



T
372.10285
M828

Escuela Superior Politécnica del Litoral

ESCUELA DE CIENCIAS DE COMPUTACION



"Sistema Educativo de Estudios Sociales Tercer Grado"

DESARROLLO DE APLICACIONES

Previo a la obtención del Título de:

Analista de Sistemas en Computación

REALIZADO POR:

María Isabel Morales Jaramillo

GUAYAQUIL

1987 - 1988

DEDICATORIA

A MI FAMILIA

AGRADECIMIENTO

A la Escuela Superior Politécnica del Litoral,
Escuela de Computación por todo lo que en ella
aprendí.

A Ms. Nelson Escobar D. director de proyecto por su
valiosa ayuda.

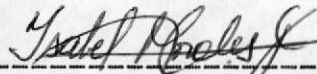
A Gabriel Andrade por su gran ayuda en la
elaboración de este proyecto.



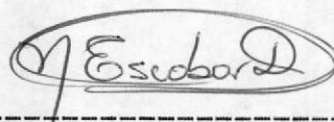
DECLARATORIA EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos y doctrinas expuestos en este proyecto, me corresponden exclusivamente ; y, el patrimonio intelectual de la misma, a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la Espol)



MARIA ISABEL MORALES J.



Ms. NELSON ESCOBAR DELGADO

DIRECTOR DE PROYECTO

RESUMEN

El presente proyecto es una guía de trabajo para maestros, padres y alumnos, desarrollada de acuerdo a las características de la comunidad donde se desenvuelve el hecho educativo.

El proyecto es titulado "SISTEMA EDUCATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES PARA TERCER GRADO", y comprende específicamente: el estudio de la Geografía e Historia, la formación social y cívica y el conocimiento de la educación vial, dados en primera instancia con un enfoque interpretativo, explicativo y proyectivo de los procesos históricos sociales, más adelante se da un nuevo enfoque de la geografía física de acuerdo a las condiciones socio-económicas.

El proyecto computarizado ha sido desarrollado: escrito y compilado en lenguaje Basic, utilizando el compilador Microsoft QuickBasic, para computadores personales IBM y compatibles. Las pantallas de gráficos han sido realizadas utilizando el módulo PICTURE MAKER del software de gráficos PC STORYBOARD.

La materia ha sido tratada en base a temarios fáciles de seguir. En cada tema con un amplio grupo de gráficos y sonidos musicales que invitan al niño y al usuario que desee aprender, a disfrutar de una forma diferente de estudio.

El proyecto computarizado es considerado un instrumento de aprendizaje que ayuda a fortalecer los conocimientos y explicaciones dadas por el maestro.

El contenido del proyecto se rige a los planes y programas de estudio para nivel primario dados por el Ministerio de Educación y Cultura, siguiendo sus recomendaciones metodológicas:

LA ORIENTACION : Despierta en los niños el interés de aprender, es pues, uno de los principales objetivos que se siguen a lo largo de este proyecto. Desarrollado en base a cuentos y narraciones, acompañado de una cuidadosa observación permitirá al niño aprender a relacionar una cosa con otra, a deducir y a intuir resultados. En esta fase el niño aprenderá a orientarse usando los **puntos cardinales** y los **puntos colaterales**, y aprender a emplear las formas de orientarse.

Los temas tratados son los siguientes :

1. Puntos cardinales y colaterales.
2. Formas de orientarse.

Al final de cada tema el alumno rendirá una evaluación, como una verificación constante de los avances tratados, y una calificación será otorgada simbólicamente, motivando aún más su observación .

EL CANTON Y LA PROVINCIA : Para una mejor continuidad en el estudio, se han agrupado los temas señalados a continuación, siguiendo el orden del programa oficial vigente.

En esta fase el niño será capaz de identificar a las principales autoridades y organismos que trabajan por el adelanto del cantón y la provincia. Sus límites geográficos, y las condiciones socio-económicas. Los hechos históricos representados en ilustraciones, acompañados de temas musicales. El folclore y centros turísticos dándole un enfoque distinto y a su vez introducir un concepto moderno.

Los temas tratados son los siguientes:

1. Ubicación y límites
2. Autoridades y funciones
3. Historia de la provincia
4. Accidentes geográficos
5. El clima y la producción
6. Vías y medios de comunicación
7. Leyendas tradicionales y folclore

Cada tema con una evaluación al final, invitando al niño al mundo del saber.

EDUCACION SOCIAL Y CIVICA : El objetivo principal de este tema es, hacer conocer al niño los emblemas patrios, fechas cívicas, su comportamiento en general, dado de una manera muy convencional en la que el niño deseará imitar los ejemplos citados.

Este módulo es en su mayoría de observación e interpretación, de tal forma que concentre el interés del niño, lo cual es la base de una buena lección. Los temas tratados son los siguientes:

1. Emblemas del cantón y la provincia
2. Fiestas cívicas
3. El niño como miembro de la sociedad
4. Señales de tránsito

El proyecto ha sido desarrollado con la colaboración de niños correspondientes a la edad y otros mayores, quienes con sus valiosas ideas han hecho posible concluir este proyecto. Junto a ese primer recurso que es el maestro, el logro de estos propósitos cuenta con un segundo, que es el presente proyecto automatizado.

A lo largo de él, se ha buscado presentar sencillas cuestiones sobre temas que interesan a los niños, en forma tal que se les deje el interés abierto a su imaginación.

Espero que este proyecto se convierta en una herramienta que ayude al educador en la enseñanza asistida por el computador y estimule al público en general a una mejor comprensión de la alfabetización informática.

La tarea no será fácil y como la mayoría de las cosas importantes durará tiempo.

INDICE

INTRODUCCION.....	1
LO QUE SE NECESITA.....	2
INSTALANDO EL SISTEMA.....	3
ENTRANDO AL SISTEMA.....	4
DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA.....	5
PROGRAMAS DEL SISTEMA.....	8
ANEXO A. LA ORIENTACION.....	A-3
ANEXO B. EL CANTON Y LA PROVINCIA.....	B-1
ANEXO C. EDUCACION SOCIAL Y CIVICA.....	C-1
ANEXO D. CALIFICACIONES.....	D-1

INTRODUCCION

El mejoramiento de la educación exige un continuo perfeccionamiento de los instrumentos curriculares, cuya aplicación contribuya a elevar la calidad del proceso de interaprendizaje y, como consecuencia, a lograr la formación integral del educando.

Para alcanzar los objetivos de los "Estudios Sociales", se debe emplear variedad de técnicas, entre ellas la de observación, así como el manejo del recurso de audio-visuales.

El objetivo principal de este proyecto es el siguiente: Introducir al niño en el conocimiento conceptual de la sociedad en que vive, correspondiendo como un producto de lo pasado, apreciando los diferentes medio ambientes en que los hombres viven, los recursos que les ofrecen, el uso que el hombre hace de ellos y como aprovecharlos mejor.

LO QUE TU NECESITAS

1. Un computador personal IBM-XT o IBM-AT, o compatible con IBM.
2. 256 kbytes de memoria mínimo.
3. Tarjeta de gráfico.
4. Monitor a color.
5. Un disco duro.
6. Sistema operativo MS-DOS 2.1 o más.
7. Los seis diskettes de "Estudios Sociales".

1 - # 5 Gráficos.

6 Programas.

INSTALANDO EL SISTEMA

- 1) Debe crear un directorio tipeando lo siguiente:

"MKDIR SOCIALES" y tipea ENTER.

- 2) Tipee "CD SOCIALES" y tipee ENTER.

- 3) Realice la copia del contenido de los seis diskettes del sistema.

Inserte el diskette #1 en el drive A y tipee lo siguiente: "COPY A:*.*)" y tipea ENTER.

Espere hasta que termine de realizar la copia.

De igual manera realice lo mismo con los demás diskettes.

COMO ENTRAR AL SISTEMA

- 1) Si el computador está en OFF.
 - a) Encienda el monitor si es de TV.
 - b) Encienda el Computador
 - c) Para empezar tipee "SOCIALES" y presione ENTER.
 - d) Esperar de 3 a 10 segundos y estará aprendiendo Estudios Sociales.

- 2) Si el computador está en ON.
 - a) Tipee "CD \" y presione ENTER.
 - b) Tipee "SOCIALES" y presione ENTER.
Esperar de 3 a 10 segundos y estará aprendiendo Estudios Sociales.

DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA

El proyecto consta de seis diskettes cuyas etiquetas son:

- | | |
|---------------------------|----|
| 1.- GRAFICOS PARTE | #1 |
| 2.- GRAFICOS PARTE | #2 |
| 3.- GRAFICOS PARTE | #3 |
| 4.- GRAFICOS PARTE | #4 |
| 5.- GRAFICOS Y PROGRAMAS | #5 |
| 6.- PROGRAMAS DEL SISTEMA | #6 |

Los diskettes cuyas etiquetas son GRAFICOS PARTE del #1 al #5 contienen los gráficos utilizados en todo el proyecto, están grabados en orden alfabético. Es necesario cuando se realice la instalación que se copien todos los diskettes. A continuación se describe el contenido de cada diskette para la confirmación en el tiempo de instalación del proyecto.

El contenido del diskette #1, consta de 20 archivos, donde cada una es un gráfico representativo de la materia. El directorio es el siguiente :

ACCID1	PIC	CERRO	PIC
ACCID2	PIC	CHOZAS	PIC
ACCID3	PIC	CIUDADE	PIC
ANIMCOS	PIC	CLIMA1	PIC
ANIMSIE	PIC	CLIMA2	PIC
ARCHIPI	PIC	CLIMA3	PIC
AUTORIDA	PIC	COLINA	PIC
BRUJULA	PIC	COMERCIO	PIC
BUENA	PIC	CONSTELA	PIC
CANTONES	PIC	CORREO	PIC

El contenido del diskette #2, consta de 20 archivos cada uno de los cuales es un gráfico representativo de la materia. El directorio es el siguiente :

COSTA	PIC	EMBL4	PIC
CUEN1	PIC	ESPAÑOL	PIC
CUEN2	PIC	ESTRELLA	PIC
CUEN3	PIC	FECHAS1	PIC
CUEN4	PIC	FECHAS2	PIC
ECUADOR	PIC	FECHAS3	PIC
EMBL0	PIC	FOLC1	PIC
EMBL1	PIC	FOLCOSTA	PIC
EMBL2	PIC	FOLORIEN	PIC
EMBL3	PIC	FOLSIE	PIC

El contenido del diskette #3, consta de 20 archivos cada uno de los cuales es un gráfico representativo de la materia. El directorio es el siguiente :

FRUTCO	PIC	LLUVIA	PIC
FRUTSIE	PIC	MALO	PIC
FUNDACIO	PIC	MENU	PIC
GALAPAGO	PIC	MESETA	PIC
GUAYAQUI	PIC	MONTANA	PIC
HOYA	PIC	NEVADO	PIC
HUANCAVI	PIC	NINOCASA	PIC
INDEPEN	PIC	NINOJUGA	PIC
INDUSTRI	PIC	NORTE	PIC
LLANURA	PIC	OCEANO	PIC

El contenido del diskette #4, consta de 20 archivos cada uno de los cuales es un gráfico representativo de la materia. El directorio es el siguiente :

PONE	PIC	SENALES0	PIC
PROGUA	PIC	SENALES1	PIC
REGIONES	PIC	SENALES2	PIC
REGISTRO	PIC	SERVICIO	PIC
REUNION	PIC	SOL	PIC
RIO	PIC	TELEVI	PIC
ROPAS	PIC	TEMA1	PIC
ROSA	PIC	TEMA2	PIC
SALE	PIC	TEMA24	PIC
SALINAS	PIC	TEMA25	PIC

El contenido del diskette #5, consta de 22 archivos, los cuales representan gráficos representativos y programas del presente proyecto. El directorio es el siguiente :

TEMA3	PIC	SUBT31E	EXE
TERMOME	PIC	SUBT32	EXE
TRABAJAD	PIC	SUBT32A	EXE
TRANSP1	PIC	SUBT32E	EXE
TRANSP2	PIC	SUBT33	EXE
TURIS1	PIC	SUBT33A	EXE
VALDIVIA	PIC	SUBT34	EXE
VALLE	PIC	SUBT34A	EXE
VIENTO	PIC	TEMA1	EXE
VOLCAN	PIC	TEMA2	EXE
SOCIALES	EXE	TEMA3	EXE

El contenido del diskette #6, consta de 44 archivos, cada uno de los cuales representan la programación del presente proyecto. El directorio es el siguiente :

BRUN20	EXE	SUBT241	EXE
CALIFBUE	EXE	SUBT241A	EXE
CALIFMAL	EXE	SUBT241E	EXE
CALIFSOB	EXE	SUBT242	EXE
MENU	EXE	SUBT242A	EXE
SUBT11	EXE	SUBT242E	EXE
SUBT11A	EXE	SUBT24A	EXE
SUBT11E	EXE	SUBT24E	EXE
SUBT12	EXE	SUBT25	EXE
SUBT12A	EXE	SUBT251	EXE
SUBT12E	EXE	SUBT251E	EXE
SUBT21	EXE	SUBT252	EXE
SUBT21A	EXE	SUBT252E	EXE
SUBT21E	EXE	SUBT25A	EXE
SUBT22	EXE	SUBT25B	EXE
SUBT22A	EXE	SUBT26	EXE
SUBT22E	EXE	SUBT26A	EXE
SUBT23	EXE	SUBT26E	EXE
SUBT23A	EXE	SUBT27	EXE
SUBT23E	EXE	SUBT27A	EXE
SUBT24	EXE	SUBT31	EXE
SUBT240	EXE	SUBT31A	EXE

DISKETTE #6

PROGRAMAS DEL SISTEMA

PROGRAMA SOCIALES.EXE - PANTALLA DE PRESENTACION

Trabaja con la pantalla A-1. Ver anexos de pantallas. El programa es demostrativo. Muestra el logotipo de la ESPOL, acompañado de una melodía alegre invitando al niño al mundo del saber.

Finalmente enlaza al programa Menú.exe.

PROGRAMA MENU.EXE - MENU PRINCIPAL

Trabaja con la pantalla A-2. Ver anexo de pantallas. Este programa controla el menú general del proyecto. Las diferentes opciones que puede aceptar son <1> para enlazar al menú de LA ORIENTACION, <2> para enlazar al menú de EL CANTON Y LA PROVINCIA, <3> para enlazar al menú de Educación Social y Cívica, <4> salida del proyecto.

Enlaza los siguientes programas: Tema1.exe, Tema2.exe, Tema3.exe.

PROGRAMA TEMA1.EXE - LA ORIENTACION

Trabaja con la pantalla A-3. Ver anexo de pantallas. Este programa controla el menú de La Orientación. Las diferentes opciones que puede aceptar son: <1> enlaza al programa Subt11.exe, <2> enlaza al programa Subt12.exe. Hay una opción para retornar al menú principal y es la número <3>.

PROGRAMA SUBT11.EXE - EL SOL Y LOS PUNTOS CARDINALES

Este programa muestra las figuras del anexo A-4 al A-10 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, regresar al menú anterior <F3>. Se trata de un cuento, y conceptos básicos. Si deseas retroceder presiona <F2>. Por cada tecla que presiones escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subtila.exe.

PROGRAMA SUBT11A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo A-11. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT11E.EXE.

PROGRAMA SUBT11E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo A-12. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. El método que utiliza es el de contestar con una V a lo verdadero y con una F a lo falso. Por cada respuesta correcta emitirá un sonido alegre y por cada respuesta errada emitirá un sonido triste y te indicará que no es correcta la respuesta.

Si la calificación es excelente enlaza al programa Califsob.exe, si es muy buena enlaza al programa Califbue.exe, y si es muy baja enlaza al programa Califmal.exe.

PROGRAMA CALIFSOB.EXE - CALIFICACION SOBRESALIENTE

Trabaja con la pantalla del anexo D-1. Ver anexos de pantallas. Estimula al alumno a seguir en el nivel de calificación excelente, acompañado de una melodía característica de un ganador. Le otorga una estrella. Devuelve el control al programa del menú correspondiente a la unidad didáctica.

PROGRAMA CALIFBUE.EXE - CALIFICACION BUENA

Trabaja con la pantalla del anexo D-2. Ver anexos de pantallas. Estimula al alumno a tratar de conseguir una calificación excelente, acompañado de una melodía que lo motivará a seguir adelante. Le otorga una cara sonriente. Retorna al programa llamador.

PROGRAMA CALIFMAL.EXE - CALIFICACION REGULAR

Trabaja con la pantalla del anexo D-3. Ver anexos de pantallas. Entristece al niño con una melodía triste y una cara triste, pero a su vez lo estimula a tratar de conseguir una calificación mejor. Retorna al programa llamador.

PROGRAMA SUBT12.EXE - FORMAS DE ORIENTARSE

Este programa muestra las figuras del anexo A-13 al A-15 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subt12a.exe.

PROGRAMA SUBT12A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo A-16. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT12E.EXE.

PROGRAMA SUBT12E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo A-17. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA TEMA2.EXE - EL CANTON Y LA PROVINCIA

Trabaja con la pantalla B-1. Ver anexos de pantallas.

Este programa controla el menú El cantón y la provincia.

Las diferentes opciones que puede aceptar son: <1>

enlaza al programa Subt21.exe, <2> enlaza al programa

Subt22.exe, <3> enlaza al programa Subt23.exe, <4>

enlaza al programa Subt24.exe, <5> enlaza al programa

Subt25.exe, <6> enlaza al programa Subt26.exe, <7>

enlaza al programa Subt27.exe.

Hay una opción para retornar al menú principal y es la número <8>.

PROGRAMA SUBT21.EXE - UBICACION Y LIMITES

Este programa muestra las figuras de anexos B-2 al B-5 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub21a.exe.

PROGRAMA SUBT21A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-6. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt21e.exe.

PROGRAMA SUBT21E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-7. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT22.EXE - AUTORIDADES Y FUNCIONES

Este programa muestra las figuras de anexos B-8 al B-11 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subt22a.exe.

PROGRAMA SUBT22A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-12. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt22e.exe.

PROGRAMA SUBT22E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-13. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT23.EXE - HISTORIA DE LA PROVINCIA

Este programa muestra las figuras de anexos B-14 al B-19 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub23a.exe.

PROGRAMA SUBT23A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-20. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt23e.exe.

PROGRAMA SUBT23E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-21. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT24.EXE - ACCIDENTES GEOGRAFICOS

Trabaja con la pantalla del anexo B-22. Este programa el menú de "Los Accidentes Geográficos". Las diferentes opciones que puede aceptar son : <1> Enlaza el programa subt241.exe, <2> enlaza al programa subt242.exe, <3> enlaza al programa Subt243.exe.

Hay una opción para retornar al menú anterior y es la número <4>.

Enlaza los siguientes programas : Subt241.exe, Subt242.exe, Subt243.exe.

PROGRAMA SUBT241.EXE - LAS ELEVACIONES

Este programa muestra las figuras de anexos B-23 al B-28 #2.4.1. al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub241a.exe.

PROGRAMA SUBT241A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-29. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt241e.exe.

PROGRAMA SUBT241E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-30. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT242.EXE - LAS PLANICIES

Este programa muestra las figuras de anexos B-31 al B-36 #2.4.2. al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subt242a.exe.

PROGRAMA SUBT242A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-37. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt242e.exe.

PROGRAMA SUBT242E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-38. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtille.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT243.EXE - ACCIDENTES COSTANEROS

Este programa muestra las figuras de anexos B-39 al B-42 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subt243a.exe.

PROGRAMA SUBT243A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-43. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt243e.exe.

PROGRAMA SUBT243E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-44. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT25.EXE - EL CLIMA Y LA PRODUCCION

Trabaja con la pantalla del anexo B-45. Este programa el menú de "El clima y la producción". Las diferentes opciones que puede aceptar son : <1> Enlaza el programa subt251.exe, <2> enlaza al programa subt252.exe.

Hay una opción para retornar al menú anterior y es la número <3>.

Enlaza los siguientes programas : Subt251.exe, Subt252.exe.

PROGRAMA SUBT251.EXE - FACTORES DEL CLIMA

Este programa muestra las figuras de anexos B-46 al B-53 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub251a.exe.

PROGRAMA SUBT251A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-54. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt251e.exe.

PROGRAMA SUBT251E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-55. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT252.EXE - PRODUCCION Y COMERCIO

Este programa muestra las figuras de anexos B-56 al B-62 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub252a.exe.

PROGRAMA SUBT252A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-63. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa Subt252e.exe.

PROGRAMA SUBT252E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-64. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT26.EXE - VIAS Y MEDIOS DE COMUNICACION

Este programa muestra las figuras de anexos B-65 al B-68 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub26a.exe.

PROGRAMA SUBT26A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-69. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT26E.EXE.

PROGRAMA SUBT26E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-70. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtle.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT27.EXE - LEYENDAS TRADICIONALES

Este programa muestra las figuras de anexos B-71 al B-78 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa subt27a.exe.

PROGRAMA SUBT27A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo B-79. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT27E.EXE.

PROGRAMA TEMA3.EXE - EDUCACION SOCIAL Y CIVICA

Trabaja con la pantalla C-1. Ver anexos de pantallas. Este programa controla el menú Educación Social y Cívica. Las diferentes opciones que puede aceptar son: <1> enlaza al programa Subt31.exe, <2> enlaza al programa Subt32.exe, <3> enlaza al programa Subt33.exe, <4> enlaza al programa Subt34.exe. Hay una opción para retornar al menú principal y es la número <5>.

PROGRAMA SUBT31.EXE - EMBLEMAS DEL CANTON.

Este programa muestra las figuras de anexos C-2 al C-6 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub31a.exe.

PROGRAMA SUBT31A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-7. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT31E.EXE.

PROGRAMA SUBT31E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-8. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa sub31e.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT32.EXE - FIESTAS CIVICAS

Este programa muestra las figuras de anexos C-9 al C-11 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub32a.exe.

PROGRAMA SUBT32A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-12. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT32E.EXE.

PROGRAMA SUBT32E.EXE - EVALUACION DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-13. Este programa evalúa al alumno con respecto a los tópicos tratados en la unidad didáctica. Se desarrolla de la manera explicada en el programa subtile.exe. Enlaza los programas Califsob, Califbue o Califmal, dependiendo de la calificación ganada.

PROGRAMA SUBT33.EXE - EL NINO MIEMBRO DE LA SOCIEDAD.

Este programa muestra las figuras del anexo C-14 al C-16 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub33a.exe.

PROGRAMA SUBT33A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-17. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

Enlaza al programa SUBT33E.EXE.

PROGRAMA SUBT34.EXE - SEÑALES DE TRANSITO

Este programa muestra las figuras del anexo C-18 al C-20 al mismo tiempo es musical. Luego te brinda dos alternativas a tomar : avanzar <F1>, retroceder <F2> regresar al menú anterior <F3>.

A medida que avanzas presionando <F1> escucharás melodías cortas.

Enlaza al programa sub34a.exe.

PROGRAMA SUBT34A.EXE - APRENDE DE LA UNIDAD

Trabaja con la pantalla del anexo C-21. Este programa refuerza con un resumen los conocimientos adquiridos durante toda la unidad didáctica.

Seguido de esto deberá presionar la tecla <F3> para avanzar a la evaluación correspondiente.

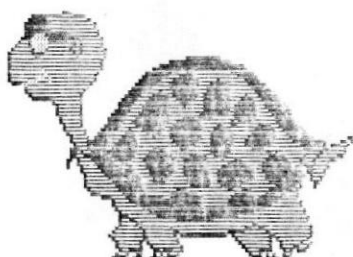
Enlaza al programa SUBT34E.EXE.

A N E X O A



BIBLIOTECA

ESPOL



**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA
DEL LITORAL**

1987 - 1988

TERCER GRADO

ESTUDIOS SOCIALES

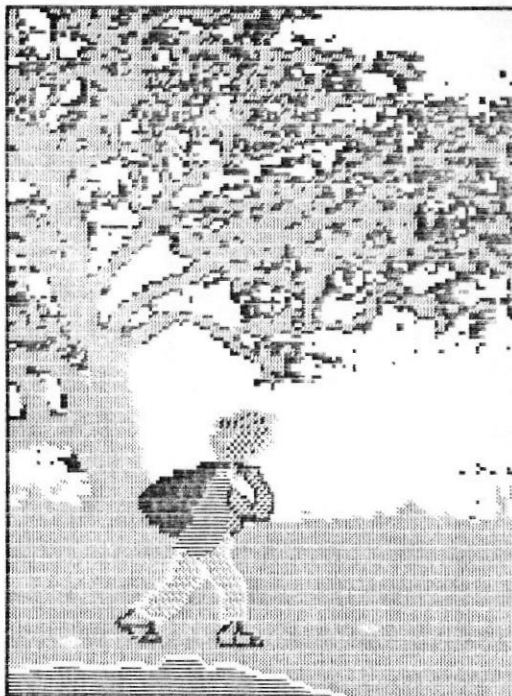
- 1. LA ORIENTACION**
- 2. EL CANTON Y LA PROVINCIA**
- 3. EDUCACION SOCIAL Y CIVICA**
- 4. FIN DE SESION**

QUE OPCION DESEAS ?

LA ORIENTACION

1. Puntos Cardinales
2. Formas de Orientarse
3. Regresa al Menú

¿ QUE OPCION DESERAS ?



LA ORIENTACION

Juan Manuel vivía en un pequeño pueblo de la serranía. Una tarde al salir de la escuela se encontró con un perrito y jugando no se dio cuenta que se internaba en el bosque.

F1=AVANZA

F3=MENU



Más adelante, encontró en un pozo dos perritos que trataban de salir. Juan comprendió el motivo por el cual ladraba el papá perrito. Tan entretenido estuvo, que no se dio cuenta, que el sol se ocultaba y anocheecía.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

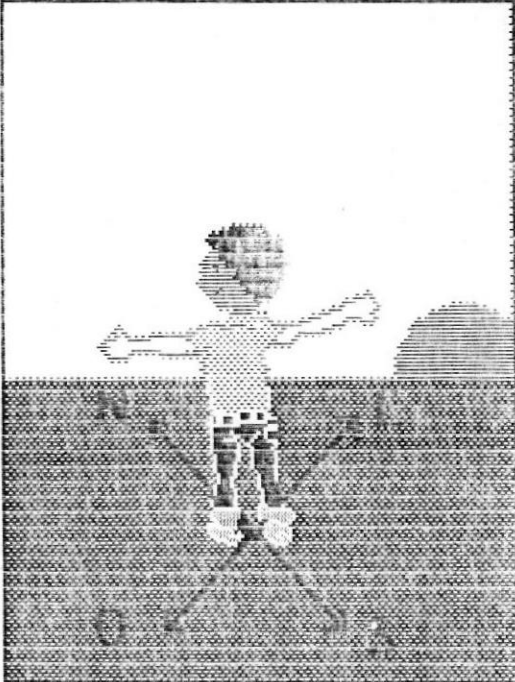


Juanito recordó que su maestra le enseñó como orientarse. Juan puso los brazos en cruz, la mano derecha señala el **ESTE** punto por donde **SALE** el sol, la mano izquierda señala el **OESTE** donde se **OCULTA**

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



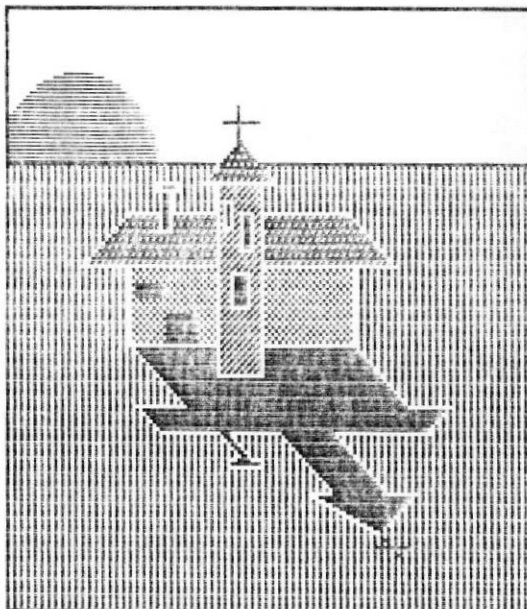
el NORTE queda al frente y el SUR a la ESPALDA.

Así que tomó el camino hacia el sur pues su casa está en esa dirección.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



Has visto por dónde
sale el Sol todas las
mañanas ?

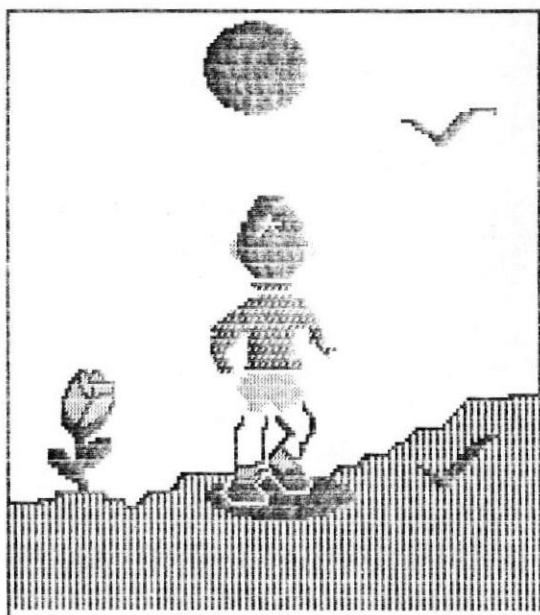
Pues, ese lugar por
donde sale el sol
todas la mañanas se
llama ORIENTE o ESTE.

OBSERVA EL SOL

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

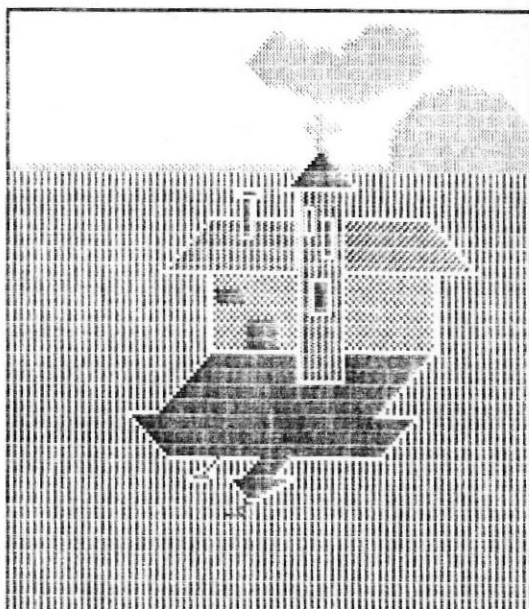


Y al medio día a las 12 m. ¿Dónde está colocado el Sol ?

Cuando el Sol está colocado sobre nuestra cabeza decimos que está en el CENIT.

OBSERVA EL SOL.

F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENÚ



Y por las tardes.
¿Dónde se oculta el
Sol ?

Ese lugar por donde
se oculta el Sol se
llama OESTE u OCCIDEN-
TE.

OBSERVA EL SOL.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

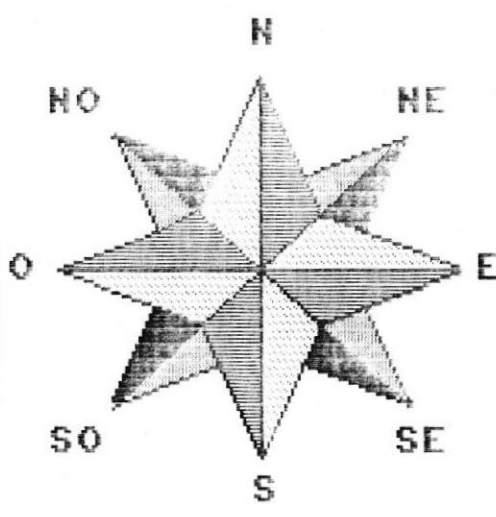
Orientarse es señalar los 4 puntos cardinales.
Los puntos cardinales son: Norte, Sur, Este y Oeste.
El punto por donde sale el Sol es el ESTE y por
por donde se oculta, OESTE.

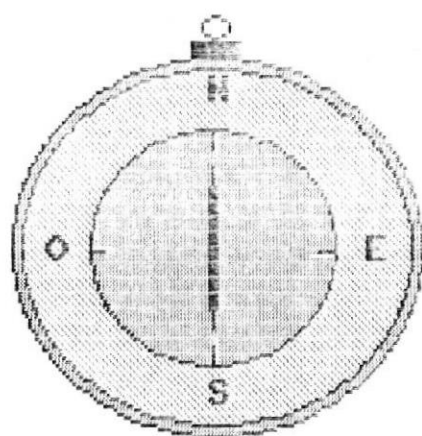
F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- Juan Manuel pudo ORIENTARSE poniendo
los brazos en forma de cruz ()
- El punto por donde SALE el Sol
se llama NORTE ()
- Los puntos CARDINALES son:
Norte, Sur, Este y Oeste ()
- Podemos orientarnos observando
la posición del Sol ()

	LA ROSA DE LOS VIENTOS Entre los puntos cardinales hay otros puntos intermedios. N.E. es el Noreste S.E. es el Sureste N.O. es el Noroeste S.O. es el Suroeste Estos puntos se llaman COLATERALES. La Rosa de los Vientos señala los puntos cardinales y colaterales.
F1=AVANZA	F3=MENU



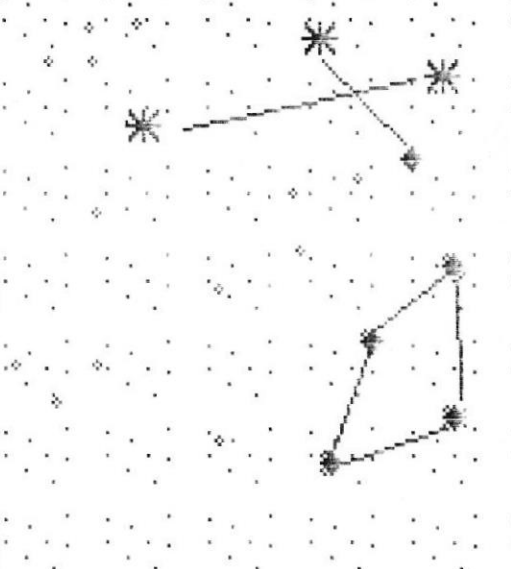
BRUJULA

Para orientarse se utiliza la brújula, es un instrumento que consta de una aguja imantada que gira sobre su eje y señala el NORTE. La brújula fue inventada por los chinos hace mucho tiempo.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

	CONSTELACION Por la noche, cuando el cielo está despejado, se puede orientar por la CRUZ DEL SUR, constelación que siempre aparece en esa dirección. En la noche observa las estrellas que forman grupos.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

A P R E N D E

Además de los puntos cardinales existen otros puntos intermedios llamados puntos colaterales y son: NORDESTE, SURESTE, NOROESTE y SUROESTE. La rosa de los vientos señala los puntos cardinales y colaterales. La brújula y las constelaciones ayudan a orientarnos.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

La rosa de los vientos señala los
puntos COLATERALES (☒)

La brújula es un instrumento que sirve
para orientarnos ()

Los puntos COLATERALES son: Noreste,
Sureste, Noroeste y Suroeste ()

Las constelaciones son grupos de estrellas
y ayudan a orientarnos en el día ()

A N E X O B

EL CANTON Y LA PROVINCIA

1. Ubicación y límites
2. Autoridades y funciones
3. Historia de la provincia
4. Accidentes Geográficos
5. El clima y la producción
6. Vías y medios de comunicación
7. Leyendas tradicionales
8. Regresa al Menú

¿QUE OPCION DESEAS ?

UNIVERSIDAD SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL
LOGO DE TESIS DE GRADO - INDICE DE RESUMENES
BIBLIOTECA CENTRAL

CODIGOS

# de Acceso	Institucional	Geografico	Unidad de Informac.	Ubicación física
	3111002	2301	0040	T372.10285/M828

AUTOR (es)

MORALES JARAMILLO, MARIA ISABEL

TITULO

SISTEMA EDUCATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES DE TERCER GRADO

SUBTITULO

GRADO ACADEMICO

ANALISTA DE SISTEMAS

CIUDAD

GUAYAQUIL

UNIVERSIDAD

ESPOL

FACULTAD

ESCUELA

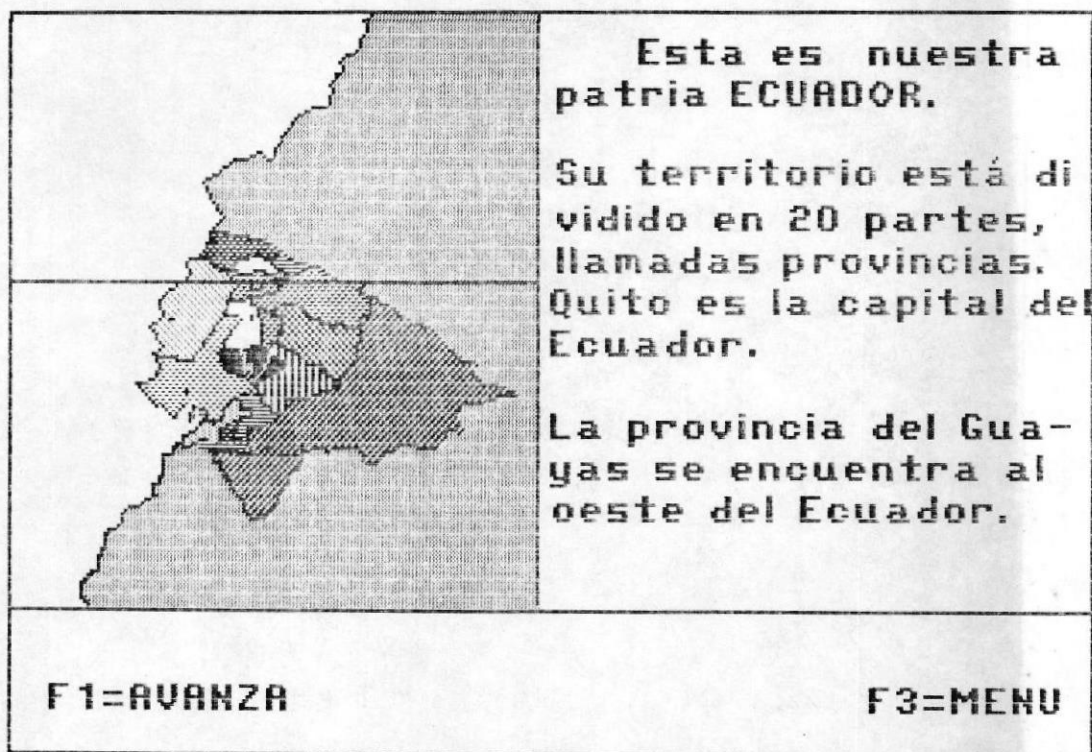
AÑO

1988

COLACION 1v.

DIRECTOR

ESCOBAR D., NELSON



Esta es nuestra patria ECUADOR.

Su territorio está dividido en 20 partes, llamadas provincias. Quito es la capital del Ecuador.

La provincia del Guayas se encuentra al oeste del Ecuador.

F1=AVANZA

F3=MENU

	Cada provincia tiene varios cantones, cada cantón tiene parroquias urbanas y rurales. La provincia del Guayas está dividida en 13 cantones. Las parroquias urbanas son los sectores en los que se divide la ciudad, y las rurales sitios cercanos.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	



	Guayaquil es el principal cantón de la provincia del Guayas. Es el primer puerto del Ecuador. LIMITES : Al Norte: los cantones Daule y Samborondon. Al Sur: el Golfo de Guayaquil, Prov. del Oro. Al Este: Cantones Yaguachi y Naranjal. Al Oeste: C. Sta. Elena.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

A P R E N D E

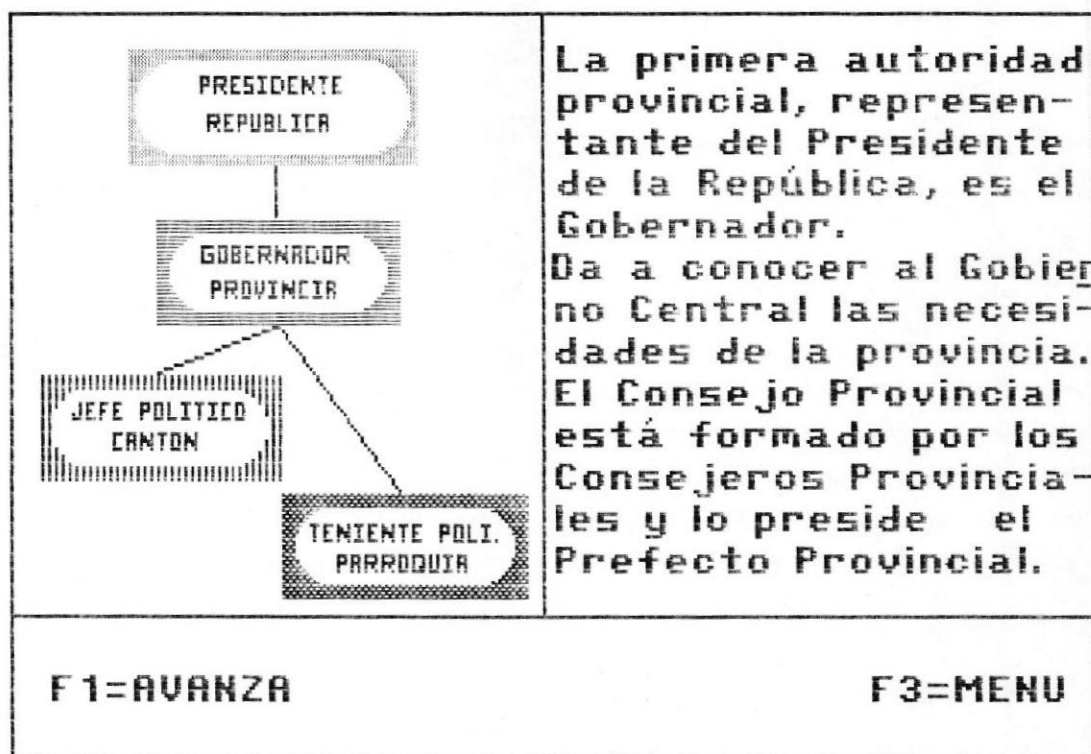
Nuestra patria Ecuador está dividida en 20 provincias cada provincia tiene varios cantones y cada cantón tiene parroquias urbanas y rurales.
La capital del Ecuador es Quito. La capital de la provincia del Guayas es Guayaquil.

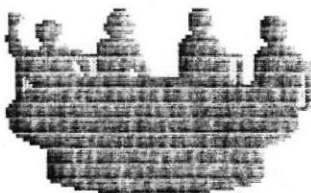
F3 = LECCION

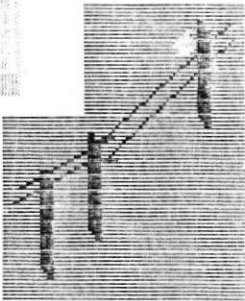
EVALUACION

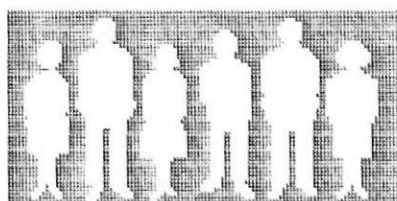
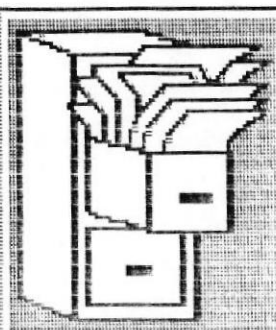
CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- Nuestra patria está dividida en treinta provincias (☒)
- La capital de nuestro Ecuador es la ciudad Quito ()
- Guayaquil es la capital de la provincia de Los Rios ()
- Cada cantón está dividido en parroquias urbanas y parroquias rurales ()



MUNICIPALIDAD  	En cada cantón hay una institución encargada de trabajar por el adelanto general. Se llama Concejo Cantonal, Municipalidad, Cabildo, Ayuntamiento. Está formado por ciudadanos elegidos por el pueblo. Llamados Concejales o Ediles. En la ciudades capitales se elige un Alcalde
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

		El Concejo se encarga de las obras de agua potable, canalización, alumbrado eléctrico, mercados, camales, canchas deportivas, etc. En el Concejo Cantonal funcionan varias oficinas: la Secretaría Municipal, la Tesorería, y la Comisaría Municipal.
		
F1=AVANZA	F2=RETROCEDE	F3=MENU



OTRAS AUTORIDADES

Para prestar mejor atención a la provincia existen otras funcionarios encargados de diferentes ramas del servicio público. Entre ellos podemos citar los siguientes: **Jefes de Registro Civil y Cedulaación, de Recaudaciones, de Salud, Correos, etc.**

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

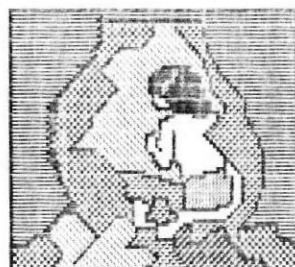
La principal autoridad de la provincia es el GOBERNADOR.
El Consejo Provincial lo forman un conjunto de personas
que se preocupan por la educación y obras de mejoramiento
de la provincia. La primera autoridad del Consejo Provin-
cial es el PREFECTO.
El Concejo Municipal está formado por el ALCALDE y los
Concejales.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- | | |
|--|---|
| La primera autoridad del Consejo Provincial es el GOBERNADOR | (☒) |
| El Consejo Provincial se preocupa por la educación y obras para la provincia. | () |
| El Municipio lo forman el ALCALDE y los Consejales | () |
| El alcalde de la ciudad es elegido por el pueblo | () |



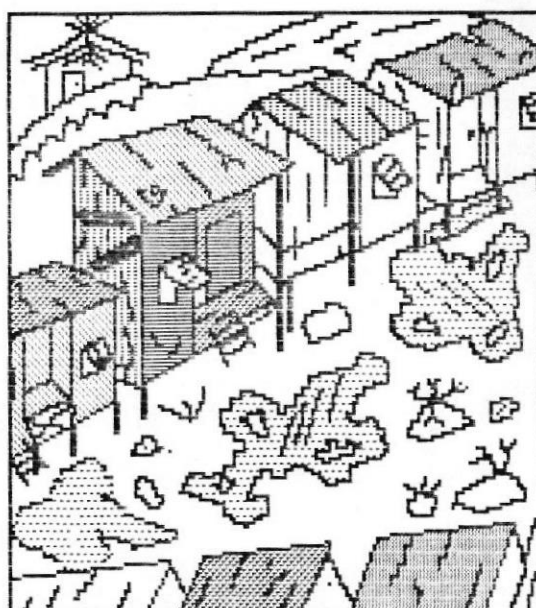
ORIGEN Y CULTURAS

La historia de nuestra provincia se remonta a más de 5000 años.

Según estudios y objetos encontrados, nuestros primeros pobladores fueron los de la cultura Valdivia la cual toma ese nombre por haber sido localizados en Valdivia.

F1=AVANZA

F3=MENU



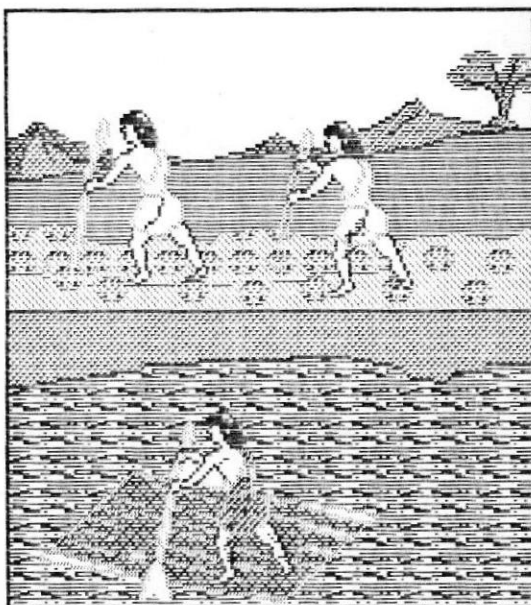
Estas personas vivían formando pequeñas colonias. Sus casas eran de madera y paja, y de caña cubiertas de barro.

Eran gente que se dedicaba a la pesca.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



Más tarde llegaron los HUANCAYILCAS, es decir hace unos 1500 años. Vivieron por toda la provincia durante mucho tiempo. Por eso son llamados nuestros primeros pobladores.

Se dedicaban a la pesca y agricultura. Usaban una balsa grande para viajes largos

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



Luego llegaron los
ESPAÑOLES y conquis-
taron el Imperio de
Los Incas.

Durante mucho tiempo
estuvimos bajo el do-
minio de los españoles
hasta que se decidie-
ron a luchar por su
libertad, la cual la
alcanzaron en los cam-
pos de batalla.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



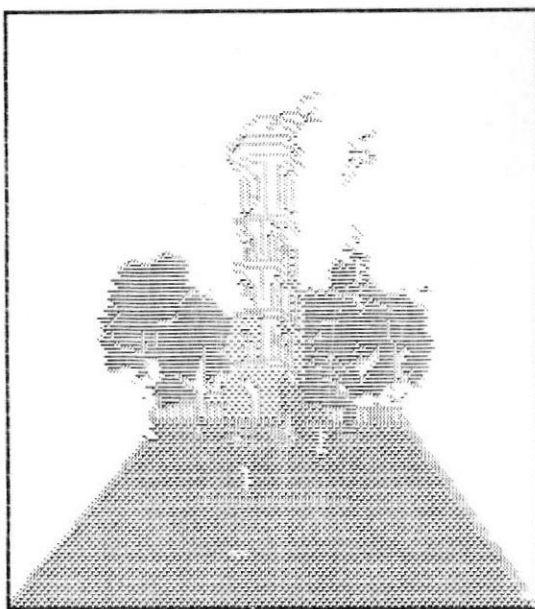
**Guayaquil fue fundada
3 veces. Fue fundada
por Francisco de Ore-
llana el 25 de Julio de
1535. Su nombre es
Santiago de Guayaquil**

**Guayaquil significa:
nuestra casa grande.
Fue la primera ciudad
que se dedicó al comer-
cio.**

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

	El 9 de Octubre de 1820 Guayaquil fue libre e INDEPENDIENTE por la voluntad y el esfuerzo de sus propios hijos. Los guayaquilenos rendimos homenaje a José Joaquín Olmedo y a todos los que pro- clamaron la indepen- dencia de Guayaquil.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

A P R E N D E

Nuestros primeros pobladores fueron los Huancavilcas.
Sus casas eran de madera y paja. Las paredes de caña
cubiertas con barro.
Los españoles nos dominaron durante mucho tiempo.
Francisco de Orellana fundó la ciudad de Guayaquil el
25 de Julio de 1538. La Independencia de Guayaquil fue
el 9 de Octubre de 1820.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- | | |
|--|---|
| Nuestros primeros pobladores
fueron los HUANCAVILCAS | (☒) |
| Las antiguos pobladores vivían
en casas de cemento y ladrillo | () |
| La ciudad de Guayaquil fue fundada
el 12 de Octubre de 1492 | () |
| Guayaquil fue fundada por el capitán
Francisco de Orellana | () |

ESTUDIOS SOCIALES

TERCER GRADO

ACCIDENTES GEOGRAFICOS

1. Elevaciones
2. Planicies
3. Accidentes Costaneros
4. Regresa al Menú

¿ QUE OPCION DESEAS ?

ACCIDENTES GEOGRAFICOS

B-22



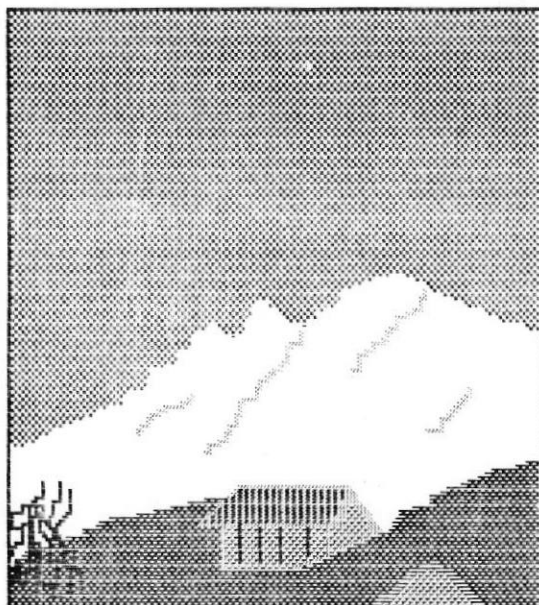
ACCIDENTES GEOGRAFICOS

Al viajar se tiene la oportunidad de mirar la serie de elevaciones, ondulaciones, grietas y demás irregularidades de la tierra llamadas ACCIDENTES GEOGRAFICOS que hacen del Ecuador un país privilegiado.

A continuación observarás un grupo de accidentes geográficos llamados ELEVACIONES.

F1=AVANZA

F3=MENU



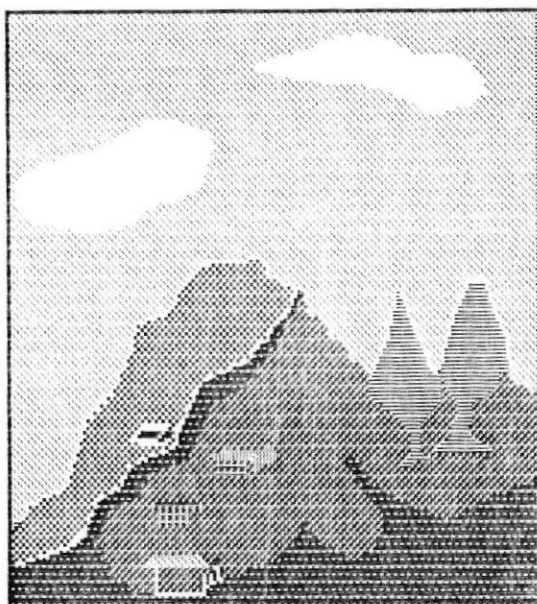
LA COLINA

La colina es una elevación de terreno menor que una montaña.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



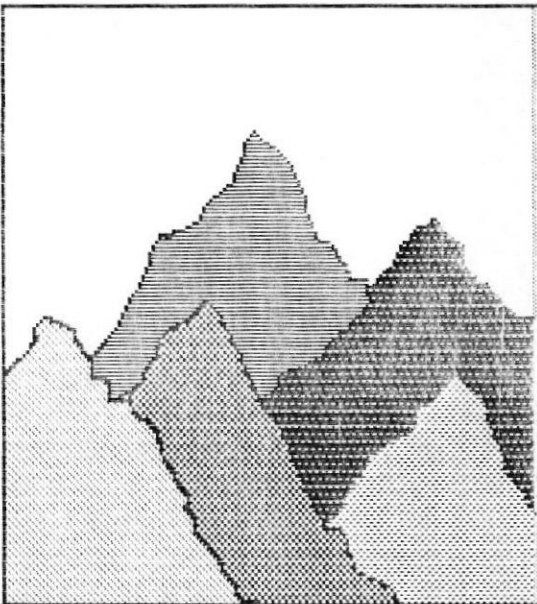
EL CERRO

El cerro es una elevación de tierra aislado y de poca altura. Ej. Cerro del Carmen.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

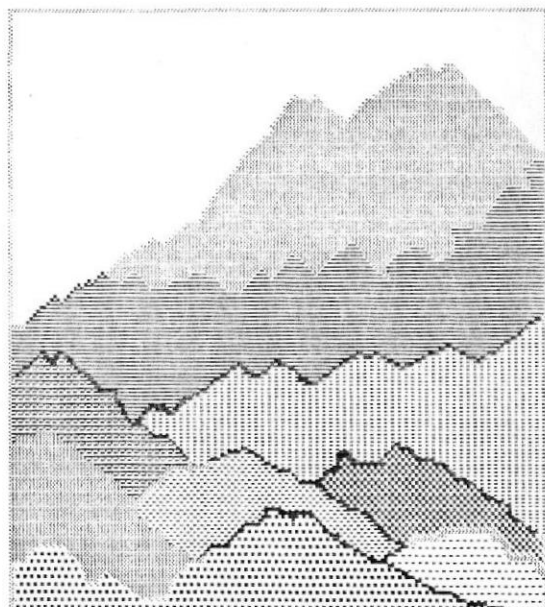
F3=MENU



MONTAÑAS

La montaña es una gran elevación natural. Ej. las montañas de la Sierra.

F1=AVANZA **F2=RETROCEDE** **F3=MENU**



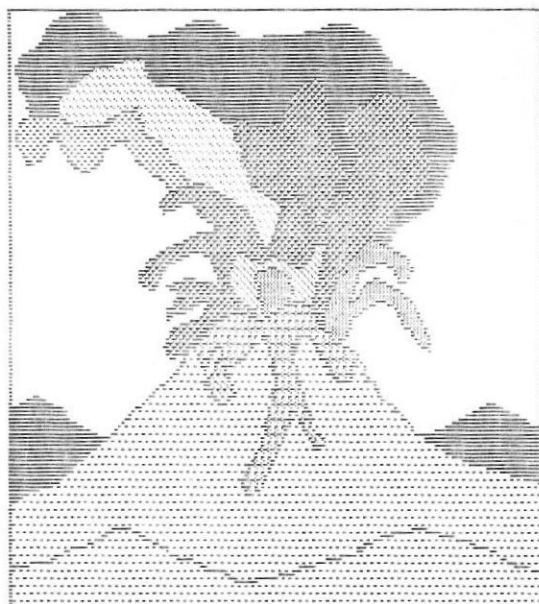
EL NEVADO

*El nevado es una
montaña cubierta
de nieve perpetua.
Ej: El Chimborazo.*

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



EL VOLCAN

*El volcán es una montaña con una abertura llamada CRATER por donde sale fuego y lava.
Ej. Volcán Sangay.*

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

El suelo del Ecuador tiene partes bajas y elevaciones de terreno de distinta altura, llamadas ACCIDENTES GEOGRAFICOS.

Las elevaciones principales son : colinas, cerros, montañas, nevados y volcanes.

El Chimborazo es el monte más alto del Ecuador.

El volcán más activo del Ecuador es el Sangay.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

Las ELEVACIONES son terrenos de forma
alta y montañosa (☒)

La colina es una montaña cubierta
de nieve perpetua ()

Los volcanes tienen una abertura llamada
CRATER por donde arroja fuego ()

El nevado más alto del Ecuador es el
CHIMBORAZO ()

ACCIDENTES GEOGRAFICOS

Otro conjunto de accidentes geográficos son llamados PLANICIES.

Las planicies son terrenos PLANOS de gran extensión.

Las planicies son las llanuras, mesetas, valles, y hoyas.

F1=AVANZA

F3=MENU



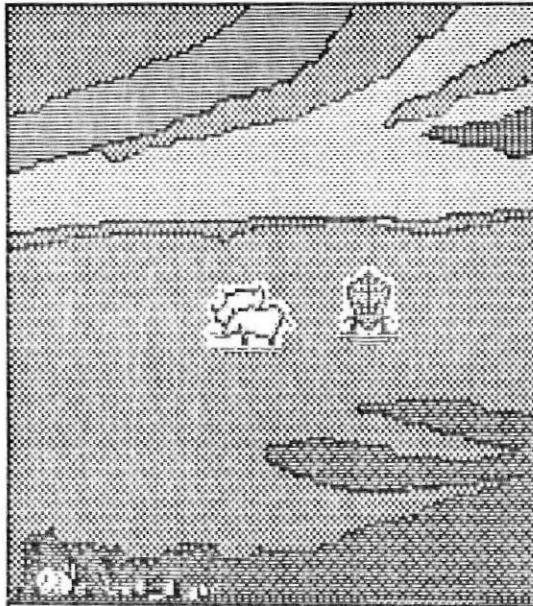
El valle

Es una planicie rodeada de montañas y atravesada generalmente por un río. Ej. El valle del Paute en la Provincia del Azuay.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



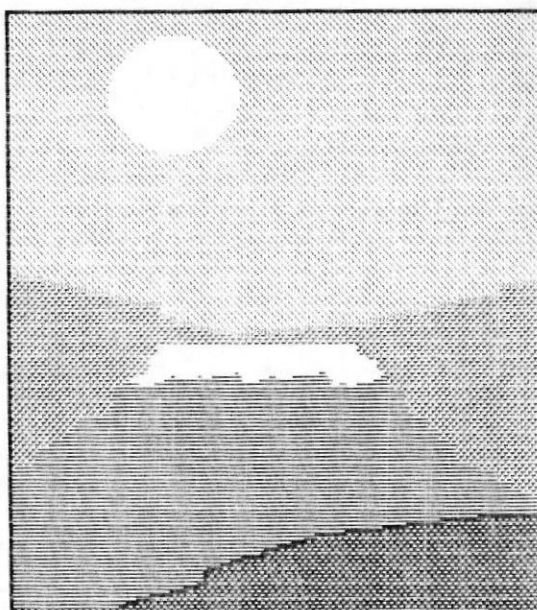
LA LLANURA

La llanura es una gran extensión de tierra plana de poca altura. Ej. Llanura de Guayaquil.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



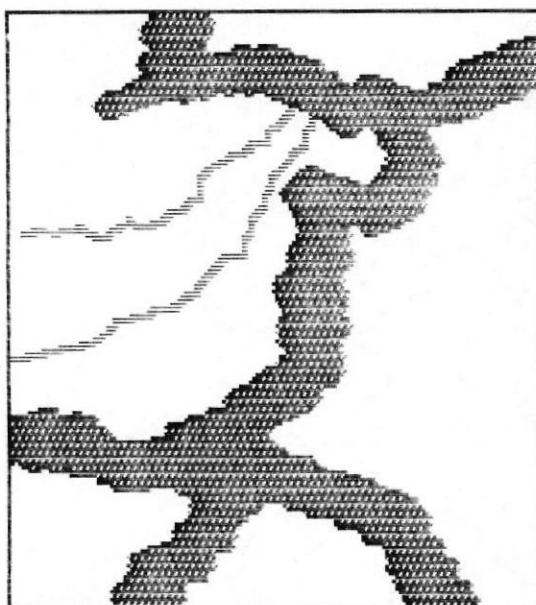
LA MESETA

La meseta es una llanura alta que sobrepasa los 300 metros de altura. Es un terreno elevado y extenso.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



LA HOYA

La hoya es la extensión de tierra encerrada entre dos cordilleras, que se unen por los nudos.

Las hoyas reciben el nombre del río o de la ciudad principal.
Ej: Hoya del Carchi.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



RÍOS

Los ríos son corrientes de agua, que desembocan en el mar, en un lago, o en otro río. Ej. El río Guayas el río Daule.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENÚ

F3 = LECCION

Además de partes altas existen partes bajas o PLANAS
llamadas PLANICIES, también pertenecen a los ACCIDENTES
GEOGRAFICOS.
Las planicies principales son : llanuras, mesetas,
valles, y hoyas.
Todos los ríos tienen : origen, lecho, orillas, y
deshembocaduras.

A P R E N D E

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

El valle es la extensión de tierra
encerrada entre dos cordilleras (☒)

La llanura es una gran extensión de
tierra plana y poca altura ()

Las mesetas, valles, hoyas y llanuras
son PLANICIES ()

Las planicies son terrenos elevados y
de mucha altura ()

ACCIDENTES GEOGRAFICOS

También forman otro grupo de accidentes geográficos las irregularidades de la costa ecuatoriana llamados accidentes geográficos COSTANEROS.

Las irregularidades de la costa son las salientes de tierra, y las entrantes de mar.

Costa es también la región que queda hacia el mar. Esta es la región Litoral o Costa.

F1=AVANZA

F3=MENU

0°



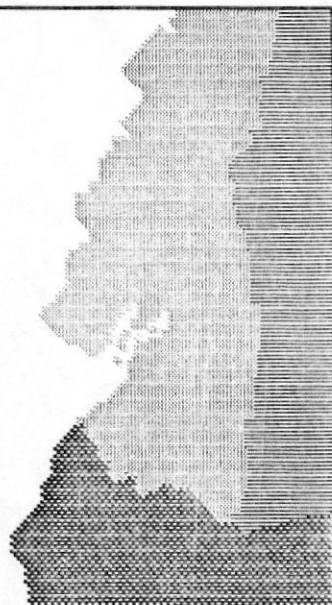
EL OCEANO

El océano es una
inmensa extensión
de agua salada.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



COSTA O LITORAL

Es el conjunto de
tierras cercanas
al mar.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

Las COSTAS son irregulares o sea que tienen salientes de tierra y entrantes de mar, y son llamados ACCIDENTES GEOGRAFICOS COSTANEROS.
Las principales entrantes de mar son : esteros, ensenadas, bahías, y golfos.
Las salientes más importantes son: puntas, cabos y penínsulas.
Archipiélago es un conjunto de islas.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- El océano es una inmensa extensión
de agua salada (☒)
- Las puntas y cabos son entrantes
de mar ()
- La región que queda hacia el mar
se llama COSTA ()
- El archipiélago es un conjunto de
islas ()

EL CLIMA Y LA PRODUCCION

1. Factores del clima
2. Producción y comercio
3. Regresa al Menú

¿ QUE OPCION DESERS ?

EL CLIMA Y LA PRODUCCION

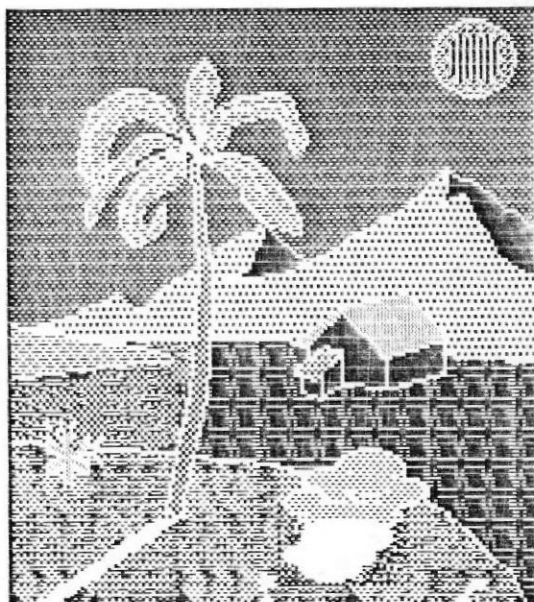
El clima de tu cantón, de tu provincia, o de cualquier región del país, depende de los vientos, las lluvias, las estaciones, y de la altura del terreno.

Hay en nuestro país una temporada donde las lluvias son frecuentes y la llamamos INVIERNO y otra seca llamada VERANO.

OBSERVA LOS SIGUIENTES FACTORES DEL CLIMA.

F1=AVANZA

F3=MENU



FACTORES DEL CLIMA

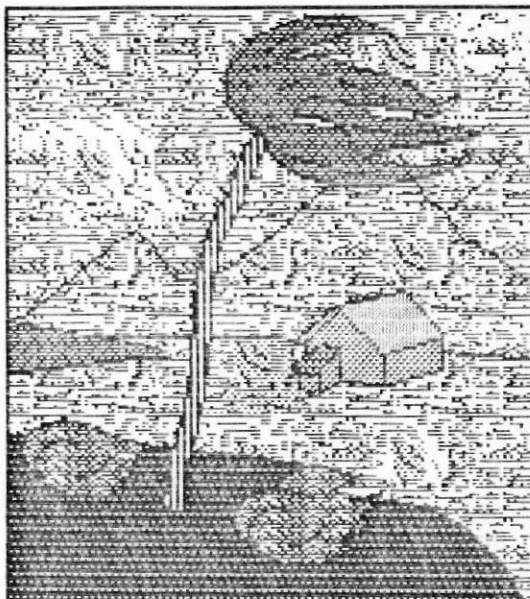
EL SOL

El sol ilumina y
calienta la tie-
rra.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



FACTORES DEL CLIMA

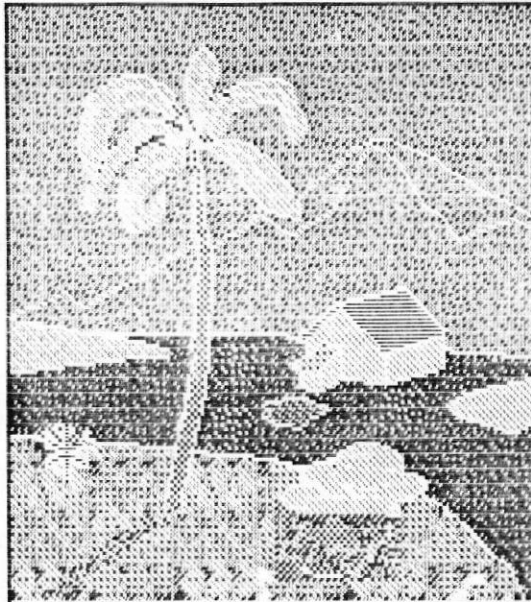
EL VIENTO

El viento fuerte
destroza los ár-
boles y causa
daños.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



FACTORES DEL CLIMA

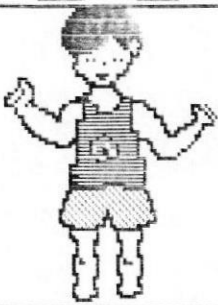
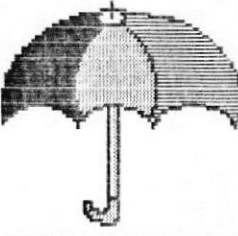
LA LLUVIA

La lluvia viene
de las nubes.
Riega las plan-
tas y las hace
crecer.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

		Cuando hay sol hace más calor y usamos ropa liviana. Cuando la temperatura es baja sentimos frío y usamos ropa abrigada. Y si llueve usamos ropa para protegernos de la lluvia.
		
F1=AVANZA	F2=RETROCEDE	F3=MENU



TERMOMETRO

Las regiones bajas tienen una temperatura alta; a medida que se sube, la temperatura disminuye.

La temperatura se mide con el termómetro.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

EL CLIMA Y LA PRODUCCION

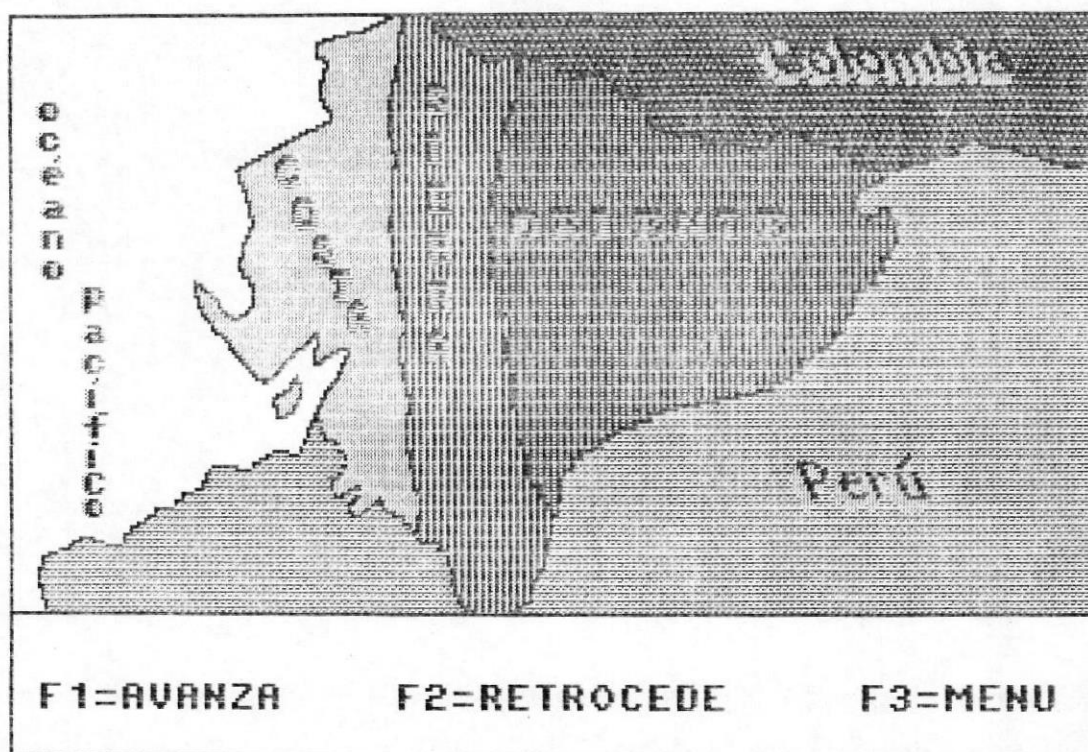
Nuestro país goza de una gran variedad de climas, según la altura de cada lugar.

Las regiones bajas tienen clima cálido o tropical, es decir la Costa y la región Amazónica; las de mediana altura tiene clima templado, es decir la Sierra, y las altas tienen clima frío, es decir en las montañas de la Sierra.

Observa las regiones del Ecuador en el mapa.

F1=AVANZA

F3=MENU



A P R E N D E

El clima depende del viento, de la lluvia, del Sol,
de las estaciones y de la altura del terreno.
En el Ecuador hay dos estaciones: INVIERNO Y VERANO.
El Ecuador está dividido en tres regiones: COSTA, SIERRA
ORIENTE. En la Costa y el Oriente el clima es TROPICAL
En la Sierra el clima es TEMPLADO.
La temperatura se mide con el termómetro.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- La temporada cuando las lluvias son
frecuentes se llama VERANO (☒)
- La temperatura en un lugar se la mide
con el METRO ()
- Los factores del clima son: el Sol, el
viento y la lluvia ()
- En la COSTA el clima es frio, y en la
SIERRA es cálido ()

EL CLIMA Y LA PRODUCCION

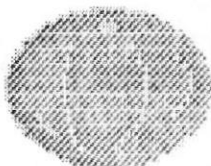
Debido a la diversidad de climas, la producción también varía de una región a otra.

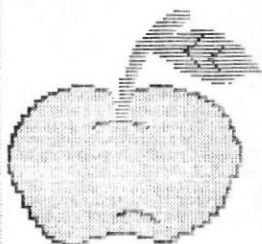
La flora es el conjunto de plantas de una región, y la fauna es el conjunto de animales. Entonces la flora y fauna depende del clima de cada región.

Observa la diferencia de productos en cada región : En la Costa y en el Oriente o región Amazónica y en la Sierra.

F1=AVANZA

F3=MENU

			
	En la COSTA y en la región Amazónica, las principales frutas son: piña, melón, banano, naranja, y sandía. También se cultiva cacao junto con el banano son productos de mayor exportación.		
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU			

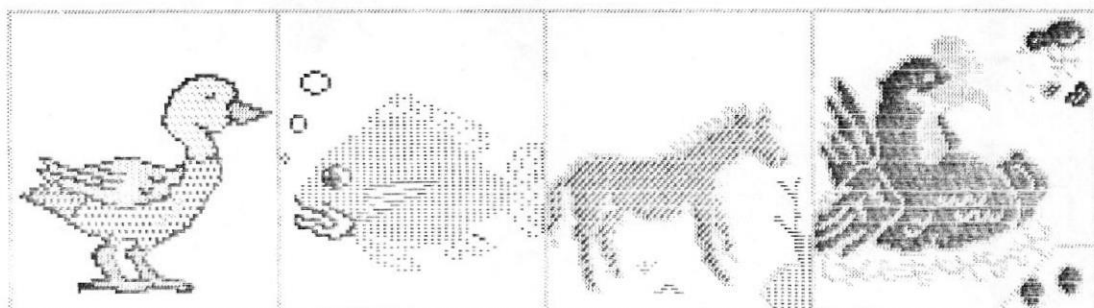


En la Sierra, la producción es variada. En ella se dan desde las chirimoyas hasta los frutales de clima templado como las peras duraznos, uvas, manzana. También se cultiva el maíz, la cebada, fréjol, etc.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

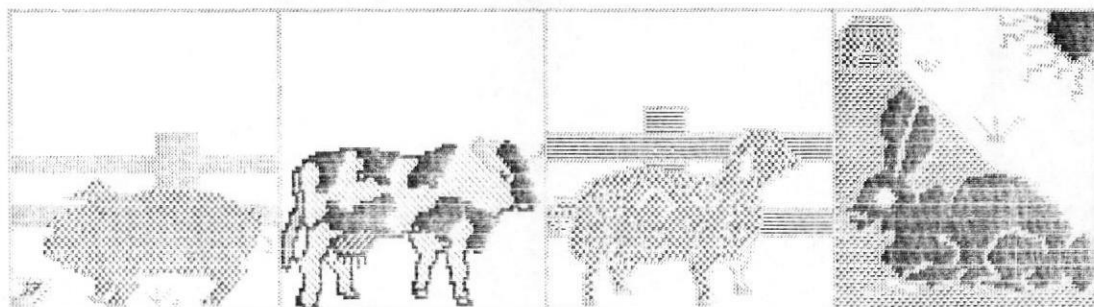


En la Costa abundan peces de distintas especies. Muchos de ellos se venden a otros países. También tenemos la cría de gallinas, patos, y otras aves de corral. El ganado caballar en la Costa facilita el trabajo de los campesinos y agricultores.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

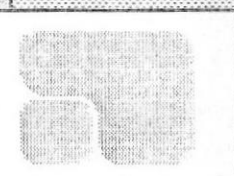
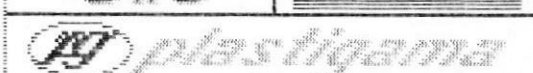


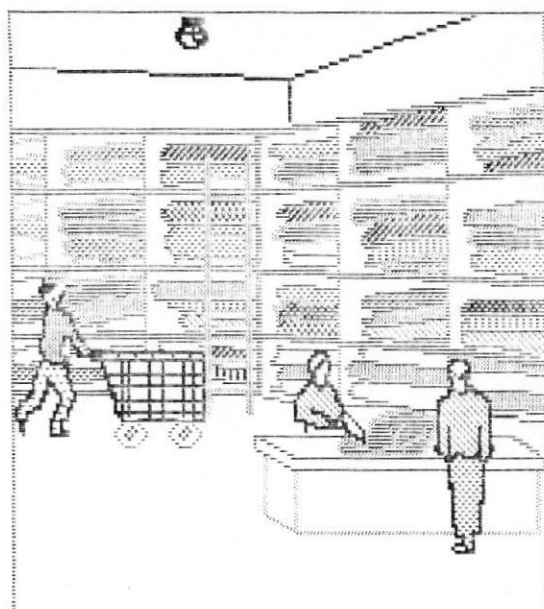
En la Sierra la crianza de ovejas, chanchos conejos, vacas, etc. es propia de esta región, la cual es considerada GANADERA. Estos animales están protegidos contra el frío mediante lana y pelaje, y otros están adaptados para vivir en las montañas.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

		INDUSTRIAS La variedad de productos favorecen la instalación de industrias en el país. Entre las más importantes están las de productos alimenticios, textiles, plásticos, medicinales, etc. La fuente de riqueza de nuestro país es el petróleo.
		
		
		
		
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU		



EL COMERCIO

El intercambio de productos de una región a otra, y de un país a otro es lo que se llama comercio.

Quienes venden se llaman comerciantes y quienes compran son consumidores.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

La flora y la fauna dependen del clima de la región.
La flora se refiere a las plantas, y la fauna a los animales.
La transformación de productos naturales se llama INDUSTRIA.
Las principales industrias son: textiles, alimenticias,
medicinales, muebles, materiales de construcción, etc.
La principal fuente de riqueza de nuestro país es el PETROLEO.
La venta y compra de productos se llama COMERCIO.

F3 = LECCION

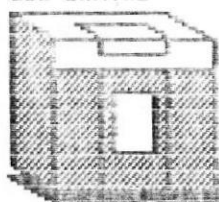
EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

- La fauna es el conjunto de plantas
de una región (☒)
- La principal fuente de riqueza de nuestro
país es el petróleo ()
- La oveja vive en un clima cálido y
caluroso ()
- La compra y venta de productos se
llama COMERCIO ()



DEPOSITE AQUÍ
SUS CARTAS



MEDIOS DE COMUNICACION

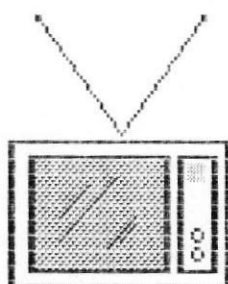
Cada día es más fácil
la comunicación con
las personas que se
encuentran lejos.

El correo lleva y trae
cartas y encomiendas
de todos los lugares.
Para que la carta lle-
gue a su lugar se debe
pagar estampilla.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



El teléfono permite comunicarnos con lugares muy lejanos.

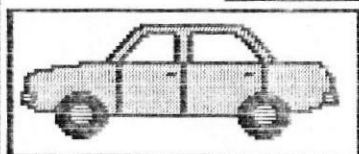
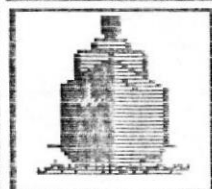
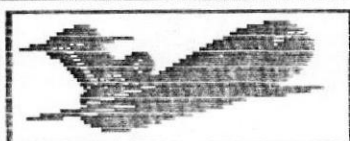
Una forma más rápida de comunicación es el telégrafo, por medio del cual enviamos un telegrama.

La prensa nos da noticias de todo el mundo por medio de radio y televisión.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



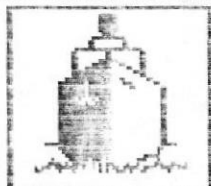
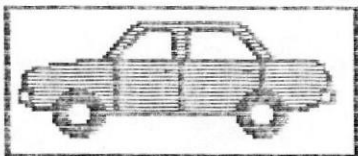
MEDIOS DE TRANSPORTE

Hoy en día se viaja sin dificultades porque contamos con distintos medios de transporte, que en corto tiempo nos llevan de un lugar a otro. Junto con las vías de comunicación facilitar el trabajo diario.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

   	Los medios de transporte más utilizados son: avión, carro, bicicleta, barco, etc. Las vías de comunicación pueden ser: AEREAS: por aire. MARITIMAS: por mar. TERRESTRES: por tierra en carreteras.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

A P R E N D E

Los principales medios de comunicación son:
CORREO : lleva y trae cartas. TELEFONO: permite comunicarnos
con lugares lejanos. LA PRENSA informa noticias de todo el
mundo por medio de la RADIO, TELEVISION y PERIODICO.
Los medios de transporte y vías de comunicación facilitan
el trabajo diario entre distancias.
Las vías de comunicación son: AEREAS, MARITIMAS, TERRESTRES.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

Los principales medios de comunicación son:
el correo, el teléfono, la prensa

(☒)

Las vías de comunicación son el radio, la
televisión y el periódico

()

El transporte aéreo es realizado en el mar
utilizando el avión

()

Medios de transporte y vías de comunicación
facilitan el trabajo entre distancias

()

LEYENDAS TRADICIONALES Y FOLCLORE

Todas las regiones de nuestro país tienen algo en especial, ya sea su paisaje, su folclore, su arte, etc. que ofrecen a los que las visitan. Guardan en su corazón leyendas y el folclore que se deben conservar por que son parte de la historia de un pueblo.

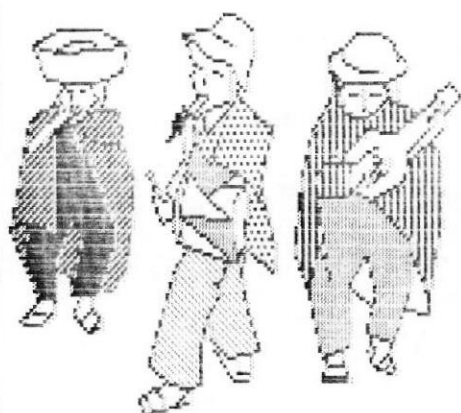
Observa el folclore y costumbres de cada una de nuestras regiones.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

	Folclore de la Costa En la Costa se realizan bailes típicos, especialmente en los días festivos para el deleite del público. Ejemplo: El baile del pañuelo.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	



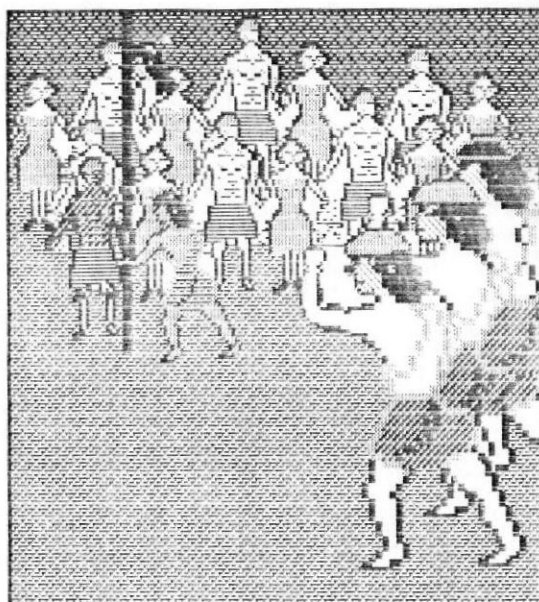
Folclore de la Sierra

Esta región del país se caracteriza por las bandas musicales de los pueblos que tocan canciones tradicionales. Ejemplo el sanjuanito.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



Folclore del Oriente

Es una fuente de atracción turística por su selva con inmensa riqueza, los animales y sus numerosos ríos.

El conocimiento de sus tribus aborígenes, muchas de ellas conservan todavía sus costumbres propias. Ejemplo:
Los indios Shuaras

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

CENTROS TURISTICOS

Nuestra hermosa ciudad de Guayaquil tiene atractivos lugares donde ir a pasear y dignos de hacerlos conocer a las personas que por primera vez nos visitan.

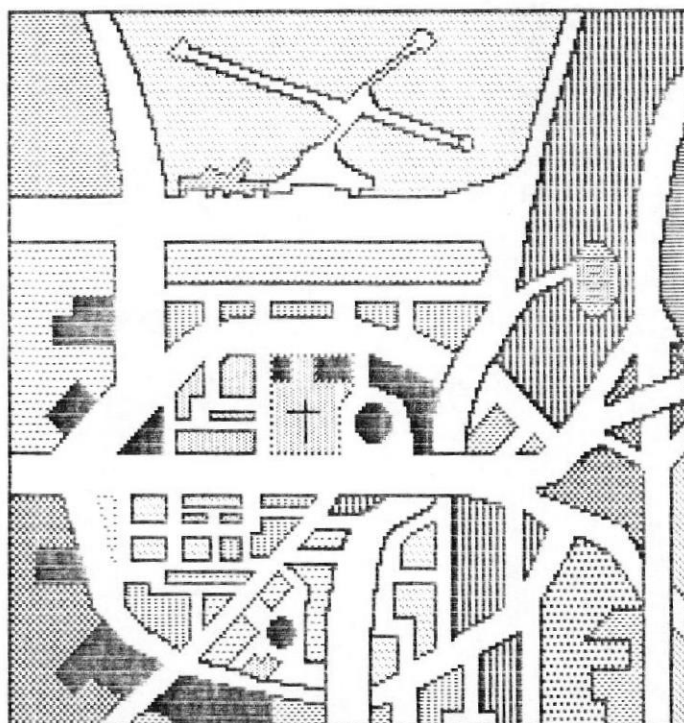
Muchas veces habrás ido al CAMPO DE AVIACION Simón Bolívar, a la Rotonda, Puerto Marítimo el mirador del Cerro del Carmen.

OBSERVA LOS PRINCIPALES CENTROS
TURISTICOS

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



Plano de La Ciudad

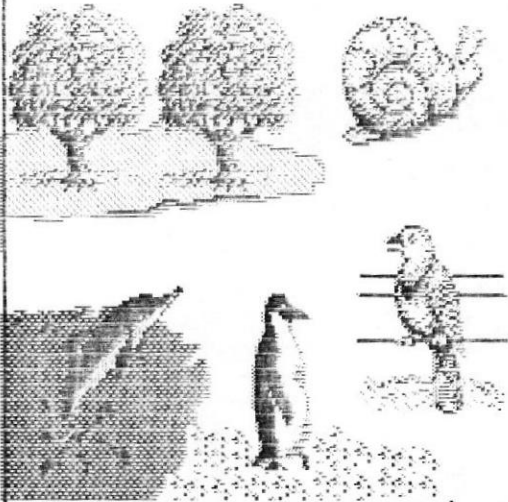
Así es nuestra
ciudad vista
desde arriba.

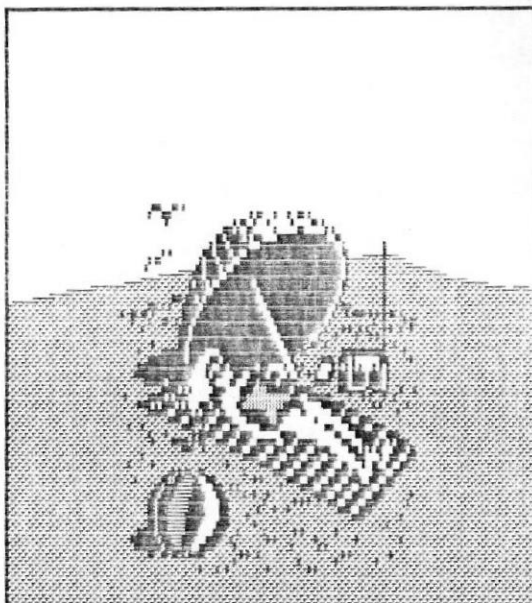
Se aprecia el
aeropuerto, el
estadio, cemen-
terio, parques.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

	ISLAS GALAPAGOS Uno de los centros turísticos que atrae a miles de personas de distintos países son las Islas GALAPAGOS. Tienen una fauna y flora que son únicas en el mundo. Son realmente hermosas.
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	



NUESTRAS PLAYAS

Los balnearios o playas de nuestra COSTA, también son considerados principales centros turísticos, pues son visitados por muchos turistas durante todo el año.

En carnaval y Semana Santa los balnearios más visitados son SALINAS y PLAYAS.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

Las leyendas y folclor de cada región de nuestro país deben conservarse porque forman parte de la cultura de un pueblo. En la Costa se realizan bailes típicos en días festivos; en la Sierra se escuchan bandas musicales de los pueblos y en el Oriente nuestros aborígenes representan nuestra historia. Nuestro país tiene muy bonitos lugares por donde pasear: las playas, nuestras islas Galápagos, lugares tradicionales como: Las Peñas, el mirador del cerro, etc. dignos de conocerlos.

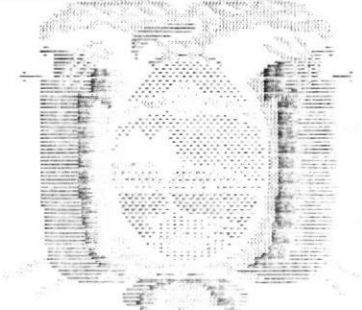
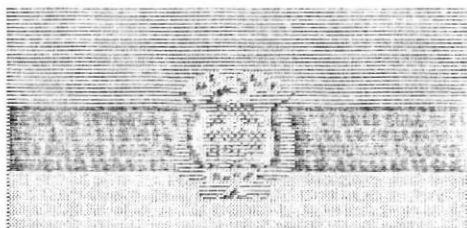
F3 = M E N U

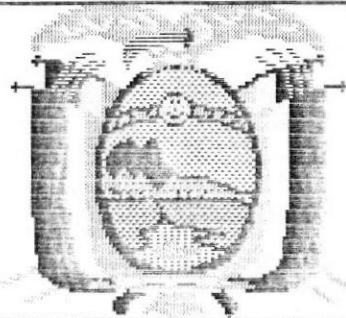
A N E X O C

EDUCACION SOCIAL Y CIVICA

1. Emblemas del Cantón y la Provincia
2. Fiestas Cívicas
3. El niño como miembro de la Sociedad
4. Señales de Tránsito
5. Regresa al Menú

¿QUE OPCION DESEAS ?

	SIMBOLOS PATRIOS LA BANDERA: Se compone de tres colores que son: El amarillo: nos representa el oro de nuestra riqueza. El azul: representa el cielo y el mar. El rojo: representa la sangre que derramaron nuestros héroes por darnos la libertad.
	
F1=AVANZA	F3=MENU



SIMBOLOS PATRIOS

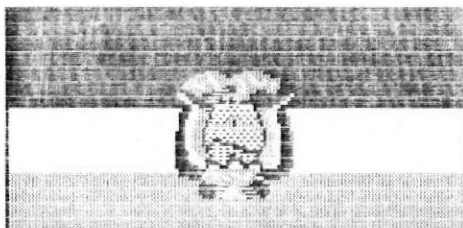
EL ESCUDO: Representa a mi patria Ecuador.

El cóndor simboliza la fuerza y la grandeza.

Dentro del óvalo está el monte Chimborazo en cuyas cumbres nace el río Guayas.

El barco significa el comercio.

A los lados están las banderas y las ramas de olivo y laurel que significan victoria y paz.



F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

EL HIMNO NACIONAL

¡Salve, oh Patria, mil veces ! ¡oh Patria!
¡Gloria a ti! Ya tu pecho rebosa
Gozo y paz, y tu frente radiosa
Más que el sol contemplamos lucir.

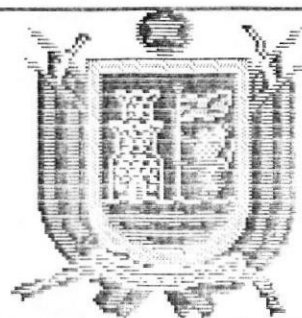
Los primeros, los hijos del suelo
que, soberbio, el Pichincha decora,
te aclamaron por siempre señora,
y vertieron su sangre por ti.

Dios miró y aceptó el holocausto,
y esa sangre fue germen fecundo,
de otros héroes, que atónito el mundo,
vió en tu torno a millares surgir.

F1=AVANZA

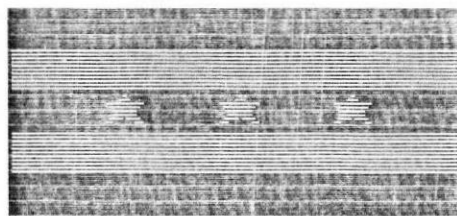
F2=RETROCEDE

F3=MENU



EMBLEMAS DEL CANTON

La Bandera de Guayaquil consta de cinco franjas horizontales, tres azules y dos blancas. En la franja azul central se hallan tres estrellas blancas.

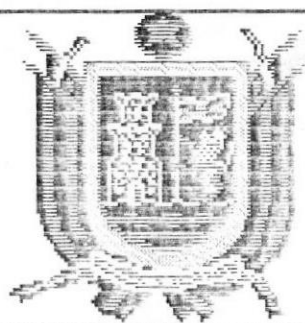


Fue usada orgullosamente por los patriotas guayaquilenos el 9 de Octubre de 1820, día de la Independencia de Guayaquil.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



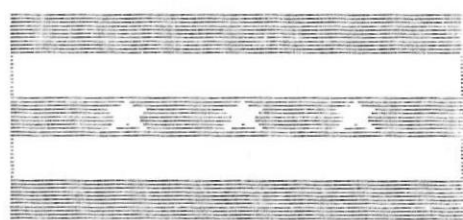
EMBLEMAS DEL CANTON

Además del Escudo y la Bandera, el Cantón también tiene su Himno.

HIMNO A GUAYAQUIL

CORO:

¡Saludemos gozosos !
en armoniosos cánticos
Esa aurora gloriosa que
anuncia libertad, libertad !



F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

Los símbolos patrios son el alma de nuestra nación y el recuerdo de los hombres valientes que ofrecieron su vida por hacer de esta tierra un hogar grande y libre. La BANDERA, el ESCUDO y el HIMNO son los símbolos patrios, exigen el culto, honor y respeto de todos los ecuatorianos.

F3 = LECCION

EVALUACION

CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

La bandera del Ecuador se compone de tres
colores: amarillo, azul y rojo (☒)

El coro del himno nacional empieza así :
! Saludemos Gozozos! ()

La bandera de Guayaquil consta de cuatro
franjas : 2 azules y 2 rojas ()

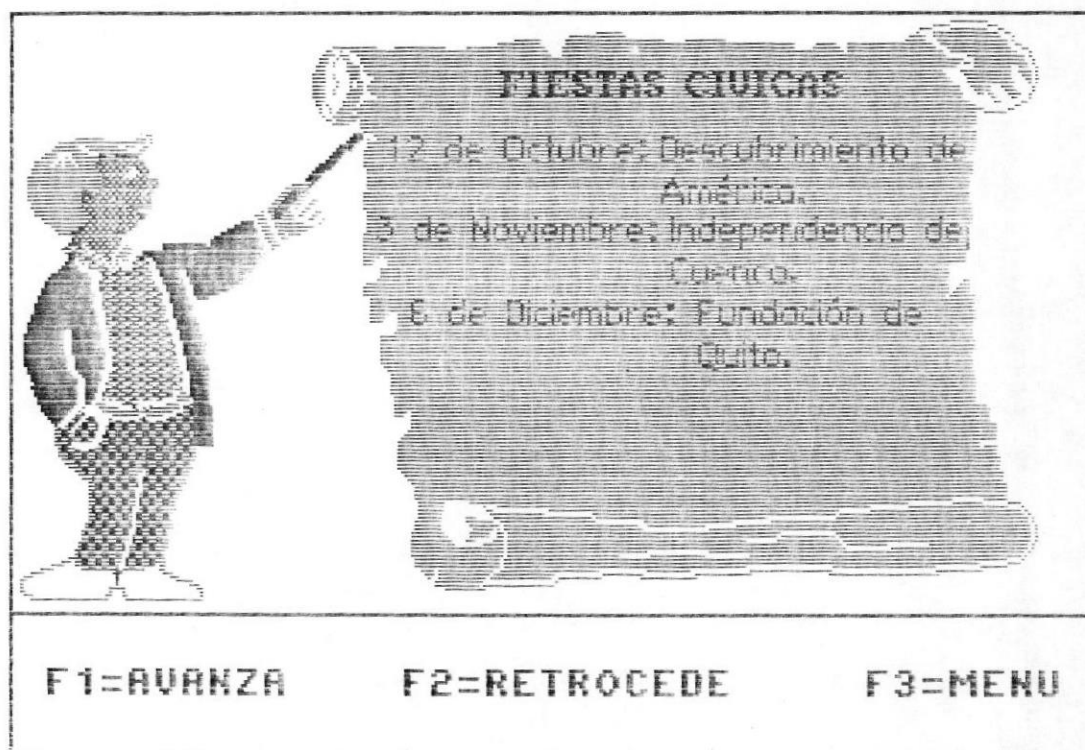
Los símbolos patrios son: la bandera, el
escudo y el himno nacional ()

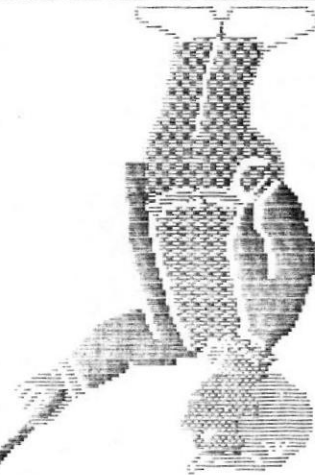


FIESTAS CIVICAS

- 12 de Febrero: Descubrimiento del Río Amazonas.
- 27 de Febrero: Batalla de Tarqui.
- 12 de Abril: Fundación de Cuenca.
- 24 de Mayo: Batalla del Pichincha.
- 25 de Julio: Fundación de Guayaquil.
- 10 de Agosto: Primer Grito de la Independencia.
- 9 de Octubre: Indep. de Guayaquil.

F1=AVANZA **F3=MENU**



F3=MENU	F1=AVANZA
FIESTAS CIVICAS El 24 de Mayo recordamos a los José Antonio José de Suñer. El 25 de Julio recordamos al co- pión Francisco de Brionna. El 10 de Agosto a todos los po- trados que jugaron el primer Grito de Independencia. El 9 de Octubre recordamos a los heroes de la Independencia de Guayaquil.	

A P R E N D E

Las fiestas cívicas deben conmemorarse con patriotismo. En cada una de estas fechas recordamos a nuestros antepasados quienes murieron por darnos un futuro mejor. Todos los ecuatorianos en estas fechas nos sentimos unidos bajo la misma gloria y con los mismos propósitos de mantener nuestra patria libre e independiente.

F3 = LECCION

EVALUACION

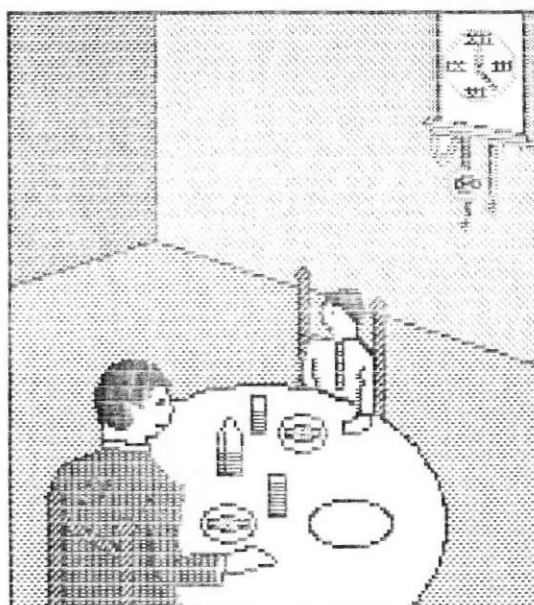
CONTESTA V A LO VERDADERO Y F A LO FALSO

El 24 de Mayo recordamos al mariscal Antonio José de Sucre y a su ejército (☒)

El primer grito de independencia fue el 9 de Octubre de 1820 ()

El 25 de Julio recordamos a Francisco de Orellana en la fundación de Guayaquil ()

Las fechas cívicas deben celebrarse en grande sin recordar su significado ()



EL NIÑO EN EL HOGAR

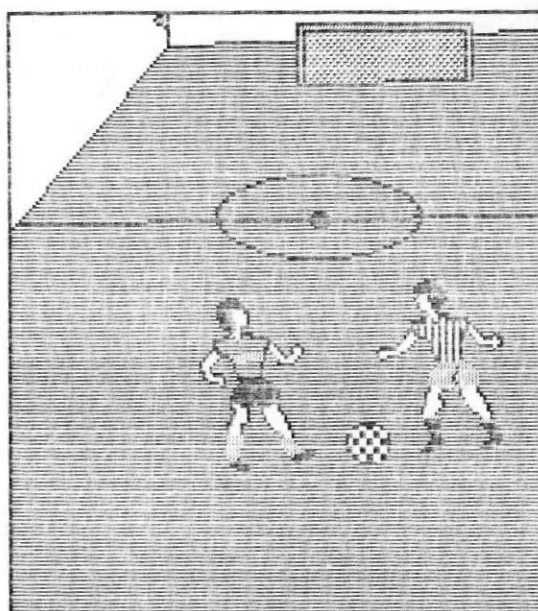
El niño debe tener una conducta ejemplar, en el hogar y en la escuela.

Al ir a la mesa, el niño no debe jugar con los cubiertos, ni hablar con la boca llena.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



EL NIÑO Y SUS AMIGOS

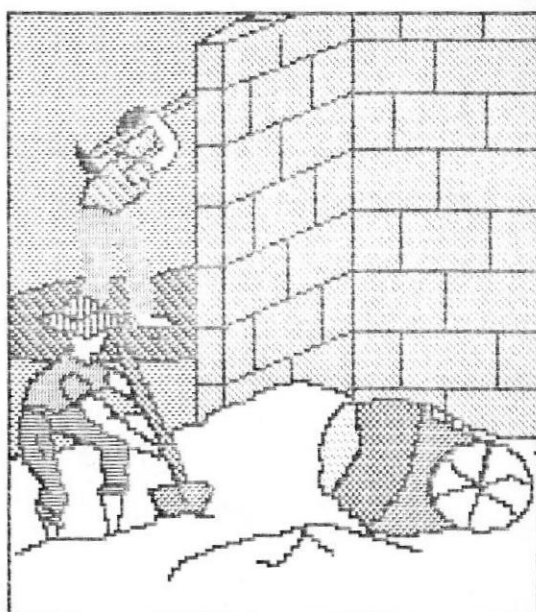
Participa en los juegos con tus amigos.

Además, trata con cariño a tus compañeros. Y recuerda, en los deportes, no importa ganar o perder, sino competir.

F1=AVANZA

F2=RETROCEDE

F3=MENU



LA COOPERACION

La cooperación de todos es necesaria para que reine la amistad. Si tu das cariño, siempre recibirás cariño; si das ayuda, siempre recibirás ayuda.

RECUERDA:

Es mejor dar que recibir.

F1=AVANZA

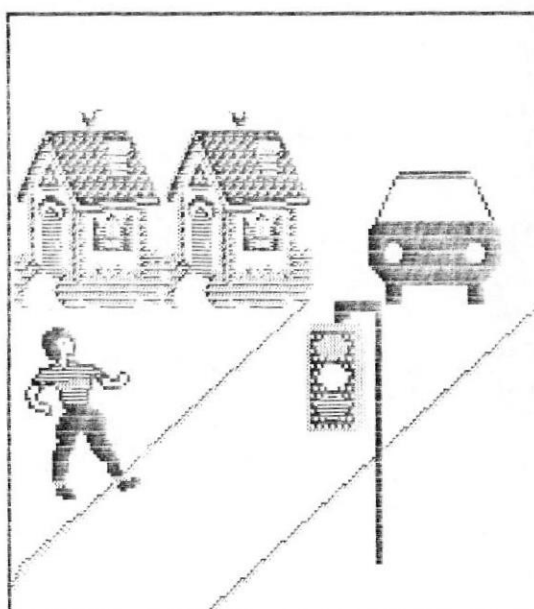
F2=RETROCEDE

F3=MENU

A P R E N D E

Recuerda niño que tus padres merecen respeto y cariño. Todo niño debe cuidar su apariencia personal, es decir debe estar limpio. Cuidar sus vestidos y cuadernos. Respeta y ama a tu maestro. 'No hagas a otro lo que no quieres que te hagan a ti'. Recuerda que 'Es mejor dar que recibir.' Ayuda a tu prójimo en lo que mas puedas.

F3 = M E N U



SEÑALES DE TRANSITO

Cuando vayas por la calle ten presente observar las señales de tránsito, las cuales te indicarán el momento que debes cruzarla. El semáforo te indica con luz VERDE que no debes cruzar, con luz AMARILLA que te prepares, y con luz ROJA que la cruces en este momento. Existen además otras señales de tránsito fáciles de interpretar. OBSERVALAS

F1=AVANZA

F3=MENU

 1	 2
 3	
 4	 5

Señales de reglamentación

1. Prohibido girar a la izquierda

2. No virar en U

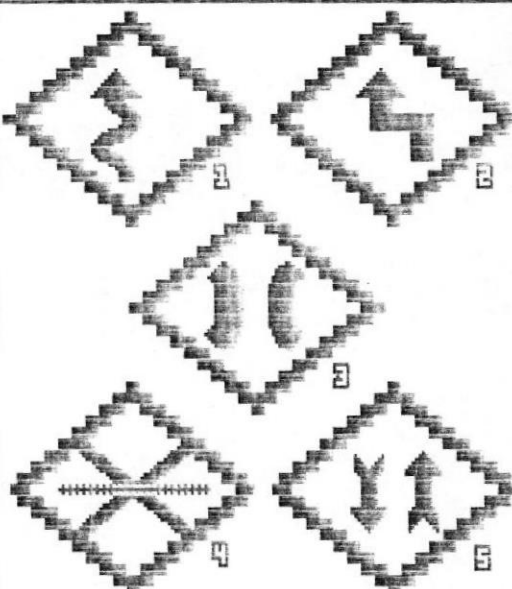
3. Pare, alto

4. Sólo a la derecha

5. Prohibido estacionar

F1=AVANZA

F3=MENU

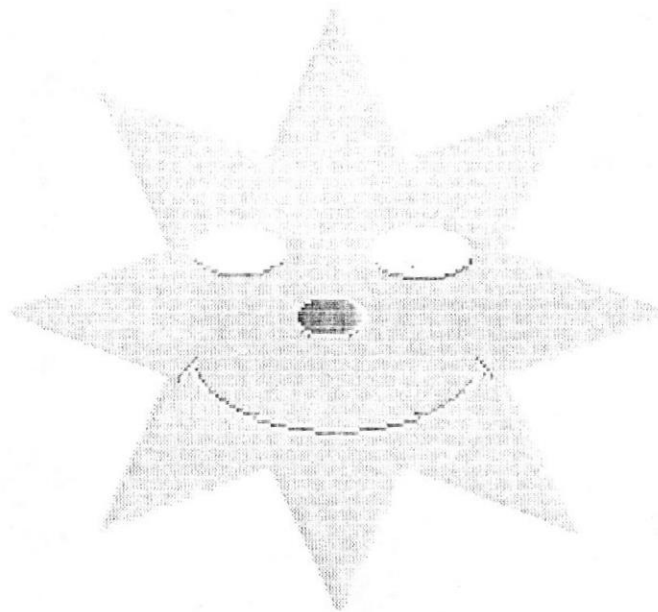
	Señales de prevención 1. Camino sinuoso 2. Curva pronunciada en S 3. Puente estrecho 4. Cruce de tren sin barrera 5. Doble circulación
F1=AVANZA F2=RETROCEDE F3=MENU	

A P R E N D E

Las señales de tránsito nos indican lo que se debe o no hacer en la calle. Ayudan a peatones y a conductores. Utilizan símbolos como: flechas líneas triángulos círculo y dibujos que puedan ser entendidos rápidamente y puedan ser vistos desde lejos. Recuerda pasar la calle cuando el semáforo esté con luz VERDE. Observa siempre las señales.

F3 = M E N U

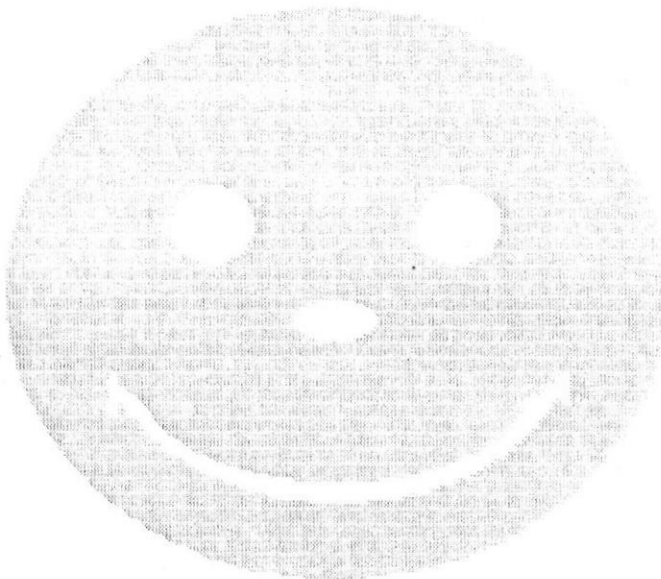
A N E X O D



ESTUVISTE EXCELENTE !!!

CALIFICACION SOBRESALIENTE

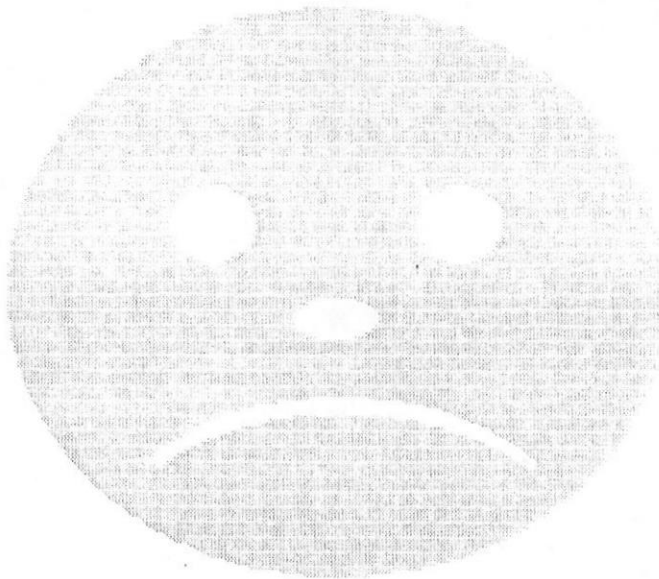
D-1



M U Y B I E N ? ? ?

CALIFICACION MUY BUENA

D-2



DEBES REPETIR LA LECCION !!!

CALIFICACION REGULAR Y MALA

D-3