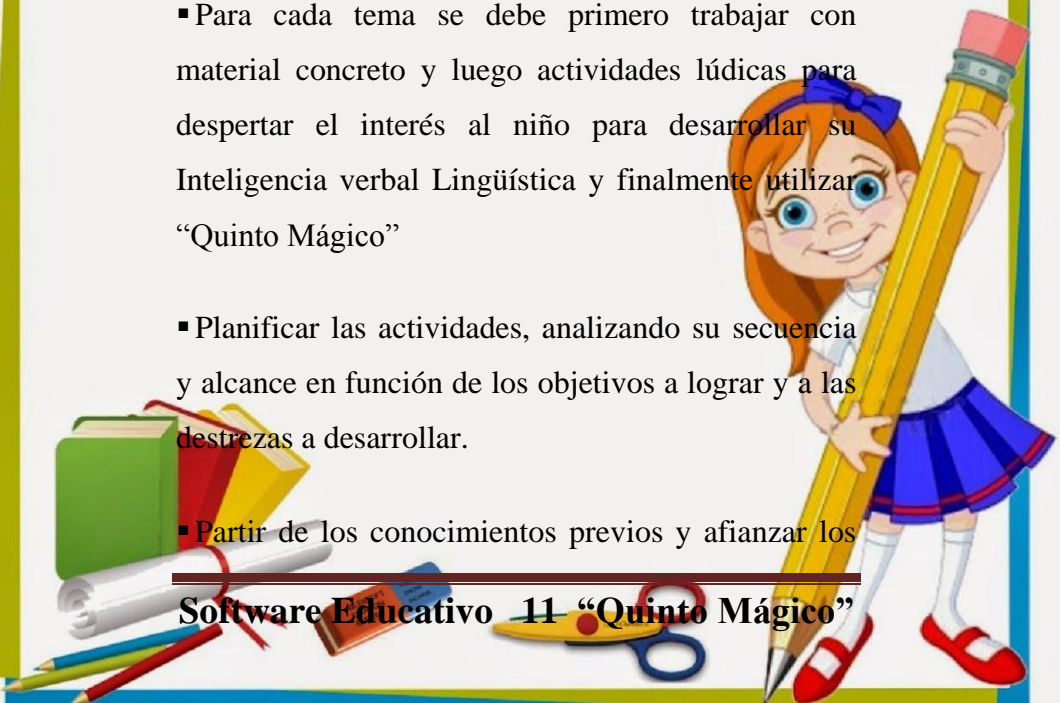
A continuación se presenta una serie de buenas prácticas sugeridas para optimizar el uso del software educativo.

- Para cada tema se debe primero trabajar con material concreto y luego actividades lúdicas para despertar el interés al niño para desarrollar su Inteligencia verbal Lingüística y finalmente utilizar “Quinto Mágico”

- Planificar las actividades, analizando su secuencia y alcance en función de los objetivos a lograr y a las destrezas a desarrollar.

- Partir de los conocimientos previos y afianzar los

Software Educativo 11 “Quinto Mágico”

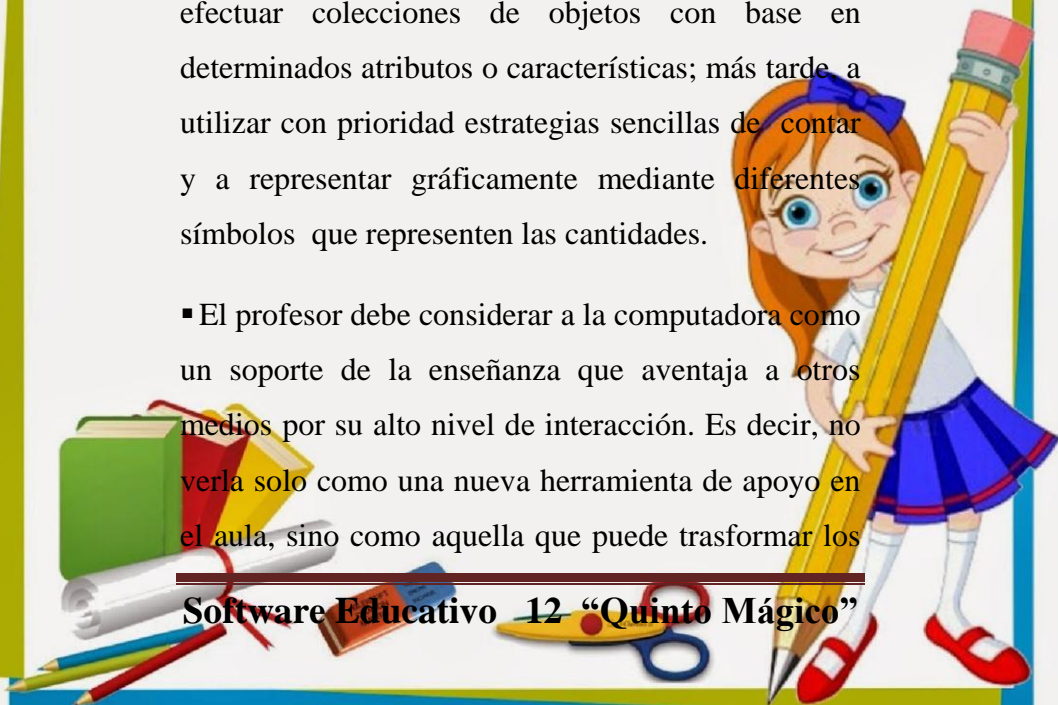


correctos, aclarar los confusos, identificar los vacíos y darles tratamiento, para que el aprendizaje sea continuo e integral.

- Usar recursos que se encuentran dentro de su contexto y les sean motivantes y atractivos para contextualizar las prácticas y hacerlas sostenibles.

- A través de la intervención del docente, el niño aprenderá primero a descubrir las características los objetivos, luego a establecer relaciones de distinto orden entre los objetos que lo rodean, después a efectuar colecciones de objetos con base en determinados atributos o características; más tarde a utilizar con prioridad estrategias sencillas de contar y a representar gráficamente mediante diferentes símbolos que representen las cantidades.

- El profesor debe considerar a la computadora como un soporte de la enseñanza que aventaja a otros medios por su alto nivel de interacción. Es decir, no verla solo como una nueva herramienta de apoyo en el aula, sino como aquella que puede transformar los



métodos tradicionales de enseñanza si sus posibilidades se utilizan constructivamente sobre la base de una cultura informática.

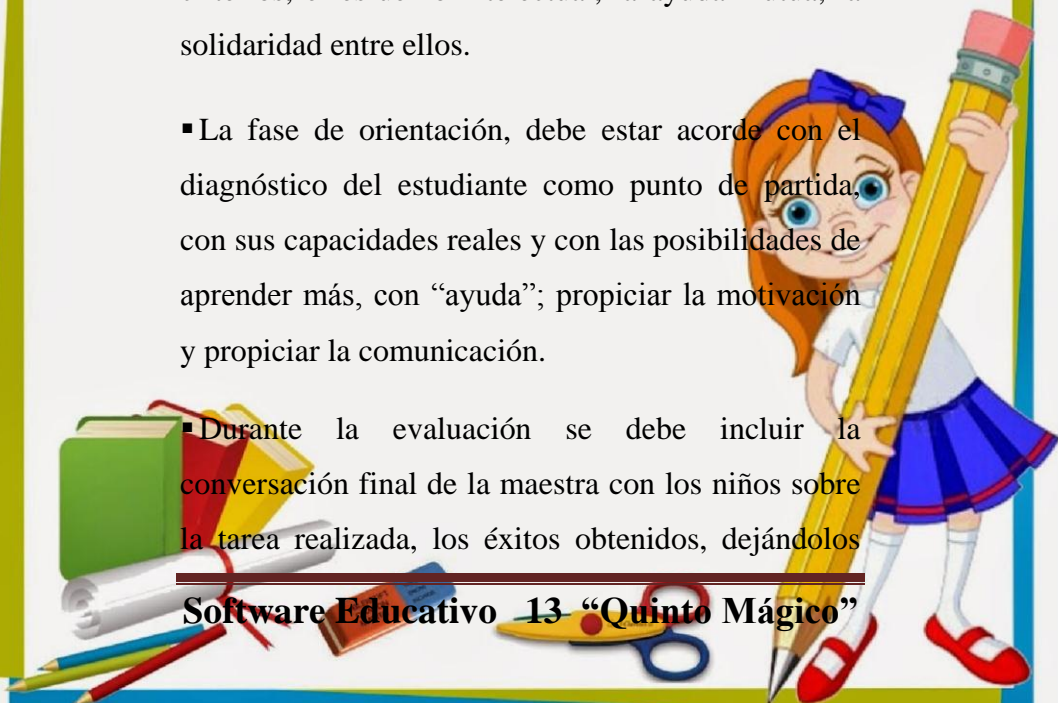
- El software educativo Quinto Mágico puede utilizarse en el proceso de enseñanza aprendizaje como: motivación, refuerzo, conclusiones, herramientas de trabajo, etc.

- Dividir en grupos de trabajo de 3 a 5 alumnos para que su aprendizaje sea cooperativo, posibilitándola colaboración, la comunicación, el intercambio de criterios, el esfuerzo intelectual, la ayuda mutua, la solidaridad entre ellos.

- La fase de orientación, debe estar acorde con el diagnóstico del estudiante como punto de partida, con sus capacidades reales y con las posibilidades de aprender más, con “ayuda”; propiciar la motivación y propiciar la comunicación.

- Durante la evaluación se debe incluir la conversación final de la maestra con los niños sobre la tarea realizada, los éxitos obtenidos, dejándolos

Software Educativo 13 “Quinto Mágico”



motivados para próximas sesiones de trabajo

- Antes de la utilización de Quinto Mágico e necesario orientar a los estudiantes sobre el manejo del software educativo. Realizar una presentación atractiva del software y motivarlo a su utilización trabajando con ellos presentación por presentación y grupo por grupo.

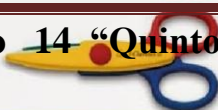
- Vincular el contenido del software con los conocimientos que poseen los niños y su vinculación con la vida.

- Atender las necesidades que manifiestan los alumnos en cuanto a las nociones del lenguaje al manejo del software para su atención de manera diferenciarla pero teniendo cuidado con los excesivos niveles de ayuda.

- Controlar el desarrollo de las diferentes actividades durante la sesión de trabajo, para garantizar la participación de todos.

- Evaluar sus actividades.

Software Educativo 14 “Quinto Mágico”



CONTENIDO DE LA GUÍA

Caratula	1
Introducción	2
Un gran recurso didáctico para el aula	2
Cómo surge la idea	2
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivo específicos	5
Justificación	6
Sugerencia metodológicas	11
Instalador de software educativo	16
Pasos a seguir luego de la instalación	24
Bibliografía	29
Lincografía	30

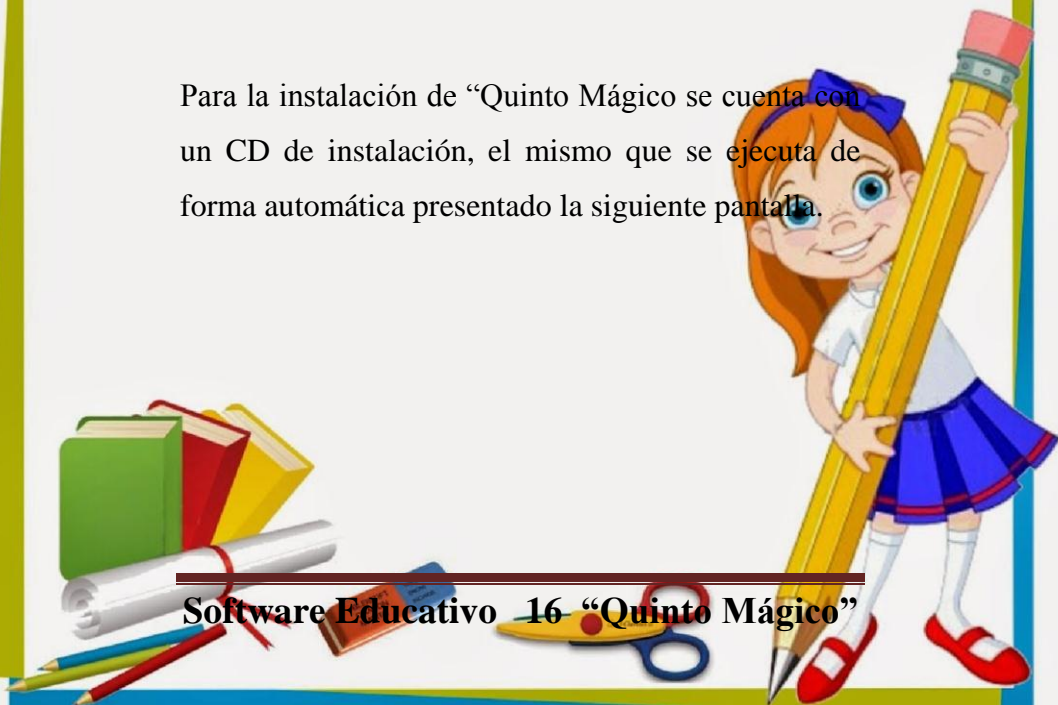


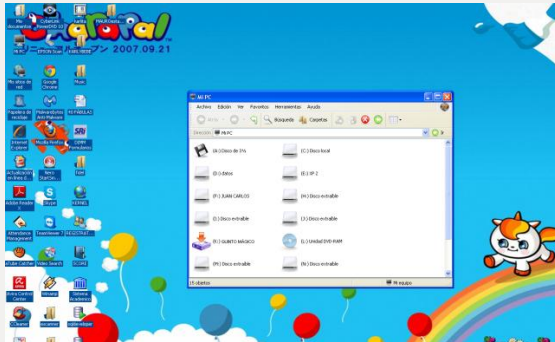
INSTALADOR DE SOFTWARE EDUCATIVO

Las especificaciones técnicas del computador necesario para una adecuada instalación de mi Software Educativo “Quinto Mágico son:

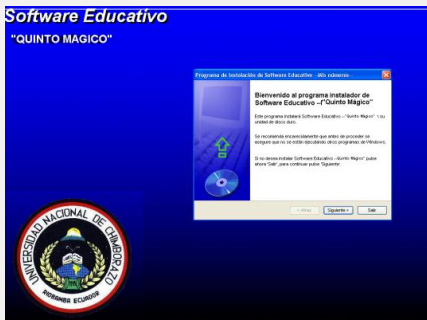
1. Procesador Pentium a 166MHz o superior
2. 32 Mb de memoria RAM
3. 50 Mb de espacio libre en el disco duro
4. Guadalinux y otras versiones Linux
5. Windows 95,98, NT(SP5), Millenium, 2000 o XP

Para la instalación de “Quinto Mágico se cuenta con un CD de instalación, el mismo que se ejecuta de forma automática presentado la siguiente pantalla.





Posteriormente aparecen la pantalla que nos da la bienvenida al “Quinto Mágico” donde se encuentra la opción **SIGUIENTE** la cual se debe pulsar si desea Instalar “Quinto Mágico” y la opción **SALIR** en el caso que no se desee continuar con la instalación.

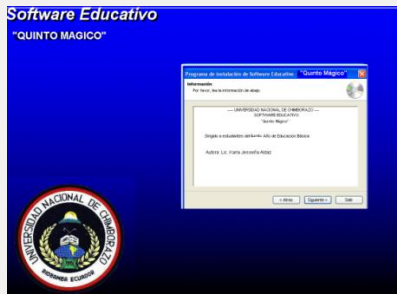


En la pantalla siguiente se encuentra información sobre la autora del software así como la explicación que va dirigido a niños de Quinto Año de Educación

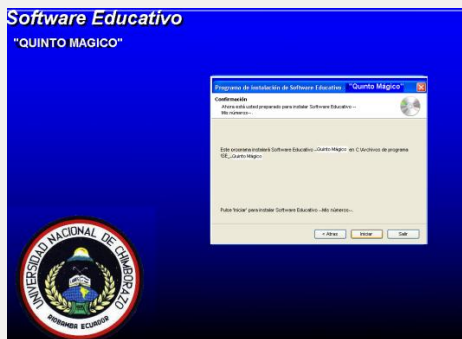
Software Educativo 17 “Quinto Mágico”



Básica.

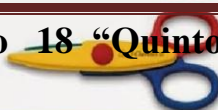


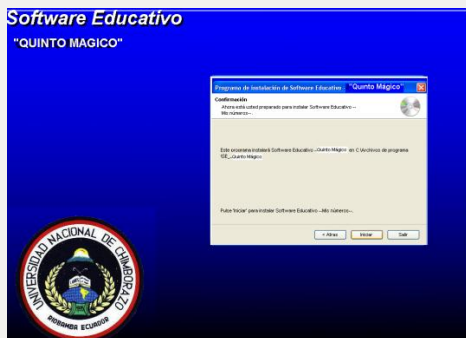
Continuamos con el proceso de instalación, el espacio del disco necesario para la instalación de “Quinto Mágico” es de 108 MB y por defecto el computador asigna una ubicación en caso de estar de acuerdo pulsar **SIGUIENTE**.



Pulsar **INICIAR** para la instalación de “Quinto Mágico”

Software Educativo 18 “Quinto Mágico”

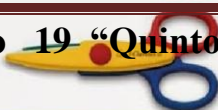


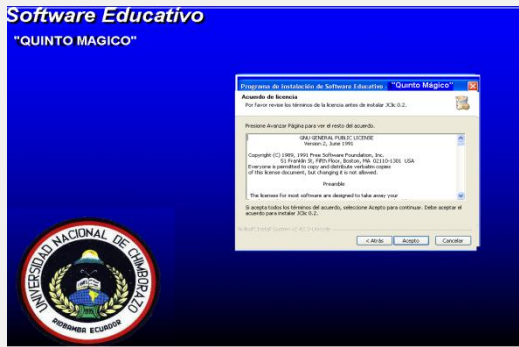


A continuación seleccionar el idioma para la instalación

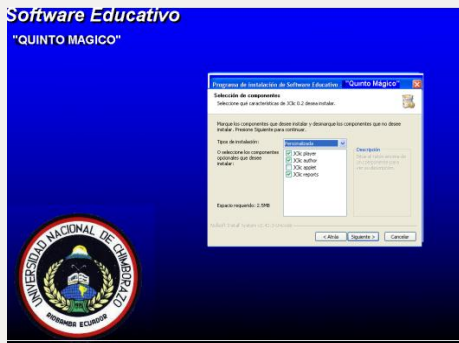


En esta pantalla tenemos la licencia del programa, y las condiciones sobre las cuales se va a trabajar con el programa, pulsar **ACEPTO** para continuar con la instalación.





A continuación se instala los componentes del Neobook, que se necesita para el adecuado funcionamiento de “Quinto Mágico”, si esta de acuerdo pulse **SIGUIENTE**



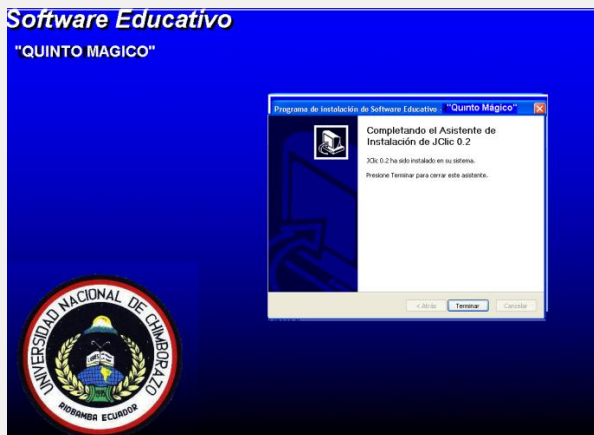
En este momento se procede la instalación del programa Neobook, el espacio necesario en el computador para la instalación es de 13.17 MB, el computador por defecto asigna una dirección, de estar de acuerdo pulse **INSTALAR**

Software Educativo 20 “Quinto Mágico”





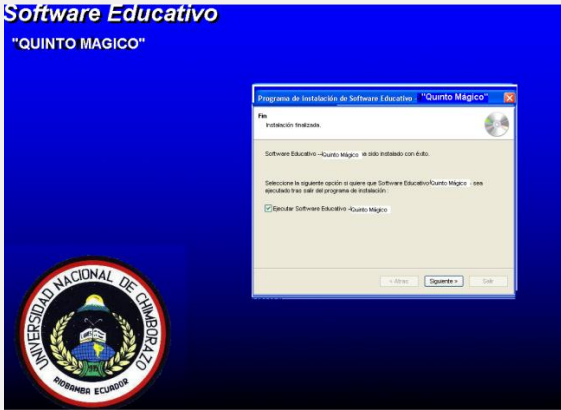
Y finalmente es esta pantalla damos clic en **TERMINAR**



Una vez la instalación del “Quinto Mágico” se procede a Ejecutar el Software educativo, para lo cual escoger la opción ejecutar Software educativo “Quinto Mágico y damos clic en **SIGUIENTE**

Software Educativo

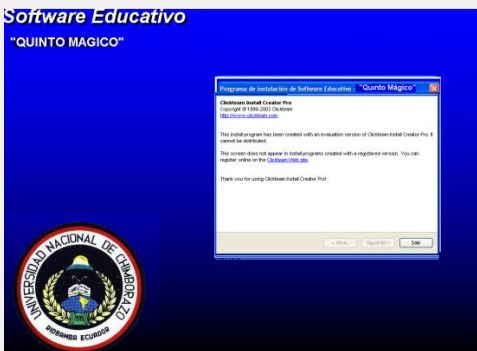
"QUINTO MÁGICO"



Finalmente escoger **SALIR**

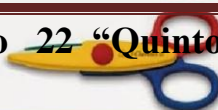
Software Educativo

"QUINTO MÁGICO"

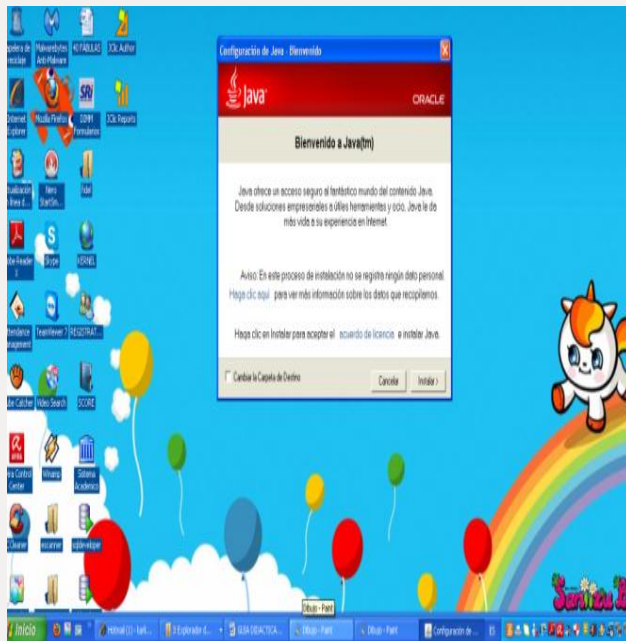


Posteriormente se instalará automáticamente el programa Java, para lo cual se debe dar clic en

Software Educativo 22 "Quinto Mágico"



INSTALAR



PASOS A SEGUIR LUEGO DE LA INSTALACIÓN

Luego de poner todos lo pasos anteriores

- Dirigirse al escritorio y buscar un icono donde diga Quinto Mágico
- Dar doble clic derecho y abrir
- Y automáticamente se empieza a cargar el Tutorial



COMO PODEMOS VER EN EL GRAFICO SE DESPLAZA EN EL CUADRO

SEGUNDO PASO

- Abrimos el tutorial y vemos la siguiente pantalla
- Empezamos a explorar el menú principal
- Damos clic en cada uno de los vínculos

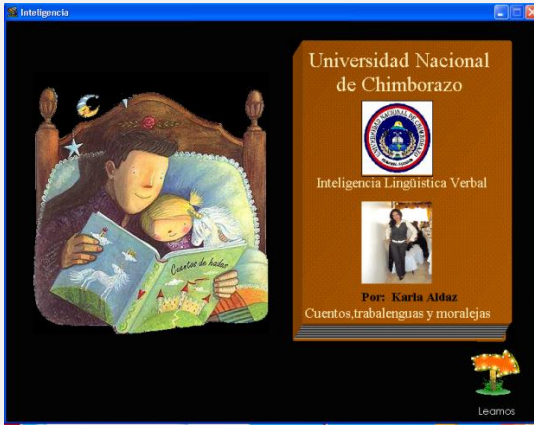



Luego se debe dar clic en siguiente para que salga los siguientes menús.

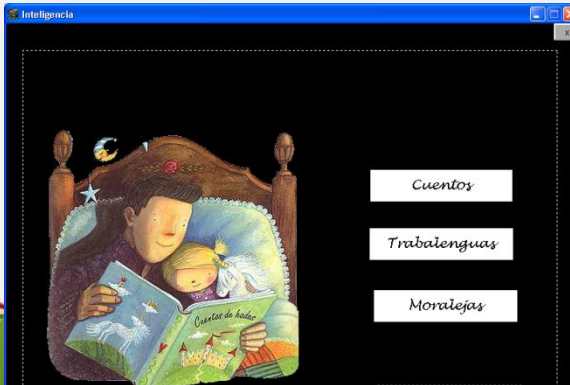
Software Educativo 25 "Quinto Mágico"

TERCER PASO

- Y nos sale otro menú



- En cual nos despliega una caratula y al lado inferior derecho sale una fecha  para seguir al siguiente menú,



- Nos despliega un menú donde se encuentra los tres menús que son Cuentos, trabalenguas y moraleja y debemos dar clic para escoger el que más nos guste.

CUENTOS

- Primero es un menú de cuentos que se despliega a contusión



TRABALENGUAS

Software Educativo 27 “Quinto Mágico”

- Segundo es un menú de trabalenguas que se despliega a continuación:



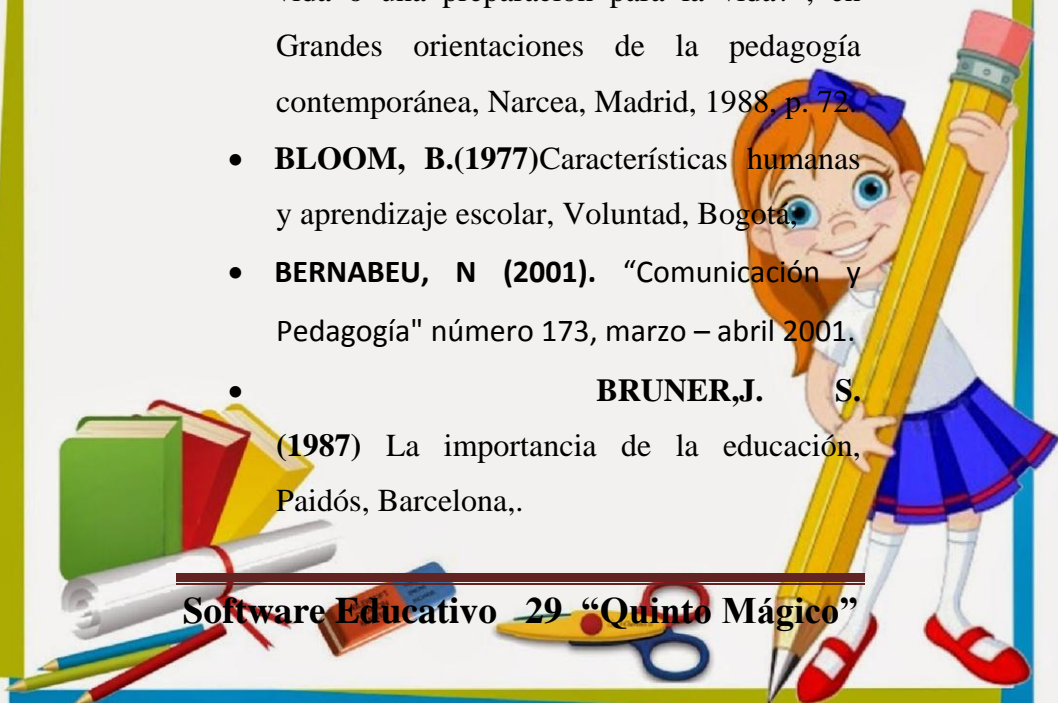
FABULAS

- Tercero es un menú de fábulas que se despliega a continuación:



BIBLIOGRAFÍA

- **AUSUBEL, D.; NOVAK, J., Y HANESIAN, H. (1983)** Psicología educativa, Trillas, México,
- **BELTRÁN, F. (2000)**, «La escuela como experiencia social», en Pedagogías del siglo XX, Cisspraxis, Barcelona, , p. 53.
- **Claparede, E.**, «Los objetivos de la educación funcional. «La educación, ¿una vida o una preparación para la vida?», en Grandes orientaciones de la pedagogía contemporánea, Narcea, Madrid, 1988, p. 72.
- **BLOOM, B.(1977)** Características humanas y aprendizaje escolar, Voluntad, Bogota,
- **BERNABEU, N (2001)**. "Comunicación y Pedagogía" número 173, marzo – abril 2001.
- **BRUNER, J. S. (1987)** La importancia de la educación, Paidós, Barcelona,.



• **LINCOGRAFÍA**

- www.materialestimulaciontemprana.com.mx/page9.php?view=productListPage&category=10.
- www.noecb.com/categorias/material-didactico/desarrollo-sensorial/.
- www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml.
- www.monografias.com/trabajos10/preesco/preesco2.shtml.
- <http://definicion.de/material-didactico/>
- <http://paidopsiquiatria.com/?p=105>
- http://www.educa.madrid.org/cms_tools/files/a407261b-0598-4421-92aa-effad4ce304/trabajar_atencion.pdf
- <http://pedagogia.mx/paradigmas>
- <http://www.misrespuestas.com/que-es-el-cerebro-humano.html>

