



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

*Obtención del Título de Licenciada, en Ciencias de la Educación
Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada, en Ciencias de la
Educación.*

Mención: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

“ TÉCNICA LÚDICA INFORMÁTICA Y SU INCIDENCIA EN EL P.E.A DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4º, 5º, 7º AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PABLO MUÑOZ VEGA DE LA PARROQUIA PINTAG BARRIÓ SAN AGUSTÍN .

AUTORA: Cruz Simbaña Silvia Maribel

TUTOR: Dr: MSC: Esparza Córdova Segundo Raúl

AMBATO - ECUADOR

2010

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN.**

Yo, MSc. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA C.C.: 1800749184 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“TÉCNICA LÚDICA INFORMÁTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DEL LOS ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PABLO MUÑOZ VEGA DE LA PARROQUIA PÍNTAG BARRIO SAN AGUSTÍN DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011 desarrollado por la egresada, Sra. Silvia Maribel Cruz Simbaña, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Concejo Directivo.

Ambato, 31 de Octubre de 2010

.....
DR. MSC. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

SILVIA MARIBEL CRUZ SIMBAÑA

AUTORA

C.I 1714168802

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“TÉCNICA LÚDICA INFORMÁTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DEL LOS ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PABLO MUÑOZ VEGA DE LA PARROQUIA PÍNTAG BARRIO SAN AGUSTÍN.

Presentada por la Sra. Silvia Maribel Cruz Simbaña, egresada de la Carrera de Educación, promoción Junio a Octubre del 2010, una vez revisado la investigación aprueba, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismo pertinentes..

LA COMISIÓN

.....

MSC. NIETO VITERI PAULINA ALEXANDRA

Miembro

.....

ING. MSC. WILMA GAVILANEZ

Miembro

DEDICATORIA

A mis hijos , por estar siempre a mi lado apoyándome cada instante para culminar esta etapa de mi vida, para la superación de un futuro prometedor.

Ismael y Diego

AGRADECIMIENTO

Agradezco A dios por darme la vida y a mis maestros par guiarme por el camino del bien hacia la superración.

De manera especial al Dr. Msc. Raúl Esparza Director de la Tesis, por sus conocimientos y experiencias brindadas para la ejecución de la tesis.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PRELIMINARES

APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O TITULACION	I
AUTORA DE LA DE LA INVESTIGACION	II
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	VI-IX
INDICE GENERAL DE CUADROS Y GRAFICOS	X-XI
RESUMEN EJECUTIVO	XII

B. CONTENIDOS

INTRODUCCION	1-2
CAPITULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACION	3
1.2.2 ARBOL DE PROBLEMAS	8
1.2.3 ANALISIS CRITICO	8
1.2.4 PROGNOSIS	9
1.2.5 FORMULACION DEL PROBLEMA	10

1.2.6 INTERROGANTES (SUBPROBLEMAS)	10
1.2.7 DELIMITACION DEL PROBLEMA	10
1.3 JUSTIFICACION	11
1.4 OBJETIVOS	12
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	12
1.4.2 OBJETIVO ESPECIFICO	12
CAPITULO II	13
MARCO TEORICO	13
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2 FUNDAMENTACION FILOSOFICA	14
2.3 FUNDAMENTACION LEGAL	15
2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES	15
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE TECNICA LUDICA INFORMATICA	16-32
2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	32-42
2.5 HIPOTESIS	42
2.5.1 HIPOTESIS NULA HO	42
2.5.2 HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN H1	43
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	43
CAPITULO III	44
METODOLOGIA	44
MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.1.1 DE CAMPO	44
BIBLIOGRÁFICA	44

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
3.3 POBLACION Y MUESTRA	45
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	45
5. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES	46
3.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: ORGANIZADORES GRÁFICOS	46
3.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	47
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	48
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	49
CAPITULO IV	51
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	51
4.1 ANALISIS E INTERPRETACION	52-71
4.2 VERIFICACION DE LA HIPOTESIS	72
4.2.1 PLANTEMAIENOT DE LA HIPOTESIS	72
4.2.2 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACION	72
4.2.3 DESCRIPCION DE LA POBLACIÓN	72
4.2.4 ESPECIFICACION DEL ESTADISTICO	72
4.2.5 ESPECIFICACION DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO	72
CAPITULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
5.1 CONCLUSIONES	76
5.2 RECOMENDACIONES	76
<i>CAPITULO VI</i>	
PROPUESTA	77
6.1 TEMA	77

6.2 DATOS INFORMATIVOS	77
6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	77
6.4 JUSTIFICACION	79
6.5 OBJETIVOS	80
6.6 ANALISIS DE FACTIBILIDAD	80
6.7 FUNDAMENTACION TEORICA	81
CARACTERISITCAS DE LA MULTIMEDIA	82
VIDEOS EDUCATIVOS	83
GUIA DE LA PROPUESTA	84
6.8 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA	86
6.9 PREVISION DE LA EVALUACIÓN	88
PLAN OPERATIVO	90
CRONOGRAMA	91
BIBLIOGRAFIA	92
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
ANEXOS	93
ANEXOS A ENCUESTA A ESTUDIANTES	93
ANEXOS B ENCUESTA A DOCENTES	95
CERTIFICADO	96
CROQUIS DE LA ESCUELA	97

INDICE GENERAL DE CUADROS

Cuadro N° 1 Categorías Fundamentales	15
Cuadro N° 2 Operalización de la variable independiente	46
Cuadro N° 3 Operalización de la variable dependiente	47
Cuadro N° 4 Plan de recolección de información	48
Cuadro N° 5 Plan de procesamiento de información	49
Cuadro N° 6 Condiciones del laboratorio para el proceso de enseñanza aprendizaje	52
Cuadro N° 7 Recursos Lúdicos	53
Cuadro N° 8 Recurso Lúdico de fácil acceso	54
Cuadro N° 9 Utilización de la computadora	55
Cuadro N° 10 Le parece interesante aprender lenguaje utilizando la computadora	56
Cuadro N° 11 se capacitan los docente en la informática	57
Cuadro N° 12 Maneja la informática en Lenguaje	58
Cuadro N° 13 Aplicando la técnica lúdica mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje	59
Cuadro N° 14 Al utilizar el material lúdico toma en cuenta el tiempo	60
Cuadro N° 15 Le parece interesante realizar sus trabajos en la computadora	61
Cuadro N° 16 Utiliza recurso lúdico al dictar su clase	62
Cuadro N° 17 Recurso lúdico de fácil acceso desarrollara el auto-aprendizaje	63
Cuadro N° 18 Se siente motivado al utilizar material de audio y video	64
Cuadro N° 19 El laboratorio de computación presta las condiciones necesarias para el PEA.	65
Cuadro N° 20 Al utilizar el recurso lúdico se debe tomar el tiempo	66
Cuadro N° 21 Con los contenidos de la técnica lúdica mejorara el PEA.	67
Cuadro N° 22 Utiliza los Tics para alguna consulta	68
Cuadro N° 23 Es importante impartir su clase a través de un recurso lúdico	69
Cuadro N° 24 La aplicación de una técnica lúdico mejorara el PEA	71

Cuadro N° 25 Utilizando un recurso lúdico los estudiantes se sienten motivados	72
Cuadro N° 26 Plan de Lección	89
Cuadro N° 27 Guía de juegos informáticos	90
Cuadro N° 28 Cronograma	91
INDICE GENERAL DE GRÁFICOS	
Gráfico N° 1 Árbol de problemas	8
Gráfico N° 2 Condiciones para el laboratorio	52
Gráfico N° 3 Recursos Lúdicos	53
Gráfico N° 4 Recurso de fácil Acceso	54
Gráfico N° 5 Utilización de la computadora para consultas	55
Gráfico N° 6 Le parece interesante aprender lenguaje utilizando la computadora	56
Gráfico N° 7 Se capacitan los docentes en la informática	57
Gráfico N° 8 Maneja la informática en lenguaje	58
Gráfico N° 9 Aplicando la técnica lúdica mejora el PEA	59
Gráfico N° 10 Al utilizar el material Lúdico toma en cuenta el tiempo	60
Gráfico N° 11 Le parece interesante realizar sus trabajos en la computadora	61
Gráfico N° 12 utiliza recursos lúdicos al dictar su clase	62
Gráfico N° 13 El recurso lúdico de fácil acceso desarrolla el auto aprendizaje	63
Gráfico N° 14 Se siente motivado al utilizar un recurso de audio y video	64
Gráfico N° 15 El laboratorio de computación presta las condiciones necesarias	65
Gráfico N° 16 Se toma el tiempo necesario al utilizar el recurso lúdico	66
Gráfico N° 17 Los contenidos de la Técnica lúdica mejoraran	67
Gráfico N° 18 Utiliza los Tics para alguna consulta	68
Gráfico N° 19 Le parece interesante impartir su clase a través de un recurso lúdico	69
Gráfico N° 20 Con la aplicación de la técnica lúdica mejorara el PEA	70
Gráfico N° 21 Utilizando el recurso lúdico el estudiante se siente motivado	71

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación sobre el tema **“TÉCNICA LÚDICA INFORMÁTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DEL LOS ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “PABLO MUÑOZ VEGA” DE LA PARROQUIA PÍNTAG BARRIO SAN AGUSTÍN.**

AUTORA: CRUZ SIMBAÑA SILVIA MARIBEL

TUTOR: MSC. ESPARZA CORDOVA SEGUNDO RAUL

Teniendo como problema la falta de utilización de la Técnica Lúdica Informática en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto, quinto y séptimo año de Educación Básica de la Escuela "Pablo Muñoz Vega" de la Parroquia de Píntag Barrio San Agustín.

La hipótesis del trabajo de investigación fue ¿Cómo aplicar la técnica Lúdica Informática en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar su imaginación y creatividad a través del juego, par que de esta manera tenga el niño tenga un aprendizaje significativo y ya no sea tradicional su aprendizaje.

El contenido de la investigación comprende aspectos importantes sobre la aplicación de la aplicación de juegos de multimedia para desarrollar su pensamiento crítico y buscar los mecanismos necesarios para hacer de los estudiantes capaces de demostrar su inteligencia y su creatividad.

INTRODUCCIÓN

Con el avance tecnológico se ha ido insertando en diferentes ramas de la ciencia, en especial la educación han desarrollado ampliamente un conjunto de aplicaciones interactivas multimedia, que nos permiten interactuar, utilizando diferentes códigos en la presentación de la información, imagen sonido y juegos informáticos

Los materiales multimedia se han convertido en nuevos recursos para el profesorado y los estudiantes

En los últimos años, se están dando mayor importancia al uso de las nuevas tecnologías en la educación. El desarrollo y el uso adecuado de Internet que no solo es un medio utilizado en los centros de trabajo sino también en todos los ámbitos sociales de las personas, han convertido a este medio en un recurso esencial como instrumento en el proceso formativo y educativo

Las nuevas tecnologías, Internet, todos sus recursos, contenidos de multimedia, pueden ser un elemento de ayuda para facilitar la comprensión del aprendizaje en los contenidos para de esta manera los estudiantes aprendan de diferente manera los conocimientos de las distintas áreas y así el estudiante sea un ente más creativo y dinámico

En la presente tesis se propone una aplicación realizada con la tecnología multimedia (juegos informáticos) orientación a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Consta de seis capítulos.

Así tenemos la contextualización en la que se habla sobre la Técnica Lúdica Informática que incide en el proceso de enseñanza aprendizaje, da

como resultado el seguimiento del problema ¿Cómo la aplicación de la Técnica Lúdica Informática Incide en el desarrollo del PEA?

Basándose en el avance de la ciencia tecnológica en todas las áreas en el especial en el sector educativo tomando en cuenta la aplicación de la Técnica Lúdica (Juegos Informáticos) siendo una guía para su aplicación, ya que de esta manera los niños aprenderán jugando y su aprendizaje será significativo en los estudiantes del cuarto, quinto y séptimo año de educación básica de la escuela pablo Muñoz vega de la parroquia de Píntag barrio san Agustín.

Se realizó una revisión de material bibliográfico de investigación sobre la aplicación de los juegos multimedia dentro del campo educativo.

Esta investigación tiene su fundamentación filosófica en lo humanístico, crítico propósito, ya que el ser humano es un ente educable y transformador, y se toma en cuenta sus necesidades e intereses de acuerdo su entorno.

Después de haber recolectado el análisis e interpretación de las recolección de datos de las encuestas, se elaboraron los gráficos estadísticos que nos permitirán comprender e interpretar los datos recopilados los mismos que nos permitan abalizar la hipótesis como valedera, para estructurar la propuesta de la guía de juegos informáticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del Lenguaje Y comunicación de los estudiantes del cuarto, quinto y séptimo año de educación básica en la parroquia de Píntag, Barrio San Agustín, así también tenemos las conclusiones y recomendaciones en las que se de la necesidad y los beneficios de aplica la técnica Lúdica como un recurso de multimedia, el mismo que lograra desarrollar el aprendizaje.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA.

“Técnica lúdica Informática incide en el PEA de lenguaje de los estudiantes del cuarto y quinto año de Educación Básica de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” de la Parroquia Píntag Barrio San Agustín.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

A nivel del mundo se esta incrementando la tecnología, esta implica la necesidad de cambiar, pensar y activar con profundos cambios en cuanto se refiere a la revolución científica técnica en diferentes campos como son; social, económico, político y cultural.

La educación debe establecer profundos cambios en cuanto se refiere a su misión, y es muy importante tomar en cuenta la aplicación de la Técnica Lúdica Informática en el proceso enseñanza aprendizaje.

La educación del siglo XXI exige una formación integral con énfasis en lo humanístico, ético cultural y artístico a través de prácticos pedagógicos, innovadores que explotan al máximo las potencialidades de los estudiantes y así se pueda mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Desde la Creación, se ha observado que los miembros de menor edad de todas las especies animales, incluyendo al hombre, recurren a actividades

lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, para obtener su sustento y para desenvolverse.

Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen.

En lo lúdico es posible ensayar operaciones complicadas sin riesgo, sin mayor peligro que la aparición repentina de un hermano, amigo o colega oculto que nos derribe al suelo sin matarnos.

Esto comprueba que las actividades y materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se le incorporan elementos lúdicos para hacerlos más motivantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo.

La informática ha ido tomando gran importancia de las nuevas técnicas en los contenidos curriculares. Así el MUNICIPIO DEL DISTRITO DE QUITO A está impartiendo cursos de capacitación de informática para maestros y padres de familia, estos cursos se están impartiendo a nivel de la provincia de Pichincha este proyecto de capacitación se llama Quito educa net. ec. A pesar de que se está recibiendo estos cursos de capacitación aun no se ha logrado poner en práctica en su totalidad.

Estas nuevas técnicas y canales de comunicación no se han integrado plenamente, se ha estado realizando de una manera paulatina, debido a este problema haré una investigación sobre este tema ya que servirá de mucha ayuda, ya que de esta manera lograremos involucrar a los niños en la nueva tecnología como es la técnica lúdica.

Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

Desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos.

Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo.

Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar.

Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.

Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a sustituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

En la institución se cuenta con un laboratorio de computación el mismo que no se utilizaba para impartir clases a los estudiantes ya que los maestros nos limitábamos a dar conocimientos solo contenidos de las diferentes áreas.

Hoy en la actualidad vemos que a través de la utilización de la informática podemos mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en todas las áreas básicas, así también podemos distribuir el tiempo al utilizar el recurso lúdico de acuerdo a las necesidades de aprendizaje.

Pero nosotros los docentes nos limitamos en utilizar la computadora. Sería necesario aplicar los cursos de capacitación de informática y procurar mejorar la calidad educativa de los estudiantes de la escuela Pablo Muñoz Vega.

El plantel no cuenta con fuentes de consulta lo que indisponen a los estudiantes en sus estudios, a demás no tenemos Internet lo que dificulta su aprendizaje, así también la escuela está en un lugar rural y los estudiantes tienen que salir a la parroquia a realizar sus consultas, en cuanto a sus padres ellos desconocen la utilización de la computadora ya

que ellos no disponen de un monitor en si los padres de familia no contribuyen en la educación de sus hijos.

El maestro innovador conoce la materia y siempre está en actitud de aprendizaje, es receptivo para el cambio y dirige al estudiante para que él cree su propio conocimiento.

Somos lúdicos por naturaleza y desde que nacemos necesitamos comunicarnos.

Por ello los maestros que nos dedicamos a enseñar nos planteamos cambios que intervengan las nuevas tecnologías y lograr un aprendizaje significativo.

La Institución cuenta con una maestra de computación y los estudiantes reciben dos horas diarias de computación lo que hace falta en la institución es el Internet, el mismo que se incrementara durante este año lectivo beneficiando a todos los estudiantes de la institución ya que podrán utilizar el Internet para realizar sus consultas científicas y así también realizar sus trabajos en la computadora.

Esto será muy beneficioso para los niños del sector ya que se encuentran en un área rural alejada de la parroquia.

ÁRBOL DE PROBLEMA.

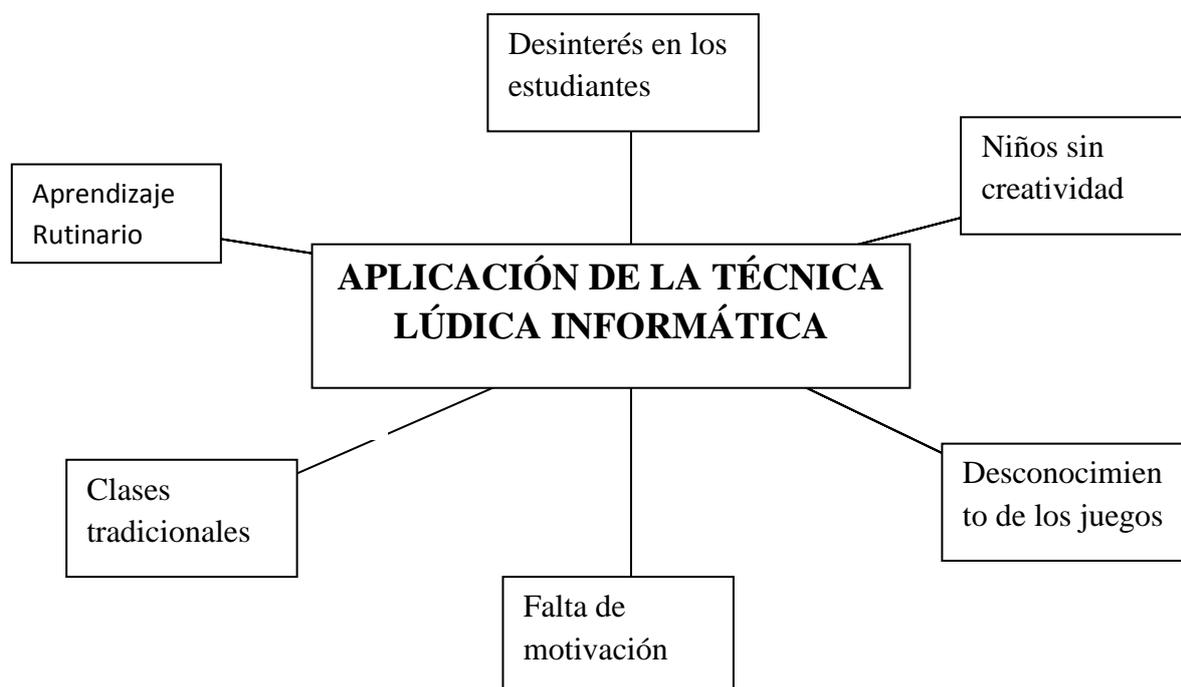


Gráfico Nº 1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Maribel Cruz

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO.

Debido al desconocimiento de la Técnica Lúdica informática se a provocado en los estudiantes un desinterés en sus estudio, así también se puede vincular la falta de motivación y por lo tanto no existe creatividad en los niños del sector de esta manera el aprendizaje se ha vuelto rutinario, en el cual el estudiante muestra cansancio en sus estudios.

Hoy en día la educación aún sigue siendo tradicional en la escuela Pablo Muñoz Vega como así también en algunas instituciones educativas de nuestro medio, lo que aún impide aprovechar las ventajas que nos ofrece la informática.

La educación no puede quedarse atrás de los avances tecnológicos ya que deben ir encadenados en el proceso enseñanza aprendizaje.

Es necesario estar actualizado con la tecnología como son los Tic es necesario que las planificaciones curriculares intervengan en el aprendizaje de computación como parte primordial del proceso enseñanza Aprendizaje.

Se logrará ciertos cambios renovando la metodología tradicional, sea implementando la técnica lúdica ya que a través del juego los niños aprenderán.

Es por esto que la presente técnica pretende mejorar el proceso enseñanza aprendizaje utilizando la Técnica Lúdica Informática en los estudiantes del cuarto y quinto año de educación Básica de la Escuela Pablo Muñoz Vega.

1.2.3 PROGNOSIS.

El desafío de la educación es desarrollar nuevas alternativas en el uso de la técnica Lúdica Informática que impulse procedimientos activos y fortalezcan los procesos de aprendizaje.

Las herramientas cognitivas como la computadora y otros medios de comunicación permitirán extender y aplicar estos procesos metales de los estudiantes, y de esta manera ayudará en gran magnitud a resolver problemas complejos brindándoles una oportunidad de investigar y ser partícipes de su propio conocimiento.

El manejo de esta técnica dará como mejor resultado unos niños creativos con una mejor visión en el futuro ya que necesitamos niños líderes.

Es necesario conocer la Técnica Lúdica Informática, ya que a través de esta técnica se logrará mejorar el proceso enseñanza aprendizaje que muchos docentes desconocen su aplicación, para desarrollar su

capacidad intelectual a través del juego, pero si vemos que los padres de familia desconocen no nos servirá de nada aplicar esta técnica.

De persistir la poca aplicación de la Técnica lúdica informática en el proceso enseñanza aprendizaje no se logrará un aprendizaje significativo.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Como la aplicación de la técnica Lúdica Informática incide en el desarrollo del Proceso enseñanza Aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación de los estudiantes del cuarto y quinto año de educación Básica de la escuela Pablo Muñoz Vega.

1.2.5. INTERROGANTES.

- ¿Cómo se aplica Técnicas Lúdicas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje?
- ¿Cómo podría disminuir el problema que se presentan dentro del proceso de enseñanza?
- ¿Existen técnicas lúdicas para dar solución a esta problemática?

1.2.6. DELIMITACIÓN.

Delimitación especial.

Escuela: Fiscal Mixta Pablo Muñoz Vega.

Cantón: Quito

Parroquia: Píntag

Barrio: San Agustín

Limite Temporal. Durante el Año Lectivo.

Unidades De Observación

Los niños 4to, 5to, y 7mo año de educación básica, y docentes de la educación.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Este problema se plantea a través de este documento, se justifica ante la enorme necesidad de aplicar la técnica Lúdica para desarrollar un aprendizaje funcional y significativo a través de la utilización de problemas educativos que tengan como propósito mejorar el rendimiento escolar y dotar al estudiante de una mejor creatividad motivacional en sus estudios.

Estas estrategias investigativas ayudarán a optimizar el aprendizaje a través de los juegos didácticos de los niños del cuarto año de educación básica.

Durante el año lectivo 2008 – 2009 en la Escuela Pablo Muñoz Vega se ha pretendido enseñar Informática, obteniendo pocos resultados favorables ya que hace mucho tiempo existía un profesor de esta área, a pesar de que había el centro de computo no se utilizaba, este laboratorio.

De tal manera que hemos visto interesante el realizar la presente tesis utilizando la Técnica Lúdica Informática, permitiéndole al docente contar con un material didáctico que no pretende sustituir su labor educativa si no más bien formar parte de la gama de elementos que permitan reforzar el proceso enseñanza aprendizaje, involucrando al estudiante desde su nivel inicial de escolaridad en el conocimiento y aplicación de la informática como un eje fundamental del éxito y progreso para el siglo XXI, ya que la tecnología es un avance continuo de información y adaptación en el medio en el que nos encontremos.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. *Objetivos Generales.*

Utilizar la aplicación de la Técnica Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la escuela Pablo Muñoz Vega.

1.4.2. *Objetivos específicos.*

- Determinar el nivel de la utilización de la Técnica Lúdica en el P.E.A en Lenguaje y Comunicación.
- Obtener al índice de aprendizaje del estudiante al utilizar la técnica Lúdica.
- Proponer un cambio de comportamiento en los estudiantes con la utilización de la Técnica Lúdica para optimizar el aprendizaje

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.

Es muy importante el avance de la informática. En los inicios de esta era prácticamente la única fuerza impulsora.

Algunos tratadistas como **Luis Beissing, Lorenzo Luzzurriaga, Kant** **“consideran que la educación es un factor predominante en la vida de los pueblos, por ser un aspecto que incide en la formación de los individuos y de su entorno”**.

La realización total de este potencial depende de que seamos capaces de sincronizar muchos recursos distintos y dispersos para lo que hay que tener en cuenta las herramientas de programación de la informática.

Mediante la educación se adquiere valores positivos del ser humano ante la sociedad, para que de esta manera sea un hombre de bien en todos los ámbitos de su vida.

En la Universidad Técnica de Ambato en biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas y de la educación, existen varios trabajos investigativos, referentes al tema investigado, en el cual señalan que la técnica Lúdica Informática permite innovar el proceso de enseñanza aprendizaje a través, de nuevas formas de enseñar y aprender, de esta manera mejorará la motivación de aprender de los es los estudiantes, logrando así cambio de actividad frente a sus estudios.

Se pretende utilizar los medios didácticos apropiados, sin dejar a un lado los anteriores si no que se pretende seleccionar recursos didácticos que conlleven a lograr formar al docente utilizando la tecnología, para aprovechar las utilidades que nos prestan en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

El trabajo investigativo se orienta con carácter humanístico y crítico propositivo que considera al ser humano como el centro del mundo, quien construye su existencia con sus semejantes desarrollando su capacidad crítica que le facilite ser un ente dinámico de acciones positivas e innovadoras en los diferentes ámbitos sociales.

La educación nos conlleva a una reflexión en la cual plantea el deber que tenemos frente a la educación y el tiempo de estudiante que deseamos formar a través del sistema educativo.

La educación nos conlleva a una reflexión en la cual plantea el deber que tenemos frente a la educación y el tiempo de estudiante que deseamos formar a través del sistema educativo.

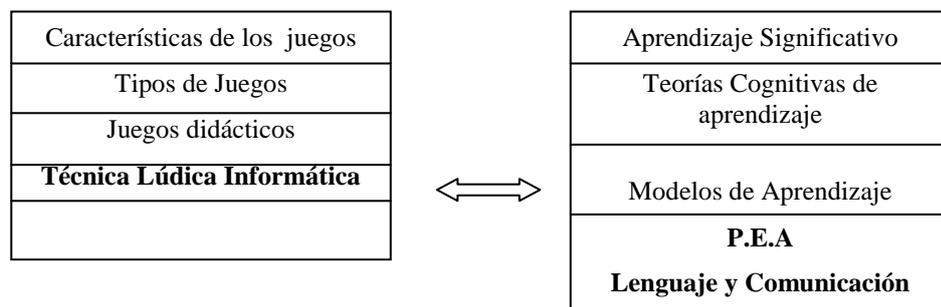
La educación es fundamental ya que dentro de ella tenemos normas éticas, morales y humanas que seguir y que integran los valores de respeto honestidad y justicia ante la sociedad.

2.2 FUNDAMENTACION LEGAL

a) La educación contribuirá al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas, que garantice la plena realización individual y colectiva del Buen Vivir o *Sumak Kawsay*.

e) La educación debe estar centrada en la persona y garantizar su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.



Cuadro 1. Categorías fundamentales

Elaborado por: Maribel Cruz

VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.

Técnica Lúdica Informática.

La computación científica ha jugado tradicionalmente un papel muy importante en el avance de la informática. En los inicios de ésta era prácticamente la única fuerza impulsora, problemas que eran la motivación para el desarrollo tanto de software como de hardware. Recordemos que los problemas ENIAC procedían de las áreas técnicas y científicas. El primer compilador que se realizó (en 1957) fue el de Fortran I, acrónimo de formula Translator, destinado al mercado técnico. Posteriormente, los ordenadores se fueron aplicando también en otras áreas. La computación científica acabó convirtiéndose en sinónimo de cálculo intensivo.

Si bien es cierto que es en las áreas donde las necesidades de velocidad y memoria son más acuciantes donde la Computación Científica ha mostrado más su importancia, no lo es el que sea un mercado pequeño o que sus únicas contribuciones pertenezcan a temas muy alejados de la práctica informática habitual. De hecho, el mercado técnico y científico es hoy más grande que nunca.

La última contribución realmente llamativa es el mismo. Este se desarrolló en el CERN (Centre Européenne pour la Recherche Nucleaire) como respuesta a las necesidades de colaboración entre grupos internacionales de investigadores.

Un último desarrollo generado en este campo y con un previsible gran impacto en el resto del mundo informático es el GRID. Este nombre fue puesto por analogía con el nombre inglés para las redes eléctricas. La idea básica es tratar el poder de cálculo o de acceso a datos como si se

tratase de un fluido. El objetivo final es que desde cualquier punto de acceso a la red se puedan utilizar todos sus recursos de una manera transparente, independientemente de que aquellas máquinas que hacen los cálculos tengan distintas arquitecturas o que estén geográficamente dispersas o que unas se ocupen de servir o recoger los datos, otras de trabajar con ellos y otras de presentar los resultados. La realización total de este potencial depende de que seamos capaces de sincronizar muchos recursos distintos y dispersos para lo que hay que tener en cuenta, además del hardware, una serie de capas software que van desde las herramientas de programación a los protocolos de comunicaciones y seguridad que permiten el acceso a todos los recursos necesarios requeridos por una aplicación. Realizando autenticaciones entre distintas máquinas, garantizando accesos a ciertos recursos, etc. Y esto realizado de manera transparente para el usuario final, de modo que su utilización no sea más complicada que un recurso puramente local.

La Computación Científica sigue siendo, pues, una fuerza importante en el desarrollo de la informática. Uno de los motivos para el auge que está teniendo esta rama es el abaratamiento de los ordenadores de grandes prestaciones.

No obstante, la gran mayoría de usuarios de la computación científica, o bien carecen de una formación específica en informática o bien consideran que personal formado como informático es el que debiera ocuparse de la parte computacional del problema. El objetivo es que sea capaz bien de integrarse en un grupo de trabajo ocupado en resolver este tipo de problemas o bien de asesorar sobre el uso óptimo de la informática en este campo.

Actualmente, la palabra "computación" comprende un significado tan vasto, que se considera una ciencia completa vinculada

fundamentalmente al proceso de información con instrumentos creados por el hombre.

Fuente:

www.observatorio.org/colaboraciones/floreslozano.

En los últimos años, surgió el término "informática", que parece competir con el mismo significado. Muchas personas utilizan hoy ambas palabras en forma aparentemente indistinta, situación que con seguridad se puede atribuir a la mentalidad mercantilista de siglo XX. La "informática", es una palabra evidentemente derivada del término "información" que, como muchos otros, se mezcla con "automático", adjetivo que tomó fuerza con el desarrollo tecnológico de la posguerra y que, con seguridad, vincula su significado con el concepto "proceso de información".

Entonces surge la pregunta de si "computación" e "informática" son o no sinónimos. Para la palabra "computación", el Pequeño Larrousse de 1986 dice: "Cómputo o cálculo". El Diccionario Enciclopédico Océano Uno de 1990 dice: "Conjunto de disciplinas y técnicas desarrolladas para el tratamiento automático de la información, considerada como soporte de los conocimientos de la sociedad humana, mediante el uso de computadoras".

Para la palabra "informática", el Pequeño Larrousse dice: "Ciencia del tratamiento automático y racional de la información considerada como soporte de los conocimientos y las comunicaciones". El Diccionario Océano Uno dice: "ver computación".

La palabra "informática" ha ido surgiendo en situaciones donde es evidente que las computadoras y su tecnología no bastan para realizar todo el trabajo, y aparecen otras. Tecnologías asociadas como las telecomunicaciones, el video, el fax, así como otros conceptos relativos al uso de la información como la organización del trabajo, los resúmenes estadísticos, los sistemas comprensivos de acceso a la información, las

áreas temáticas de interés, los sistemas en línea, en vivo, por control remoto o por satélite, los flujos direccionados de información, etcétera.

JUEGOS DIDACTICOS

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora. [4]

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la

investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- correspondencia con los avances científico técnico,
- posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos,
- influencia educativa,
- correspondencia con la edad del alumno,
- contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades,
- disminución del tiempo en las explicaciones del contenido,
- accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

Elementos necesario para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:[1]

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
2. Metodología a seguir con el juego en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
5. Tiempo necesario para desarrollar el juego.
6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego
7. Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
8. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
9. Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación le sugerimos las diez reglas del arte de escuchar que debemos desarrollar en el grupo de estudiantes:

1. Escucha ideas, no datos.
2. Evalúa el contenido, no la forma.
3. Escucha con optimismo.
4. No saltes a las conclusiones.
5. Toma notas.
6. Concéntrate.
7. El pensamiento rompe la barrera del sonido.
8. Escucha activamente.
9. Mantén la mente abierta... contén tus sentimientos.
10. Ejercita la mente.

Juegos didácticos:

- Mesas redondas.
- Paneles.

- Discusión temática.
- Sopa de letras
- Títeres corredizos
- Carrusel de los conceptos
- Identifica el gráfico
- Crucigramas
- Bingo del saber

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, sicofisiológicas y psicológicas.

Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo.

Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

TIPOS DE JUEGOS



Partido de Rugby.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Fuente:

www.google.com.ec/imgresimgurl=http://www.tryscrum.com.ar/wpontent/uploads/2011/05/infantiles

Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

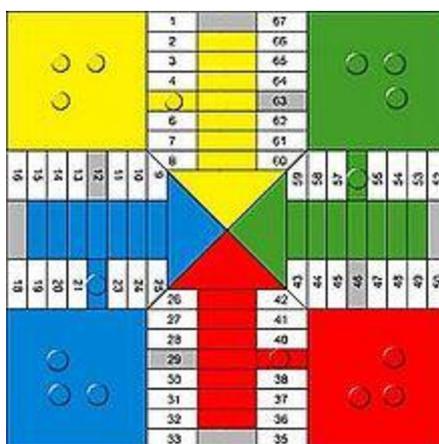
Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc.

Fuente: <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://tallerderadio.blogia.com/upload/20090310213506-corro-de-la-patata.jpg&imgrefurl=http://tallerderadio.blogia.com/2009/031108-5-anos-b-juegos-tradicionales>.

Juegos de mesa



El parchís es la versión occidental de un juego indio.

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez es enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga.

Fuente:

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://bellavistapego.files.wordpress.com/2009/12/x1ppq5nognpwaa50bcltc_lafcaj1fhugokg7-

Juegos de naipes

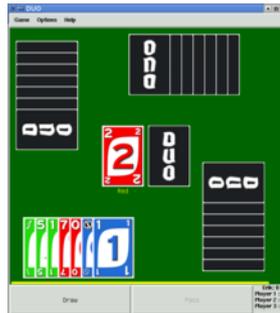
Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, y

depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

Fuente:

www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://matiman96.files.wordpress.com/2008/09/bug_solitario.jpg&imgrefurl=

Videojuegos



DUO, videojuego de naipes.

Los videojuegos son aquellos que controla un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular.

Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas.

A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes".^[3]

Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar.

Fuente

www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.muycomputerpro.com/wpontent/uploads/2010/12/Videojuegos.233205710

Videojuegos flash

Con el avance de Internet los videojuegos en línea se han hecho cada vez más populares siendo una referencia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash permite el desarrollo de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son muchos los dispositivos móviles que ha incorporan o lo harán en breve el soporte para esta tecnología.

Fuente

www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.muycomputerpro.com/wpontent/uploads/2010/12/Videojuegos.233205710

Juegos de rol

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guión con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue *Dungeons & Dragons*, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (*Dragones y Mazmorras* en España y *Calabozos y Dragones* en América hispánica).

Fuente

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o

cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Dinámica lúdica en un entorno virtual:

El juego se desarrolla respetando las mismas consignas y en base a una dinámica similar a la versión cara a cara. La ronda puede reemplazarse con un listado de participantes ordenados de manera tal que puedan enviarse e-mails entre sí como si pasarán la hoja.

Los mensajes de correo electrónico con los nombres de los participantes en el tema (subject) se completan y son reenviados al siguiente jugador de la lista para que agregue el texto que le corresponde de acuerdo a la consigna. Se puede usar un formulario de Word con las tareas escritas para que los participantes completen la primera actividad que encuentren vacía y luego lo envíen al siguiente participante de su lista.

En un entorno virtual, la dinámica del juego cambia en función de los tiempos de respuesta, según la herramienta que se utilice, el perfil, la destreza y el conocimiento de las personas que participen como tutores y alumnos.

Para qué Sirve Jugar en un Entorno Virtual

- Para facilitar el establecimiento del vínculo y la integración del grupo (alumnos y docentes)
- Para motivar a ambos, promover su participación y la expresión de toda su capacidad creativa.
- Para crear el clima propicio que facilite un buen proceso de aprendizaje.
- Para suscitar un modelo de enseñanza más creativo, entretenido, interesante e innovador.
- Para aumentar el grado de retención y el deseo de aprender a través de experiencias placenteras y emotivas.
- Para retener a los estudiantes por más tiempo, gracias a la conformación de un grupo integrado y preparado para la tarea.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE.

EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

En esta sección se describe dicho proceso apoyándonos en la referencia encontrada en el

Enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el **profesor**); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el **alumno**). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos **curriculares**) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (**medios**).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (**objetivos**). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (**contexto**).

Proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El **proceso de aprender** es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

La unidad dialéctica de la dirección de la enseñanza y el aprendizaje es de naturaleza contradictoria pues de una parte la dirección supone la

existencia de objetivos a alcanzar por tanto una adecuada planificación, organización y control y por otra parte el aprendizaje está unido a la auto actividad de los alumnos de tal manera que las formas más productivas de aprendizaje son aquellas en las que los alumnos despliegan mayor actividad. Esta unidad deja de existir cuando el profesor dirige el proceso espontáneamente y no tiene en cuenta las potencialidades del alumno, no utiliza métodos de enseñanza y formas de control del aprendizaje que permitan favorecer la actividad de este, de esta manera enseñanza y aprendizaje están siempre unidos complementándose mutuamente y favoreciendo uno el desarrollo del otro.

Toda enseñanza, cualquiera que se presupone maestros y alumnos, como refiere Klingberg en su libro *Introducción a la Didáctica*, la enseñanza es considerada desde el punto de vista de la actividad del maestro y desde el punto de vista de la de la actividad del alumno el aprendizaje. A pesar de que cada una de estas partes tienen sus particularidades, constituyen una unidad y no puede existir una sin la otra. Cuando se iguala la enseñanza con la actividad del maestro, se tiene en cuenta su propia actividad y no considera que la enseñanza existe porque existe uno que aprende, siendo su función principal estimular el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Por lo que el maestro o profesor durante la preparación de su clase no puede plantearse solamente lo que tiene que hacer él sino fundamentalmente aquello que tiene que hacer el alumno para asimilar verdaderamente los diferentes contenidos aprender, lo que lleva implícito ayuda y dirección del aprendizaje. "El maestro no sólo debe impartir la materia sino enseñarle al alumno cómo aprender"

El proceso docente educativo es dirigido conscientemente. Como hemos señalado están presentes alumnos y profesores y como sujetos ambos dirigen la parte del proceso que le corresponde a cada uno desde sus

perspectivas y posibilidades, por ejemplo, el profesor por su formación esta más preparado conoce más.

METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE.

El propósito de nuestro trabajo como profesores de lengua será, entonces, hacer consciente un conocimiento de naturaleza inconsciente.

Esta condición de la tarea debe tenerse muy en cuenta pues afecta el dictado de la asignatura en cada detalle. En efecto, el alumno es enfrentado a un objeto de estudio que no es extraño —nada hay más familiar en la vida humana que el lenguaje— pero que *ha sido hecho extraño* para que pueda ser entendido *desde fuera*. El método del *extrañamiento* —único posible cuando se estudia el lenguaje— exhibe reconocidas virtudes pedagógicas. Se aprovechan de él varios textos de ficción; baste citar la novela de Ray Bradbury, *Crónicas marcianas*,

Conviene registrar que Chomsky adopta la posición contraria: identifica conocimiento y organización. Distingue, en cambio, conocimiento de habilidad práctica. **“Miguel Rodríguez-Mondoñedo”**.

Los usos lingüísticos: la eficiencia comunicativa y la gramática de acuerdo con las anteriores sean a ellos no les sirve escribir bien. Imagino que es el mismo contraste que siente el estudiante cuando recibe instrucciones de su profesor de Lengua sobre cómo construir correctamente un enunciado, pero no tiene dónde aplicarlas, nadie le exige cumplir esos consejos pues sólo debe escribir su nombre en una hoja de respuesta para rendir todas sus evaluaciones. Un caso particularmente ridículo de esta disociación es el esfuerzo que realizan algunos profesores de lenguaje por conseguir que sus alumnos pronuncien la z de modo distinto a las, en aras de una pretendida facilidad para la transcripción ortográfica: la confusión producida

puede convertir en esotéricas las recomendaciones sobre el manejo del código escrito.

De esta manera, podemos señalar que una de las tareas del profesor de Lengua será alentar en los estudiantes el reconocimiento de las variedades que ellos mismos.

Manejan y entrenarlos para apreciar y respetar las diferencias entre sus propios usos y los de otros individuos. En un país como el nuestro, que reclama una urgente labor en busca del consenso para asegurar la paz y el desarrollo, ésta se presenta como una ./// Tarea urgente. El alumno debe entender, por ejemplo, que pronunciar perro con la erre asibilada andina no descalifica a nadie para ningún desempeño.

Entre las muchas lenguas funcionales que integran una lengua quisiera escoger el grupo de las determinadas por la situación comunicativa. Cualquier hablante advierte que no es lo mismo dirigirse a un interlocutor amigo nuestro que conversar con nuestro padre o dictar una conferencia. Todos debemos aprender a adecuar el uso de nuestra lengua a las circunstancias concretas en la que se emplea; en este sentido, existe la llamada norma culta, formal o estándar que es una variedad funcional relativamente homogénea y con elevado prestigio social (vale decir, considerada así por lo propios hablantes) que se considera apropiada para las situaciones formales (con ella redactan, supuestamente, la administración oficial y los hombres que regulan la cultura del país).

Los textos escritos constituyen, ciertamente, la instancia privilegiada en que el individuo exige de sí mismo los frutos más elevados de su actuación profesional, que debe ser considerada, en todos los casos, como una forma de vida intelectual. En ellos debe ser empleada la norma formal.

Otra tarea del profesor de lengua será, pues, convencer al estudiante de las ventajas que trae consigo el empleo de la norma culta y "afinarle el sentido de la adecuación del uso de su lengua (lo que la Real Academia llama 'la propiedad' del lenguaje)".

Pero, ahora que se menciona a la Real Academia, conviene diferenciar la norma formal de las indicaciones que este organismo imparte: su única función es la de procurar criterios relativamente uniformes para caracterizar la norma culta; nadie está obligado, en principio, a ceñirse a sus recomendaciones. ¿Quién puede admitir, por ejemplo, la pronunciación de Amazonía como amazonia o el género masculino para la palabra estrategia al contestar. Buscará, claro, aquello que le brinde más puntaje, aquello que conoce mejor. Lengua —un curso aparentemente fuera de su horizonte profesional— no alcanza ninguna prioridad en sus métodos de respuesta.

De otro lado, un estudiante con dificultades para los cursos esenciales de la carrera (biología o matemática) puede alcanzar consuelo al obtener un buen resultado en Lengua como es obvio, esto va a distorsionar severamente el índice de discriminación.

TEORÍA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El trabajo pedagógico correspondiente a la construcción de las diferentes formas a través de las cuales se construye la significación, se ha iniciado con la adquisición del sistema de significación, el manejo del código alfabético. Los métodos que toman como punto de partida el fonema, la sílaba y la palabra, poniendo el énfasis en la relación sonido/grafía, no han sido muy pertinentes como iniciación a la escritura. Para "Piaget" la función simbólica consiste en diferenciar los significantes de los

significados, de tal modo que los primeros puedan permitir la evocación de la representación de los segundos² Esto exige que el niño se apropie del código escrito, como posibilidad de significación y construcción del sentido, y no sólo como decodificación fonética De aquí se desprende la importancia de la estimulación en forma oral, ya que los niños escribirán de acuerdo a lo que escuchan y hablan, enriquecer los contextos es importante para que los niños sean estimulados desde edades tempranas.

“Ausubel” plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", **“al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee” en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”**.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender

que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

Para que el aprendizaje sea significativo, han de cumplirse dos condiciones.

En primer lugar, el contenido ha de ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna (significatividad lógica: no ha de ser arbitrario ni confuso), como desde el punto de vista de su asimilación (significatividad psicológica: ha de haber en la estructura psicológica del alumno, elementos pertinentes y relacionales).

En segundo lugar se ha de tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, el alumno ha de estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe.

La responsabilidad de los Docentes es asegurar el aprendizaje de los estudiantes, para ello se busca crear ambientes de aprendizaje y experiencias para que construyan su propio conocimiento, se plantea como objetivo que los docentes desarrollen autonomía en el aprendizaje.

LA TEORÍA DE PIAGET

El enfoque básico de Piaget es la epistemología genética, es decir, el estudio de cómo se llega a conocer el mundo externo a través de los sentidos atendiendo a una perspectiva evolutiva.

Para **Piaget** el desarrollo de la inteligencia es una adaptación del individuo al medio. Los procesos básicos para su desarrollo son: adaptación (entrada de información) y organización (estructuración de la información). **"La adaptación es un equilibrio que se desarrolla a través de la asimilación de elementos del ambiente y de la acomodación de esos elementos por la modificación de los esquemas y estructuras mentales existentes, como resultado de nuevas experiencias"** (Araujo y Chadwick, 1988, 67).

Desde esta óptica, el planteamiento de una secuencia de instrucción, según Araujo y Chadwick (1988):

- Ha de estar ligada al nivel de desarrollo del individuo.
- La secuencia ha de ser flexible.
- El aprendizaje se entiende como proceso.
- Importancia de la actividad en el desarrollo de la inteligencia.
- Los medios deben estimular experiencias que lleven al niño a preguntar, descubrir o inventar.

Importancia del ambiente. El juego usado de una manera estratégica de enseñanza le permite al niño que aprenda, se divierta y que a la vez aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas (integración, tolerancia, reconocimiento del otro) que van implícitas en el mismo juego.

Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas. **Según: P. López de Montoya “los juegos en que se han de recrear los niños han de ser tales que no solo sirvan de recreación sino de enseñanza”**. De esta manera podemos decir que el juego no es como se ha considerado, una actividad practica de solo recreación, donde el niño se divierte y la pasa bien.

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

El juego puede ser utilizado por el maestro dentro del ambiente escolar como una herramienta o estrategia de enseñanza -aprendizaje para cualquiera saber específico (disciplina) facilitando de una u otra el quehacer del maestro, pues el juego no es una actividad que requiera muchos elementos, tan solo una gran creatividad e imaginación por el ejecutor en este caso el maestro, convirtiéndose así este en el mas afectivo y practico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños. Considera el juego como el mejor medio para educar, es de uso exclusivo para el maestro como recurso didáctico, y sirviendo como punto de apoyo para educación. Por medio del juego se puede conseguir motivar y mantener el interés del niño, tener actitudes positivas hacia el aprendizaje y con los compañeros, conocer al niño, pues su comportamiento y motivos se manifiestan claros. El papel que el maestro debe desempeñar debe ser de estimulador, iniciador, este papel le implica una participación de dos tipos: de participación directa, en la elección de juegos, de iniciador y organizador del juego, integrando a los niños aislados, estableciendo reglas. El otro tipo de participación indirecta donde el maestro debe observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando nuevos juegos y de etapas superiores de desarrollo, debe disponer los materiales, organizar espacios y tiempos, además de crear actitudes adecuadas y de observar los comportamientos de los niños

mediante el juego, como el de enseñar y la existencia de un aprendizaje por parte del niño.

Las diversas consideraciones del juego han sido retomadas por algunos pensadores a lo largo de la historia donde, muchos de ellos también han considerado el juego como la mejor estrategia de enseñanza-aprendizaje. **E.A. NEBRIJA dice. “aprende jugando no es sinónimo de pérdida de tiempo, al contrario existe aprendizaje”.** Pues aquellas disciplinas que han de ser enseñadas tradicionalmente y con esfuerzo a los niños, pueden ser aprendidas por medio del juego, así el niño ignora totalmente el esfuerzo que le está exigiendo el aprender estas mismas disciplinas y al contrario tendrá un sentimiento de gusto y de placer.

“Jugando el niño aprende, sobre todo a conocerse y comprender el mundo social que lo rodea, siendo este uno de los mejores espacios de interacción del niño con otras personas que le pueden estar aportando para la construcción de su ser como persona, según, VIGOTSKI”

Finalmente podemos considerar el juego como la más práctica, mejor y eficaz herramienta o estrategias para realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje durante la edad escolar, de los niños siendo esta la actividad de más agrado y diversión que estos pueden desarrollar en su niñez, no desaprovechemos recursos que nos facilitan hacer de nuestra profesión los más significativos momentos en nuestras vidas.

2.5. HIPÓTESIS.

2.5.1. Ho. La aplicación de la técnica lúdica informática no incidirá el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del cuarto

quinto y séptimo año de educación básica de la Escuela Pablo Muñoz Vega.

2.5.2. H1. La aplicación de la técnica lúdica informática si incidirá en proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del cuarto, quinto y séptimo año de educación básica.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.

Variable Independiente.- Técnica lúdica informática.

Variable dependiente.- Proceso enseñanza aprendizaje.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación predomina el carácter cuali-cuantitativo, persigue comprender e interpretar el fenómeno educativo, para así explicarlo con propiedad sobre la técnica lúdica informática en el proceso de enseñanza- aprendizaje del área de lenguaje y comunicación .

3.2 TIPO DE INVESTIGACION

Esta investigación es:

Por los objetivos:

Investigación aplicada porque esta encaminada a dar una alternativa de solución al problema de la educación básica.

Por el lugar De campo: El estudio investigativo se realizará en el mismo lugar donde se producen los acontecimientos, en este caso con el director, docentes y estudiantes de la Escuela Pablo Muñoz Vega de la parroquia de Píntag, Barrio San Agustín.

Por el alcance Descriptiva: se limita a observar y describir los fenómenos, que se van a investigar.

Fuentes de consulta Bibliográfica: se realizara la investigación por medio de libros, folletos, por internet y demás escritos científicos

referentes al tema de investigación, permitiendo así realizar con profundidad este problema.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de la presente investigación son: profesores y estudiantes de la escuela fiscal mixta “PABLO MUÑOZ VEGA” de la parroquia de Píntag, Barrio San Agustín que en total suma una muestra de 8 profesores y 44 alumnos

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Técnica, encuesta, entrevista

Instrumentos: cuestionario

3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS
<p>Proceso enseñanza aprendizaje es un conjunto de transformaciones sistemático de los fenómenos en general.</p> <p>Esto alcanzará a través de unos medios (técnicas otra bajo intelectual)</p>	<p>Proceso enseñanza aprendizaje</p> <p>Fenómenos</p>	<p>Aprendizaje Significativo</p> <p>Técnicos trabajos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿ Considera usted que la falta del conocimiento previo en el área de Lenguaje y Comunicación • Comunicación dificultará la adquisición de nuevas experiencias y aprendizajes? • ¿Le parece a usted interesante aprender la asignatura de lenguaje y comunicación a través de un medio didáctico lúdico informático cuya estrategia metodológica le permite ser partícipe de su propio aprendizaje? 	<p>Técnicas encuesta</p> <p>Instrumento cuestionario</p> <p>Oposiciones</p> <p>Si</p> <p>No</p>

Cuadro Nº2 OPERALIZACION DE VARIABLES

Elaborado por: Maribel Cruz

3.5. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro 2. POBLACION ESTUDIANTIL

ESTUDIANTES Y DOCENTES	FRECUENCIA
Cuarto de básica	21
Quinto de básica	13
Séptimo de básica	10
Personal docente	8
TOTAL	52

Cuadro Nº 4 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Elaborado por: Maribel Cruz

3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Encuesta: Dirigida a los estudiantes del 4, 5to y 7mo años de educación básica y docentes de la Escuela "Pablo Muñoz Vega" de la parroquia de Píntag Barrio San Agustín

Instrumento: Es el cuestionario elaborado con preguntas cerradas que permitieron recabar información sobre las variables de estudio

Validez: Los aspectos validaron los instrumentos, mientras que la confiabilidad se realizó una prueba piloto antes de la aplicación definitiva.

3.6 RECOLECCION DE INFORMACION

Debido a que el presente trabajo es una investigación descriptiva se deberán realizar las consultas bibliográficas que sean necesarias, así como las de campo, las mismas que servirán para la construcción del marco teórico

3.6. PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

CUADROS 5. PLAN RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de educación básica del 4to, 5to y 7mo año de la Escuela "Pablo Muñoz Vega" de la parroquia de Píntag Barrio San Agustín
¿Sobre qué aspectos?	Utilización de recursos lúdicos informáticos en el Proceso de enseñanza aprendizaje
¿Quién ?	Autora del proyecto
¿Cuándo?	Durante el año lectivo
¿Dónde?	Escuela "Pablo Muñoz Vega" de la parroquia de Píntag Barrio San Agustín de los estudiantes del 4to, 5to y 7mo años de educación básica
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta Anexo 1 y Anexo 2
¿Con qué?	Instrumentos como cuestionarios estructurados
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesional e investigativo y absoluta reserva y confiabilidad

CUADRO N°5 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Elaborado por: Maribel Cruz

Procedimiento

- Se realizó una revisión sobre la información recogida
- Se tabuló la información mediante la elaboración de cuadros, gráficos para comprobar la información y utilizar la matriz estadística.
- En función de los resultados obtenidos se realizará una guía de decisiones y estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, de los estudiantes de 4to, 5to y 7mo años de educación básica de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” de la parroquia de Píntag Barrio San Agustín

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La utilización de los resultados investigados a través de las encuestas a profesores y estudiantes nos permitirá validar la hipótesis planteada y contar con elementos básicos para elaborar la propuesta.

Encuesta aplicada a los estudiantes del 4º, 5º Y 7º Año de Educación básica de la Escuela, “Pablo Muñoz Vega” de la parroquia de Píntag, Barrio “San Agustín”.

1.- El laboratorio de computación de la institución presentan las condiciones necesarias para el proceso de enseñanza aprendizaje?

CUADRO N°6: CONDICIONES DEL LABORATORIO PARA EL PEA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	41	70.45
NO	13	29.55
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes.

Elaborado por: Maribel Cruz.

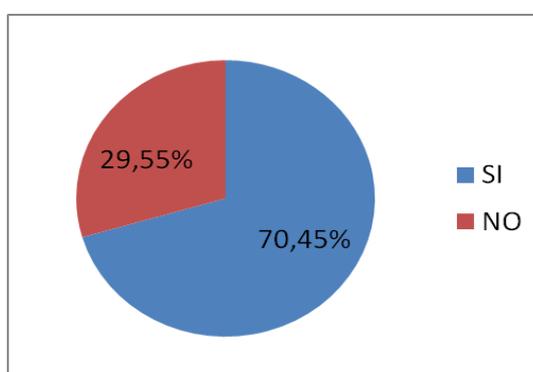


Gráfico 2: Frecuencia condiciones del laboratorio para el PEA

Elaborado por: Maribel Cruz

Análisis e interpretación

El 70,45% de los estudiantes están de acuerdo que el laboratorio de computación si está equipado para mejorar el P.E.A. y tan solo el 29.55% dice que no está equipado el laboratorio de computación.

La mayor parte de los estudiantes consideran que el laboratorio de la institución está equipado, para ser utilizados en el proceso de aprendizaje, un porcentaje mínimo piensa lo contrario, tal vez debido a la distancia del lugar de domicilio no han podido acceder a este servicio, puede ser un factor para no utilizar este laboratorio.

2.- Utilizan los maestros recursos lúdicos informáticos al impartir su clase?

CUADRO Nº 7: RECURSOS LÚDICOS Y LOS MAESTROS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	4	9.09
NO	40	90.91
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes.

Elaborado por: Maribel Cruz.

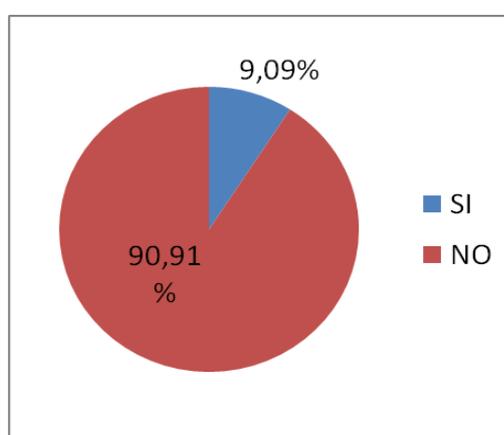


Gráfico 3: Frecuencia condiciones del laboratorio para el PEA

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 90.91% de los estudiantes dicen que los maestros no utilizan recursos lúdicos al impartir su clase. El 11.76% si utilizan recursos lúdicos.

La mayor parte de los estudiante manifiestan que los profesores no utilizan los recursos lúdicos, a lo mejor porque nos falta un poco de capacitación de cómo debemos utilizar éstos recursos; sin embargo no se puede pensar en que si se debe sustituir o no todos los medios que se pueden utilizar actualmente por las nuevas tecnologías que se presentan, es necesario seleccionar los medios que se pretende utilizar para lograr los objetivos del aprendizaje.

3.- ¿Considera usted que un recurso lúdico de fácil acceso le permitirá desarrollar su auto aprendizaje?

CUADRO Nº 8. EL RECURSO LÚDICO DE FÁCIL ACCESO DESARROLLARÁ SU AUTO APRENDIZAJE

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	41	93.18
NO	3	6.82
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes.

Elaborado por: Maribel Cruz.

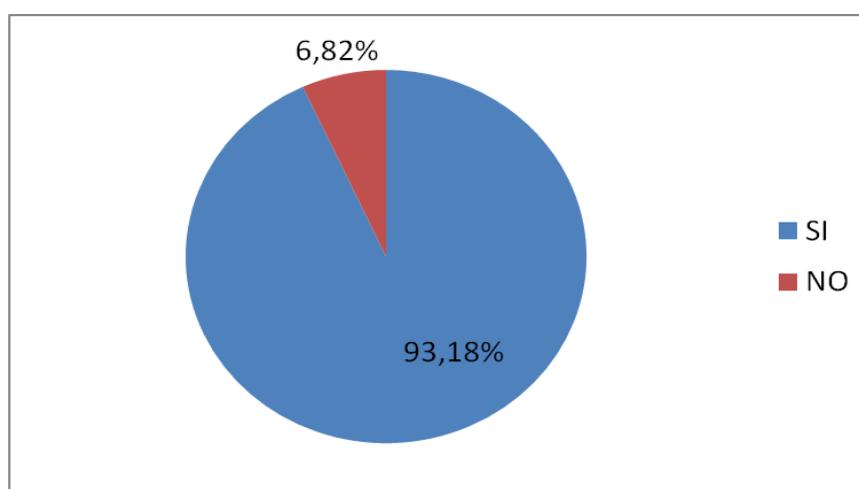


Gráfico 4.- El recurso lúdico de fácil acceso desarrollará su auto aprendizaje

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 93.18 % considera que el recurso lúdico de fácil acceso si le permitirá desarrollar su autoaprendizaje, y el 6.82% esta en desacuerdo que no le permitirá desarrollar su aprendizaje.

La mayor parte de los estudiantes manifiesta que al utilizar un recurso lúdico de fácil acceso le permitirá desarrollar su auto aprendizaje el mismo que se convertirá en un aprendizaje significativo y la mínima parte esta en desacuerdo para emplear este técnica.

4.- ¿Utiliza usted la computadora para buscar información científica?

CUADRO N° 9: UTILIZA USTED LA COMPUTADORA PARA REALIZAR CONSULTAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	14	31.82
NO	30	68.18
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

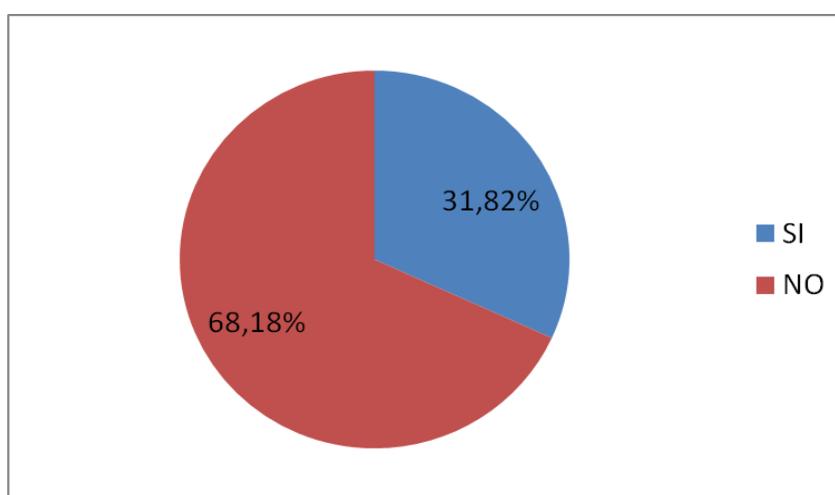


Gráfico 5: Utiliza Usted la computadora para realizar consultas

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 68,18% de los estudiantes no utilizan la computadora para buscar información científica y el 31,82% si utiliza la computadora para realizar consultas.

La mayoría de los estudiantes no utilizan la computadora para buscar información científica que el laboratorio está distante del lugar, por lo que los estudiantes tendrían que salir al pueblo a realizar sus consultas, y el porcentaje de los estudiantes que utilizan es mínimo por que ellos disponen de un computador en sus casas y es de fácil acceso para sus fuente de consulta.

5.- ¿Le parece a usted interesante aprender la asignatura de Lenguaje y Comunicación a través de la computadora?

CUADRO Nº 10: LE PARECE INTERESANTE APRENDER LENGUAJE, UTILIZANDO LA COMPUTADORA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	42	95.45
NO	2	4.55
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

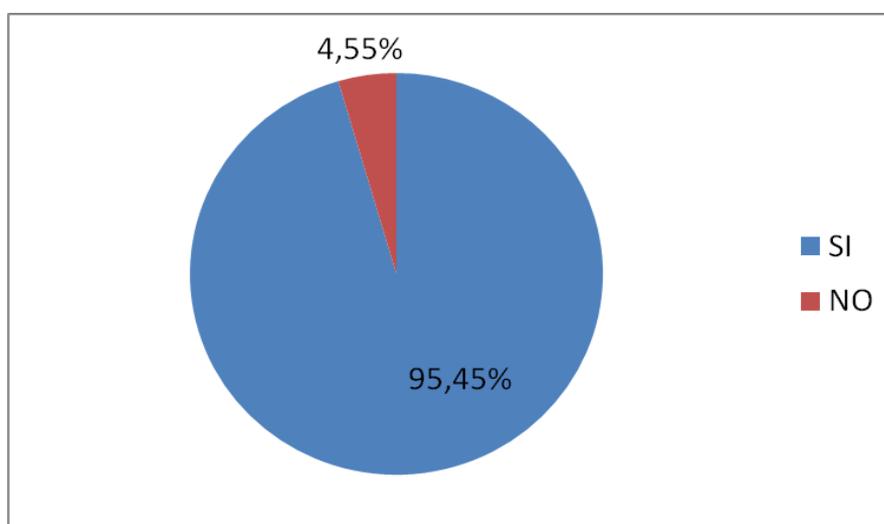


Gráfico 6: Le parece interesante aprender Lenguaje, utilizando la computadora

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 95.45% de los estudiantes creen y están seguros que si será interesante aprender Lenguaje a través de la computadora y el 4.55% de los estudiantes dicen que no será necesario utilizar la computadora.

Los estudiantes están consientes que utilizando la computadora para la asignatura de Lenguaje y Comunicación las clases serán dinámicas y mejoraran su aprendizaje y pocos estudiantes están en desacuerdo.

6.- ¿Se capacitan los docentes en la informática para facilitar el proceso de Enseñanza aprendizaje?

CUADRO N°11: SE CAPACITAN LOS DOCENTES EN LA INFORMÁTICA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	40	90.91
NO	4	9.06
TOTAL	34	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

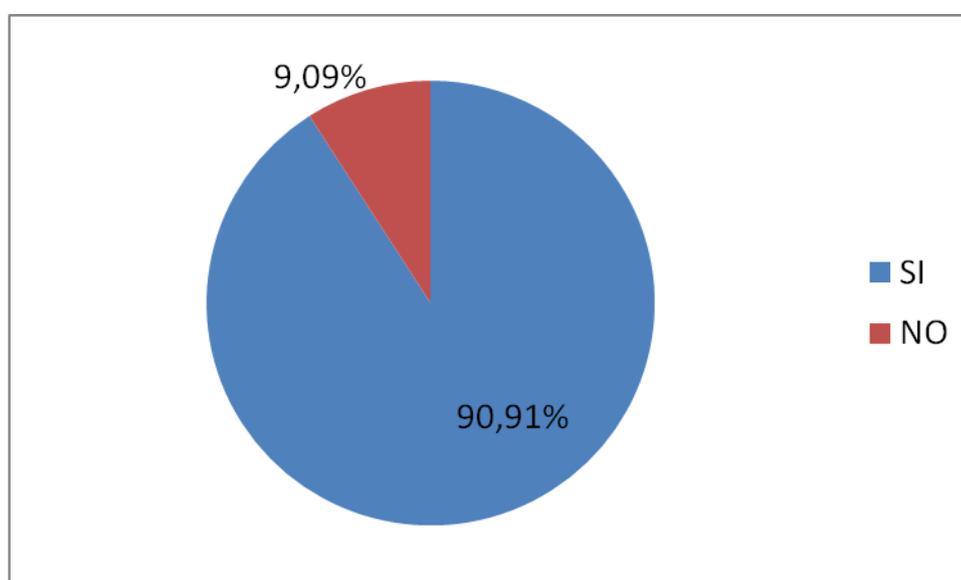


Gráfico 7: Se capacitan los docentes en la informática

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 90.91% de los estudiantes dicen que los maestros si se capacitan en la informática y tan solo el 9.09% dicen que no se capacitan los docentes.

La mayoría de los estudiantes manifiestan que los docentes se capacitan en la informática, ya que se siguen cursos impartidos por el municipio para estar actualizados con la nueva tecnología, También observamos que muy pocos docentes no se actualizan en los TICS.

7.-¿Maneja la informática en el área de Lenguaje y Comunicación.?

CUADRO N°12: MANEJA LA INFORMÁTICA EN LENGUAJE C

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	4	9.09
NO	40	90.91
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

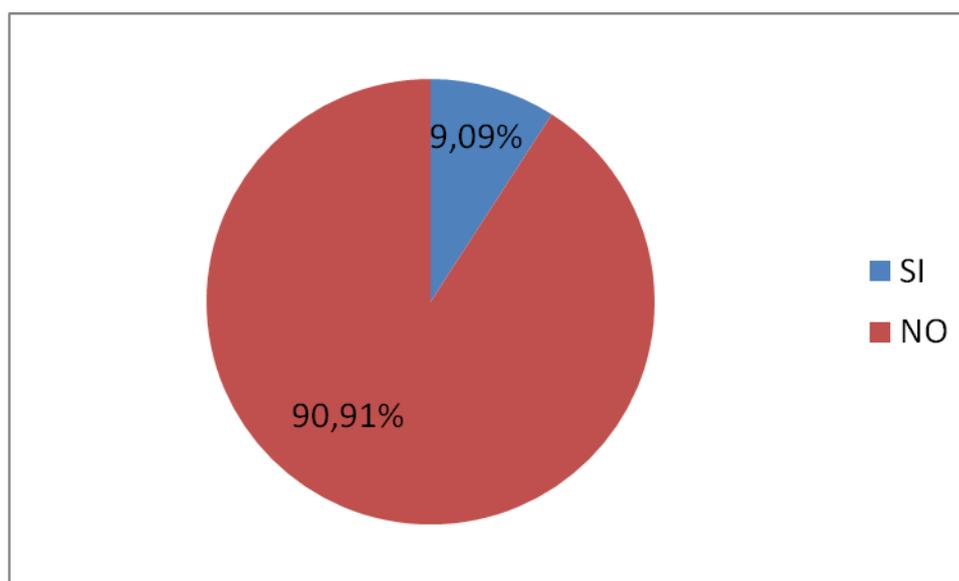


Gráfico 8: Maneja la informática en Lenguaje C

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 90.91% de los estudiantes dicen que no utilizan la informática en el área de Lenguaje y el 9.09% si utilizan la computadora.

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que desconocen el manejo de la información en el área de Lenguaje y Comunicación y un porcentaje menos si maneja la informática por que dispone de un computador en su casa.

8.- Con la aplicación de la técnica Lúdica informática mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?

CUADRO N° 13: APLICANDO LA TÉCNICA LÚDICA MEJORA EL P.E.A.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	42	5.88
NO	2	94.12
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

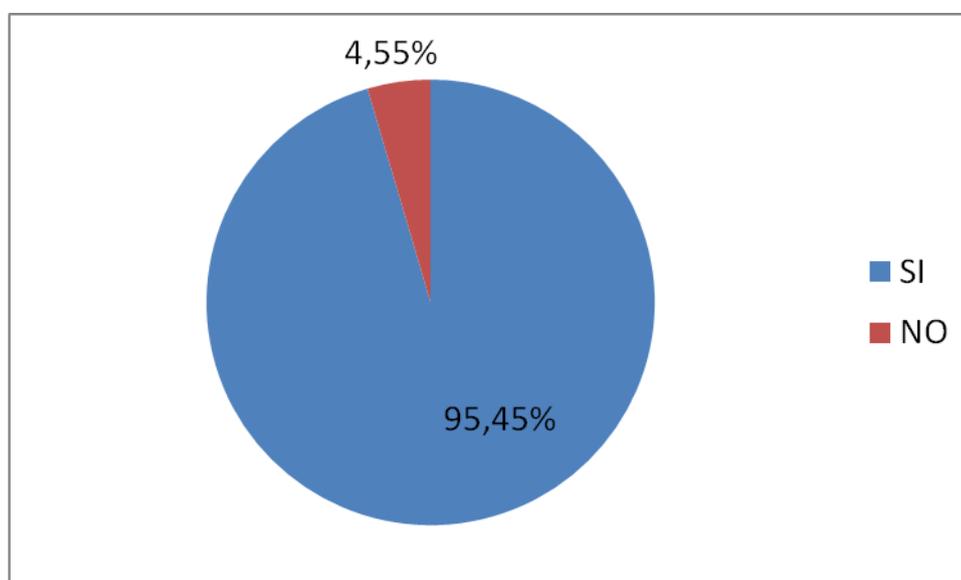


Gráfico 9: Aplicando la técnica Lúdica mejora el P.E.A.

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 95.45% de los estudiantes están seguros que con la aplicación de la técnica lúdica si mejorará en gran medida el P.E.A. y el 4.55% de los estudiantes no están de acuerdo que mejorará el P.E.A.

La mayoría de los estudiantes considera que al aplicar la técnica lúdica informática, se mejorará en un gran porcentaje el aprendizaje, ya que se utilizan las nuevas tecnologías y las clases ya no serán tradicionales.

9.- Al utilizar un material lúdico usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.

CUADRO Nº 14: AL UTILIZAR EL MATERIAL LÚDICO TOMARÁ EN CUENTA EL TIEMPO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	42	95.45
NO	2	4.55
TOTAL	44	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

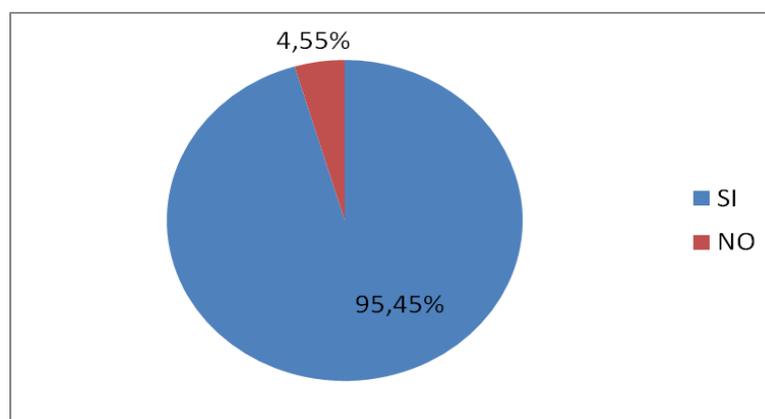


Gráfico 10: Al utilizar el material lúdico tomará en cuenta el tiempo

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 95.45% de los estudiantes dicen que si se debe tomar en cuenta el tiempo al utilizar el material lúdico y el otro porcentaje de los estudiantes, dicen que no es necesario tomar el tiempo al manejar este recurso.

La mayoría de los estudiantes considera que un recurso lúdico información le permitirá acceder a la información del mismo en el momento que estime conveniente y no de forma secuencias como lo haría en un libro tradicional sino seleccionando cuidadosamente los juegos de interés de acuerdo a sus necesidades y tomando en cuenta su disponibilidad de tiempo ya que estará sujeto a su propio ritmo de aprendizaje.

10.- Le parece a Usted interesante realizar sus trabajos a través de la computadora?

CUADRO Nº 15: LE PARECE INTERESANTE REALIZAR SUS TRABAJOS EN LA COMPUTADORA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	31	91.18
NO	3	8.82
TOTAL	34	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

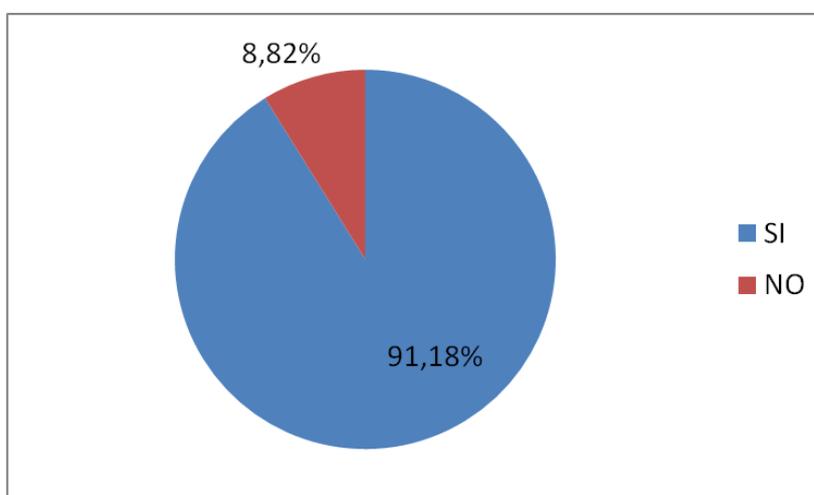


Gráfico 11: Le parece interesante realizar sus trabajos en la computadora

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 91.18% de los estudiantes creen y están seguros que al realizar trabajos a través de la computadora serán interesantes y el 8.82% creen que no será necesario utilizar la computadora.

La mayoría de los estudiantes consideran que al realizar sus trabajos por medio de la computadora serán más interesantes, por que aprenderán a manejar la nueva tecnología ya que es indispensable saber utilizar los TICS en el campo educativo.

4.2. ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES DE LA ESCUELA “PABLO MUÑOZ VEGA”

1.- Utiliza usted como docente recursos lúdicos informáticos al impartir su clase?

CUADRO Nº 16: UTILIZA RECURSOS LÚDICOS AL DICTAR SU CLASE

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	2	25
NO	6	75
TOTAL	8	100

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

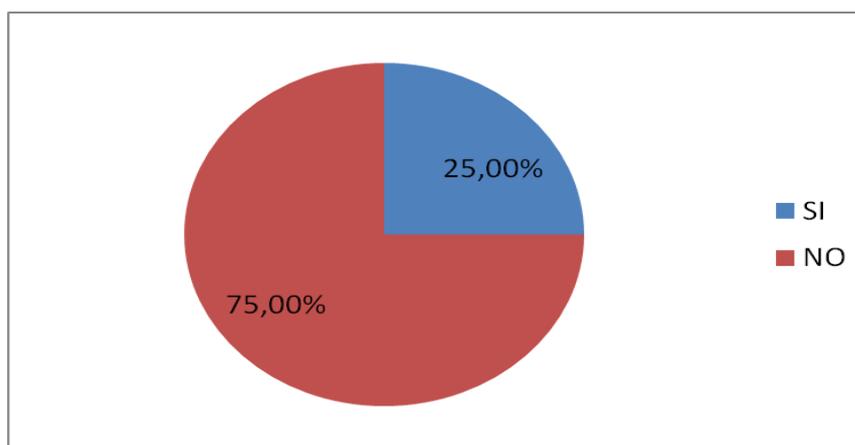


Gráfico 12: Utiliza recursos lúdicos al dictar su clase

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75.00% de los docentes no utilizan recurso lúdicos al dictar su clase, y el 25.00 dice que si utiliza este recurso.

La mayoría de docentes manifiesta que no utilizan recursos lúdicos, tal vez una de las causas sea la falta de conocimiento, incentivos, al temor que genera un cambio de las ventajas estructurales de la educación.

2.- ¿Considera usted que un recurso Lúdico informativo de fácil acceso permitirá desarrollar el auto aprendizaje de los estudiantes.

CUADRO N° 17: EL RECURSO LÚDICO DE FÁCIL ACCESO DESARROLLARÁ EL AUTOAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	
NO	0	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

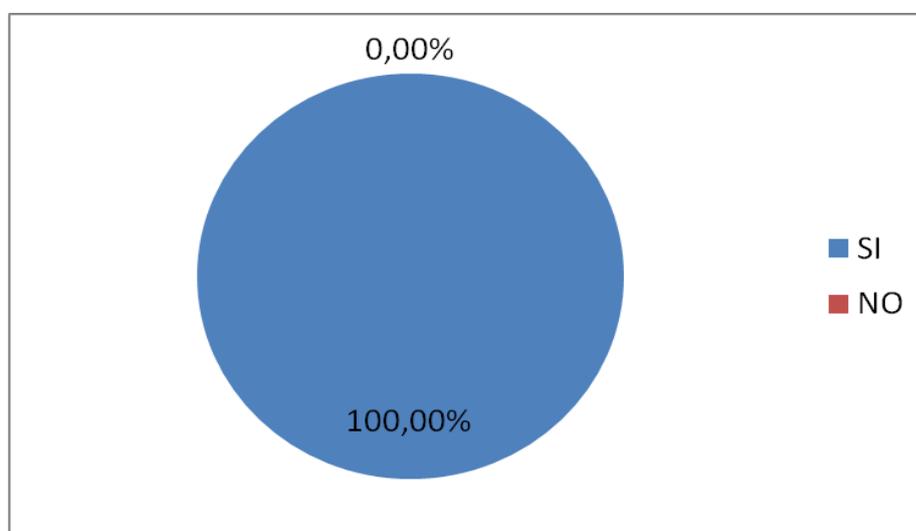


Gráfico 13: El recurso Lúdico de fácil acceso desarrollará el autoaprendizaje de los estudiantes

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes están seguros que al utilizar un recurso lúdico de fácil acceso desarrollará en los estudiantes un auto aprendizaje

La mayoría de docentes consideran que el fácil acceso del recurso lúdico informático permitirá al estudiante construir su propio aprendizaje siempre y cuando este guiado por su profesor.

3.- ¿Se ha sentido usted motivado al utilizar materiales de audio y video en alguna presentación didáctica?

CUADRO N° 18: SE SIENTE MOTIVADO AL UTILIZAR MATERIAL DE AUDIO Y VIDEO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	
NO	0	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

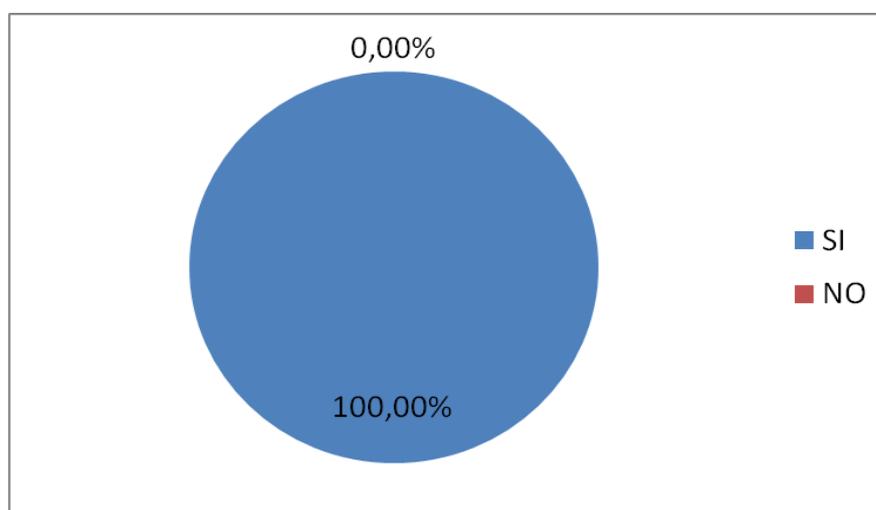


Gráfico 14: Se siente motivado al utilizar material de audio y video

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes se han sentido motivados al utilizar material de audio y video.

La motivación es uno de los motores del aprendizaje por tal razón la mayoría de los docentes consideran que los materiales de audio y video es una herramienta motivacional por excelencia ya que incita a la actividad y al pensamiento, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a sus estudios.

4.- ¿Considera usted que el laboratorio de computación presta las condiciones necesarias para el proceso de aprendizaje?

CUADRO Nº 19: EL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN PRESTA LAS CONDICIONES ADECUADAS EN EL PEA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	6	
NO	2	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

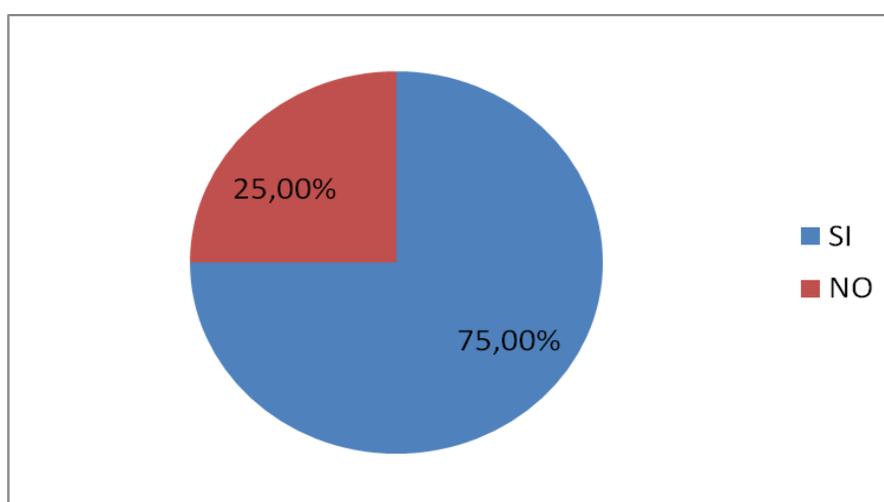


Gráfico 15: El laboratorio de computación presta las condiciones adecuadas en el PEA.

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75.00% de los docentes, están seguros que el laboratorio de computación, si presta las condiciones necesarias para el P.E.A. Y el 25% dice que no presta las condiciones adecuadas el laboratorio-

La mayoría de los docentes consideran que el laboratorio de computación si prestan las condiciones necesarias para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

5.- ¿Al utilizar un recurso lúdico usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo de acuerdo a sus necesidades investigativas?

CUADRO N° 20: AL UTILIZAR EL RECURSO LÚDICO SE DEBERÁ TOMAR EL TIEMPO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	
NO	0	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

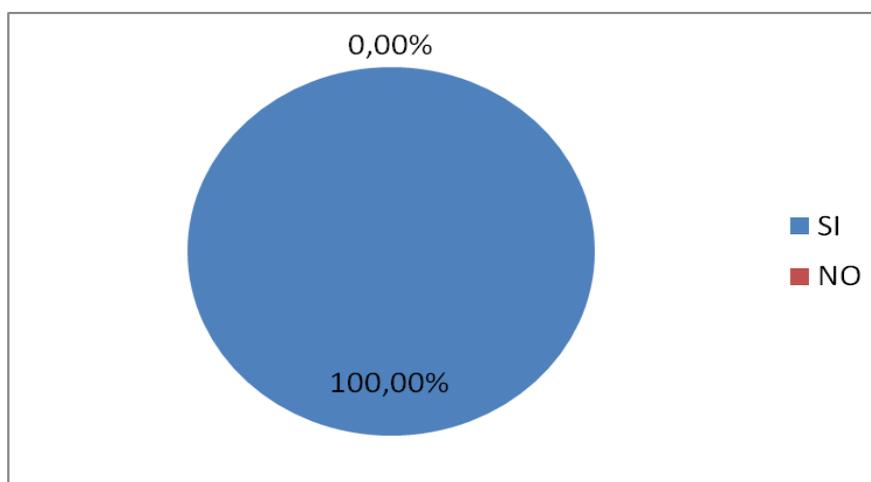


Gráfico 16: Al utilizar el recurso lúdico se deberá tomar el tiempo

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100.00 % de los docentes están seguros de que se debe tomar en cuenta el tiempo al utilizar la informática.

La mayoría de los docentes consideran que se debe tomar en cuenta el tiempo al utilizar la multimedia ya que el tiempo tiene que estar distribuido de acuerdo a las necesidades del estudiante.

6.- ¿Cree usted que los contenidos de la técnica lúdica informática, permitirá desarrollar un aprendizaje significativo?

CUADRO Nº 21: LOS CONTENIDOS DE LA TÉCNICA LÚDICA MEJORARÁ EL APRENDIZAJE

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	7	
NO	1	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

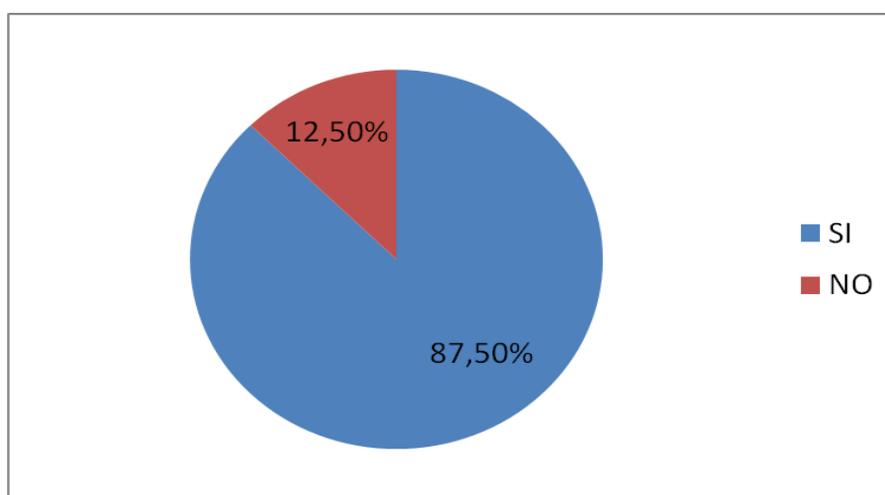


Gráfico 17: Los contenidos de la Técnica Lúdica mejorará el aprendizaje

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 87.50% de los docentes están seguros que al utilizar los contenidos de la técnica lúdica si mejorará el P.E.A., y los contenidos de la técnica lúdica si mejora el P.E.A. y el 12,50\$ de docentes manifiesta que no mejorará el P.E.A.

En gran parte los docentes están de acuerdo y manifiestan que los contenidos de la técnica lúdica si permitirán desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, el mismo que será significativo.

7.- ¿Utiliza usted los TICS para la búsqueda del procesamiento e interpretación de la información adecuada?

CUADRO N° 22: UTILIZA LOS TICS PARA ALGUNA CONSULTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	5	
NO	3	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

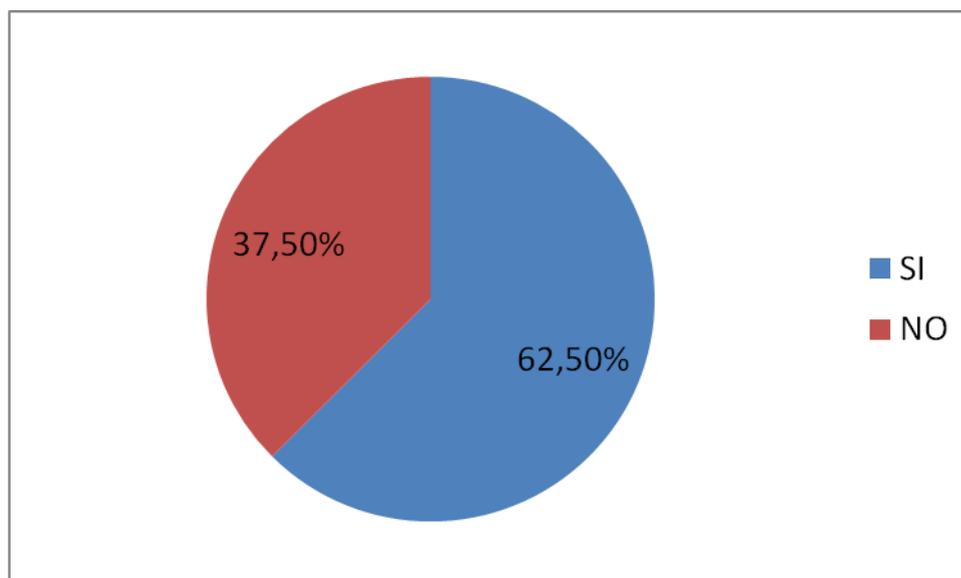


Gráfico 18: Utiliza los Tics para alguna consulta

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 62,50% de los docentes utiliza los TICS, para buscar información y el 37,5% no utilizan la tecnología.

La mayoría de docentes si utiliza los TICS ya que buscan información de acuerdo a sus necesidades, y un porcentaje muy poco, no utiliza la tecnología.

8.- Le parece a usted interesante impartir la asignatura del Lenguaje y Comunicación a través de un recurso lúdico informativo.

CUADRO N°23: LE PARECE INTERESANTE IMPARTIR SU CLASE A TRAVÉS DE UN RECURSO LÚDICO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	7	
NO	1	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

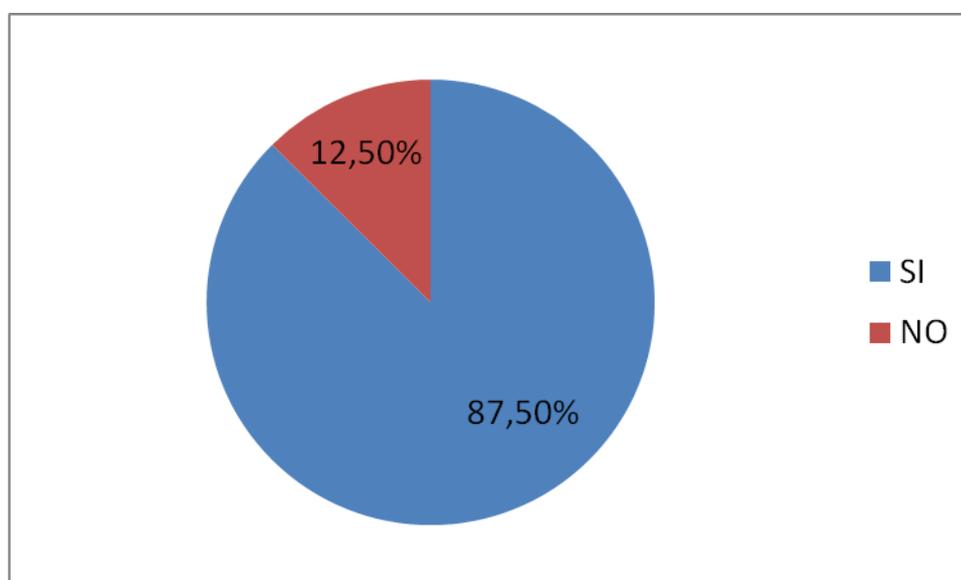


Gráfico 19: Le parece interesante impartir su clase a través de un recurso lúdico

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 87,50% de los docentes dicen que al utilizar los recursos lúdicos, la asignatura de Lenguaje será más interesante, y el 12% están en desacuerdo, que no será interesante.

Los docentes están consientes que al utilizar el recurso lúdico los estudiantes se mostrarán más interesados por aprender y sus clases ya no serán monótonas.

9.- ¿Considera usted que con la aplicación de la técnica lúdica informática se mejorará el proceso de enseñanza en los estudiantes.

CUADRO N° 24: CON LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA LÚDICA MEJORARÁ EL P.E.A.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	6	
NO	2	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

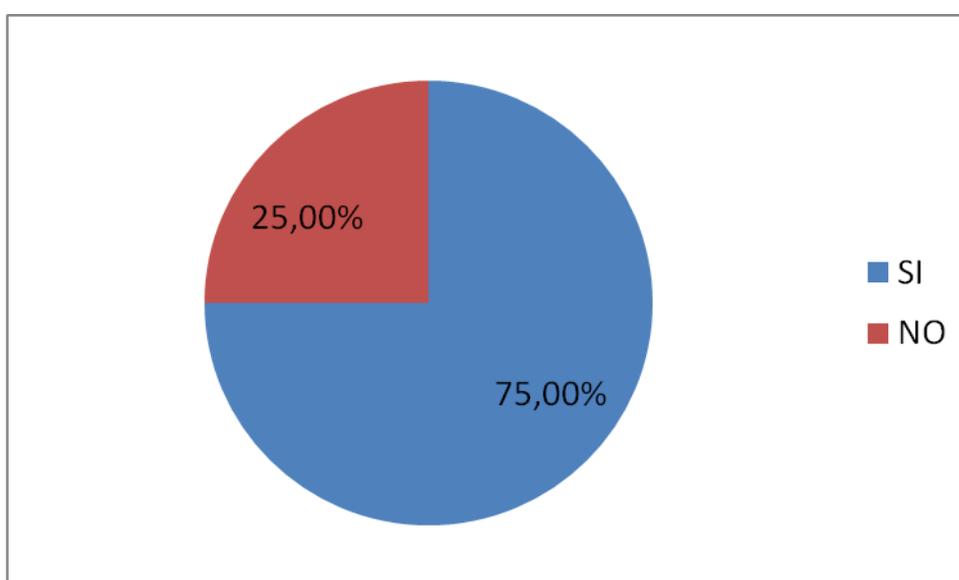


Gráfico 20: Con la aplicación de la Técnica Lúdica mejorará el P.E.A.

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los docentes creen que con la aplicación de la técnica Lúdica se mejorara el P. E.A. y el 25% cree que no mejorará el P.E.A.

La mayoría de docentes considera que al momento de aplicar la técnica lúdica los estudiantes si mejorará su aprendizaje, así como también hay un porcentaje mínimo en el que no considera que mejorara aplicando esta técnica.

10.- ¿Cree usted que utilizando un recurso lúdico los estudiantes se sentirán motivados?

CUADRO Nº 25: UTILIZANDO UN RECURSO LÚDICO LOS ESTUDIANTES SE MOTIVAN

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	
NO	0	
TOTAL	8	

Fuente: Resultados de la encuesta a los docentes

Elaborado por: Maribel Cruz

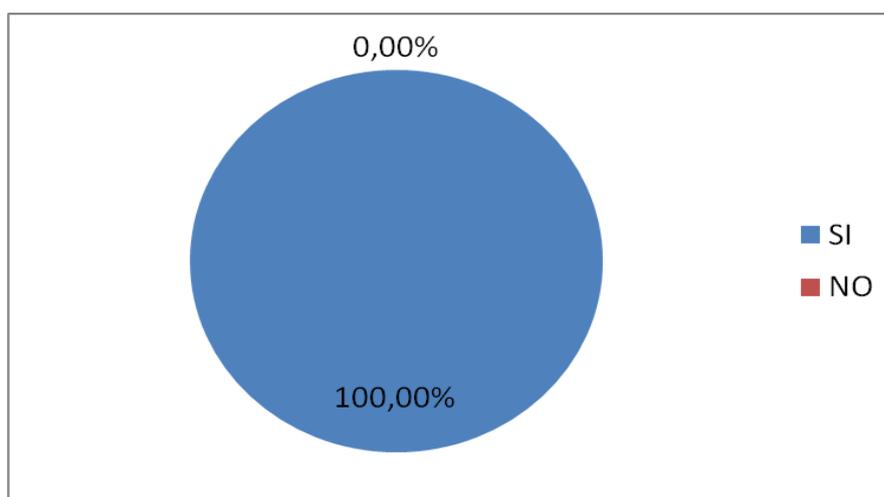


Gráfico 21: Utilizando un recurso lúdico los estudiantes se motivan

Elaborado por: Maribel Cruz

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes cree que al utilizar los recursos lúdicos, los estudiantes se sentirán motivados para aprender.

La mayoría de docentes están totalmente de acuerdo que los estudiantes se sentirán motivados al utilizar un recurso lúdico ya que de esta manera los estudiantes mejorarán su creatividad y en so su rendimiento académico.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PRUEBA DEL JI CUADRADO ESTUDIANTES

H₀: La aplicación de la Técnica Lúdica Informática No incidirá en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Escuela Fiscal Mixta “Pablo Muñoz Vega” de la Parroquia Píntag Barrio San Agustín durante el año lectivo 2010-2011

H₁: La aplicación de la Técnica Lúdica Informática si incidirá en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Escuela Fiscal Mixta “Pablo Muñoz Vega” de la Parroquia Píntag Barrio San Agustín durante el año lectivo 2010-2011

2.- SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Se utilizará el nivel $\alpha=0,01$

3.- DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se extrajo una muestra de 44 estudiantes a quienes se les aplicó un cuestionario sobre la actividad que contiene dos categorías

4. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADISTICO

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la formula:

$$x^2 = \frac{\sum(O - EZ)^2}{E} \quad \text{donde}$$

X^2 = chi o ji cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E= Frecuencias esperadas

5. ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro esta formado por 4 filas y 2 columnas

$$gl = (f-1) (C-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = 3 \times 1 = 3$$

Entonces con 6 gl y un nivel de 0,01 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 11.345 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor 11.345 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 11.345

FRECUENCIA OBSERVADA

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿El laboratorio de computación de la Institución presta las condiciones necesarias para el PEA ?	31	13	44
5. ¿Le parece a usted interesante aprender la asignatura de lenguaje y comunicación a través de la computadora?	40	4	44
8. ¿Con la aplicación de la Técnica Lúdica informática mejorará el PEA?	41	3	44
10. ¿Le parece a usted interesante realizar sus trabajos a través de la computadora?	40	4	44
SUBTOTALES	152	24	176

FRECUENCIA ESPERADA

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
2. ¿El laboratorio de computación de la Institución presta las condiciones necesarias para el PEA ?	38	6	44
5. ¿Le parece a usted interesante aprender la asignatura de lenguaje y comunicación a través de la computadora?	38	6	44
8. ¿Con la aplicación de la Técnica Lúdica informática mejorará el PEA?	38	6	44
10. ¿Le parece a usted interesante realizar sus trabajos a través de la computadora?	38	6	44
SUBTOTALES	152	24	176

PRUEBA DEL CHIP CUADRADO (ESTUDIANTES)

CALCULO DE JI – CUADRADO

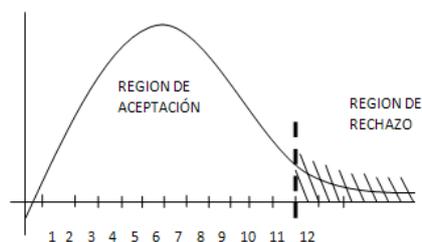
O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² / E
31	38	-7	49	1,2894
13	6	7	49	8,1666
40	38	2	4	0,1052
4	6	-2	4	0,6666
41	38	3	9	0,2368
3	6	-3	9	1,5
40	38	2	4	0,1052
4	6	-2	4	0,6666
176	176			12,7358

CUADRO Nº 26

Elaborado por: Maribel Cruz

DESCISIÓN. Para 4 grados de libertad a un nivel de 0.01 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 12.7358 por consiguiente se ha aceptado la hipótesis investigativa y se rechaza la hipótesis nula que dice Técnica Lúdica Informática incidirá en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de lenguaje y Comunicación de los estudiantes de cuarto, quinto y séptimo año de educación básica de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” de la parroquia de Pintag, Barrio San Agustín durante el año lectivo 2010-2011.

La representación gráfica sería:



Rechaza la hipótesis nula y aceptada la hipótesis investigativa

Recolección de datos y cálculos de la encuesta a los estudiantes

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de concluir este trabajo investigativo se puede establecer lo siguiente

5.1 Conclusiones

- La investigación realizada sobre la técnica Lúdica Informática ha mostrado que estas aplicaciones nos brindan múltiples beneficios en el despliegue de la información, motivación, impacto visual, convirtiéndose en un recurso lúdico eficaz para el aprendizaje de los estudiantes.
- Posibilita la creatividad e imaginación, convirtiéndose así en el mas efectivo y practico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños
- El empleo de la técnica lúdica informática hace posible que los niños trabajen ante su ordenador con materiales interactivos que le permitieran mejorar su aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Utilizar los recursos de la institución como el laboratorio de computación que si prestan las condiciones necesarias para el proceso enseñanza aprendizaje.
- Usar la Tecnología de la Informática como un recurso lúdico que permitirá desarrollar la creatividad e imaginación del niño.
- Apoyo de la Autoridad y docentes de la Institución para aplicar esta investigación la misma que será muy beneficiosa para futuras investigaciones.

CAPITULO VI PROPUESTA

6.1. TEMA: Utilización de videos de multimedia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación.

6.2. DATOS INFORMATIVOS.

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Píntag.

Nombre de la Institución: Pablo Muñoz Vega.

Tipo de Institución: Fiscal

Jornada: Matutina.

Clase: Común

Año de Básica: 4^{to}, 5^{to}, 7^{mo}

Dirección de la Escuela: Barrio San Agustín

Teléfono:

6.3. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Los resultados obtenidos durante la investigación nos dan como resultado que la mayoría de niños y docentes desconocen sobre la Técnica Lúdica Informática, por lo tanto no existe una motivación e interés por aprender y las clases se vuelven tradicionales. Al utilizar los juegos informáticos mejora la imaginación y creatividad de los niños, así también se puede captar su atención y a través de estos juegos virtuales el niño aprenderá

de mejor manera que le sirva este aprendizaje para su vida convirtiéndose en un aprendizaje significativo.

Hoy en día se requiere que una escuela cuente con una tecnología adecuada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es necesario conocer los nuevos retos que se presentan en la labor docente, para aplicar las nuevas tecnologías y así estar a la par con el desarrollo del mundo, y prepararles de mejor manera a los estudiantes para que estén preparados para la vida.

La informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado de diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza es un nuevo medio para impartir enseñanza

Cada niño aprende de manera particular única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constitutivos de la persona: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo. Podemos afirmar que la técnica lúdica facilitará el proceso de aprendizaje en estos aspectos. Así el niño es un sujeto activo y participante de su propio aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicaciones de la técnica a través de la inserción de las nuevas tecnologías

En la actualidad los docentes, necesitan estar debidamente capacitados para estar inmersos en la tecnología y mejorar el proceso de enseñanza.

6.4. JUSTIFICACIÓN.

Esta propuesta, propone la utilización de juegos informáticos para el Proceso Enseñanza Aprendizaje que le permitirá una motivación e imaginación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje por que permitirá que los niños y niñas se desenvuelvan eficientemente en su vida cotidiana.

En general, la finalidad de la propuesta es mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje con la aplicación de los juegos Informáticos en el área de Lenguaje y Comunicación y demás áreas.

Los juegos informáticos favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema permitiendo un mayor despliegue de los recursos lúdicos al manejar la computadora permite a los niños mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de lograr cosas, sintiéndose capaces de lograr cosas, permitiéndole revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así los niños son sujetos activos y participativos de su propio aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicación de la técnica a través de las nuevas tecnologías

De tal manera que el docente, debe dominar una forma de trabajar, que enseñe a pensar y que le permita descubrir su propio aprendizaje

La función de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones mediante (videos educativos), permitiendo que el niño descubra su propio aprendizaje

6.5. OBJETIVOS

6.5.1. General

- Proponer la utilización de videos multimedia (Técnica Lúdica) para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje el Lenguaje y Comunicación de los estudiantes del cuarto y quinto año de Educación Básica de la Escuela “Pablo Muñoz Vega”

6.5.2. Objetivos Específicos.

- Incentivar a los estudiantes a utilizar la aplicación de videos multimedia como recurso de apoyo educativo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de Lenguaje y Comunicación
- Facilitar el acceso directo a la información para que el estudiante aprenda procedimientos tecnológicos para desarrollar destrezas intelectuales, actitudinales que enriquezcan el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes.

6.6. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La utilización de videos multimedia (juegos interactivos) mejorará el Proceso Enseñanza Aprendizaje de lenguaje y comunicación de los estudiantes de Cuarto y Quinto año de Educación Básica es factible aplicarse, ya que las autoridades y personal docente de la Escuela Pablo Muñoz Vega están dispuestos a brindar su colaboración necesaria y han manifestado su interés para aplicar la propuesta dentro del currículo académico. Será necesario incrementar ya que servirá de gran ayuda para los estudiantes donde pueden aprender lo básico en cuanto a la

utilización y manejo de la computadora, la institución próximamente contará con el servicio de internet con la cual se podrá acceder a la guía de internet elaborada

La implementación de la propuesta no resultará costosa ya que la institución dispone del laboratorio de computación por lo que los estudiantes reciben 2 horas semanales y en si se incrementaran las horas para darles a conocer o trabajar con esta propuesta

La utilización tecnológica multimedia (videojuegos) juegos informáticos serán como un apoyo didáctico o una alternativa más de involucrarse en el nuevo milenio en el sector educativo, planteará la necesidad de reconceptualizar el sentido y alcance de lo educativo, actualizando el currículo e innovación de las estrategias didácticas.

La informática no puede ser una asignatura más, si no la herramienta que pueda ser útil a todas las materias.

6.7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Juegos Multimedia

Los juegos multimediales simulan mundos, situaciones y nos dan la oportunidad de sumergirnos en entornos cada vez más complejos y motivadores. Pero ni las simulaciones, ni la realidad virtual son representantes de los nuevos recursos lúdicos de la multimedia.

El perfeccionamiento de los sistemas y del software para simular entornos ayuda a darte mayor realismo a los mismos.

Así es como en la actualidad, las nuevas generaciones pasan más horas jugando que estudiando y se manejan mejor, en el entorno virtual que en el real. Internet a fomentado la formación de niños, jóvenes y adultos unidos por los juegos multimediales y los de roles. Un ejemplo interesante

consiste en la venta de los juegos de películas como Harry Potter, La Guerra de las Galaxias o más bien la adaptación al cine de las aventuras de personajes virtuales.

CARACTERÍSTICAS DE LA MULTIMEDIA

Color: Los colores son códigos que ayudan a la identificación de ideas claves, sesión de contenidos y refuerzo en los conceptos.

Tipografía: Los distintos estilos de tipografías ayudan a distinguir entre conceptos globales y específicos.

Iconos: El uso de iconos permite minimizar el espacio utilizado en la pantalla, manteniendo al mismo tiempo mucha información.

Gráficos animados: Los conceptos son más claros, cuando se los visualiza gráficamente teniendo en cuenta los colores y las tipografías permite al alumno mayor claridad en los contenidos.

La fotografía: Utilizar imágenes cuando acompañan al contenido ayuda su comprensión; se pueden utilizar libremente para elementos multimedia como el CD - ROM

Video: Este elemento es ideal para cursos interactivos en CD-ROM,

VIDEOS EDUCATIVOS

La utilización de diversos medios y recursos tecnológicos en el ámbito educativo proporcionan una nueva perspectiva y metodología para llevar

a la práctica actividades innovadoras en el aula. Teniendo en cuenta entre los diversos recursos que se disponen*

EL VIDEO es un medio tecnológico que por sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de motivación, lo que hace de él una herramienta de aprendizaje valiosa para el alumno, donde su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia y de divulgación en general. Dentro de estas situaciones de aprendizaje, la posibilidad de interaccionar sobre el medio se convierte en una estrategia de uso más, que proporciona al alumno o al profesor la posibilidad de detener la imagen, de retroceder y, en definitiva, adecuar el ritmo de visualización a las dificultades de comprensión o retención que tenga y a la tipología propia del audiovisual. De esta manera, se abre un gran abanico de posibilidades de estrategias didácticas que se puedan ofrecer en-la clase.

Desde una perspectiva general, se puede considerar **VIDEO EDUCATIVO** a todo aquel material audiovisual independientemente del soporte, que puedan tener un cierto grado de utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este concepto genérico engloba tanto al video didáctico propiamente dicho (elaborado con una, explícita intencionalidad didáctica) como aquél video que pese a no haber sido .concebido con fines educativos, puede resultar ventajoso su uso, en este-caso, se hace necesaria una intervención más activa del docente. De cualquier manera, todo material audiovisual es susceptible de ser empleado didácticamente, siempre que su utilización esté en función del logro de objetivos previamente formulados por el docente.

GUIA DE LA PROPUESTA

VIDEO EDUCATIVO

CÓMO ABRIR EL WINDOWS MEDIA PLAYER?

1.- Encendemos el computador. .



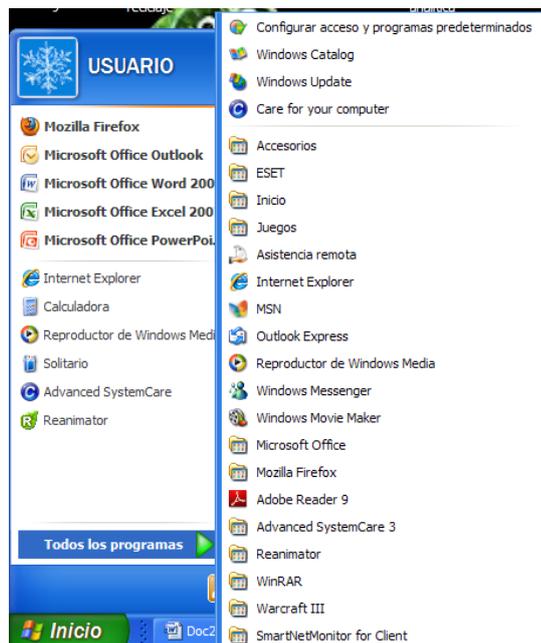
2.- Ingresamos el CD al la unidad lectora del computador (CD – writher)



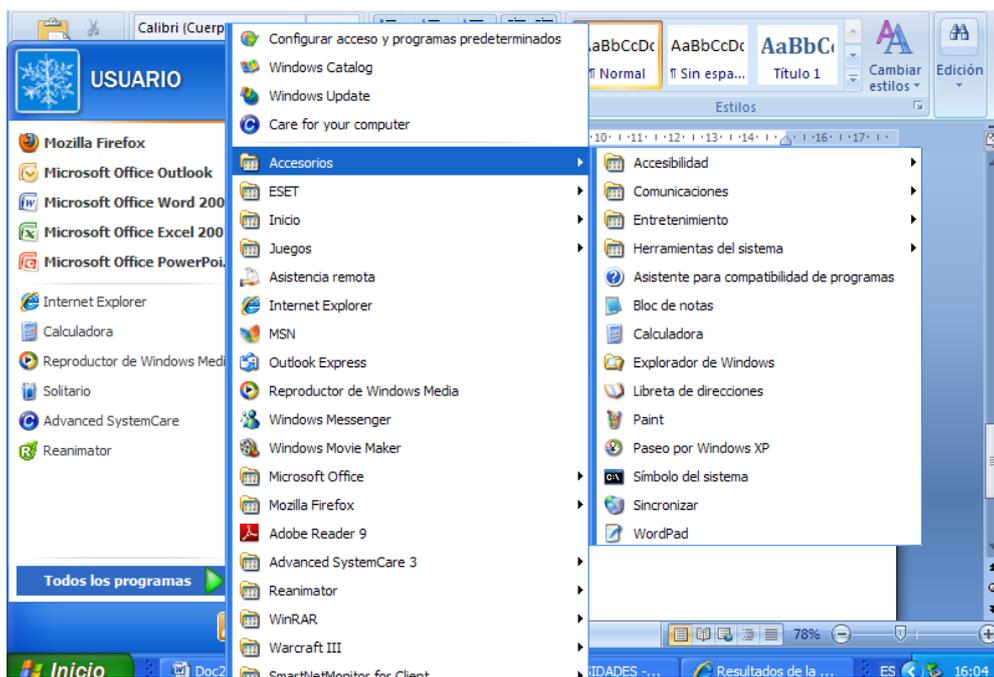
3.- Trasladarse hacia Inicio



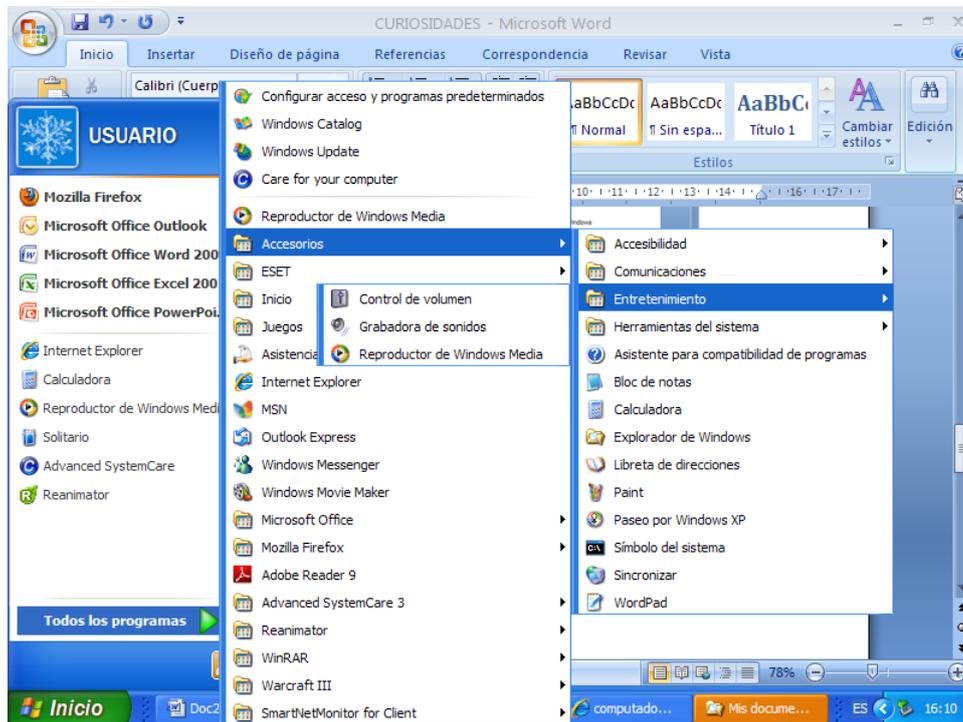
4.- Ubicamos el puntero en todos los programas.



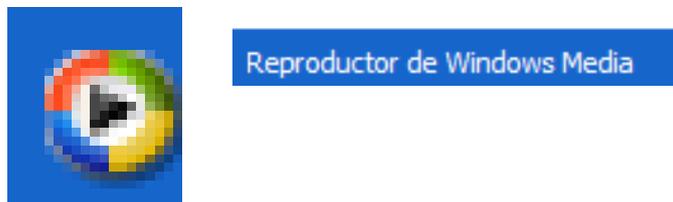
5.- Nos ubicamos en Accesorios



6.- ingresamos a la ventana de entretenimiento.



7.- Vamos a reproductor de Windows Media



6.8. ADMINISTRACIÓN OPERATIVA

CÓMO ABRIR EL WINDOWS MEDIA PLAYER?

- 1.- Hacer clic en **Start (Inicio)**.
- 2.-Hacer clic en **AH programa (Todos los Programas)**
- 3.-Hacer clic en **Accesorios (Accesorios)**
- 4 -Hacer clic en **Entertainment (Entretenimiento)**

5.-Hacer clic en **Windows Media Placer**

6.- Hacer clic en **Reproducción en curso**

7.-Reproducir

DISEÑO DE LA PROPUESTA
AREA LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

AÑO: CUARTO AÑO DE BASICA

TEMA: ADJETIVOS CALIFICATIVOS

BLOQUE Nº 2

OBJETIVO: Comprender, analizar y producir guías turísticas con elementos descriptivos y fines comparativos para la importancia de la lengua y poderla usar en su realidad inmediatamente.

CONTENIDO CIENTIFICO

ADJETIVOS CALIFICATIVOS

Es la palabra que expresa cualidades del sustantivo a nombre al que acompaña o modifica .

Calificar son las cualidades o características de un ser una cosa o una idea

Observar el video

VIDEO ALEX



Este video durara aproximadamente 5 minutos

- Analizar el contenido del video
- Interpretar
- Deducir personajes principales
- Enlistar ciudades, montañas, volcanes pueblos, entre otros

- Describir o calificar al video que observar

Leer el cuadro los adjetivos que puedan calificar un video

Divertida	corta
Larga	Café
Verde	infantil

Formular oraciones utilizando adjetivos calificativos para describir a mis compañeros o compañeros

Escoge los adjetivos del recuadro y colócalos en el lugar que corresponde

Juguetero agradable amorosa verde amigable
 peligroso salvaje presumida

DISEÑO DE LA PROPUESTA

AREA: Lenguaje y Comunicación

AÑO Quinto Año de Básica

TEMA: Los Adjetivos

Bloque N° 3

Objetivo del bloque

Comprender, analizar y producir recetas adecuadas con las propiedades textuales los procesos y objetivos comunicativos específico para utilizarlos en su realidad inmediata de acuerdo con su función específica.

Contenido científico

Los adjetivos

Son palabras que amplían, limitan o precisan a los sustantivos.

Los adjetivos pueden ser connotativos y no connotativos.

Los adjetivos connotativos expresan cualidades internas o externas de los adjetivos a los que modifican.

Los adjetivos connotativos son los adjetivos calificativos: ejemplo. Árbol – frondoso.

VIDEO REY LEON



Este video dura aproximadamente 10 minutos

Es este video lograremos la atención del niño

- Analizar el contenido del video
- Enlistar los personajes principales u secundarios
- Enlistar en los papelotes, animales, montañas, ciudades entre otros
- Dar una respectiva cualidad a los adjetivos
- Calificar al video que observaron
- Formar oraciones utilizando adjetivos para describir a mi compañero o compañera.

JUGAR EMPLEANDO ADJETIVOS

- Formulamos en parejas cuatro oraciones utilizando los adjetivos del recuadro.

Este	esta	estos	estas
Ese	esa	esos	esas
Aquel	aquella	aquellos	aquellas

DISEÑO DE LA PROPUESTA

ÁREA: lenguaje y comunicación

AÑO Séptimo Año de Básica

Bloque: 1

Tema: Los adjetivos demostrativos

Objetivo: comprender y utilizar correctamente los adjetivos determinativos

CONOCIMIENTO CIENTIFICO

Los adjetivos determinativos señalan proximidad o lejanía, en el tiempo, en el espacio o en el orden en que se habla.

Los adjetivos determinativos demostrativos son:

Estes	esta	estos	estas
Ese	esa	esas	esos
Aquel	aquella	aquellos	aquellas

Los adjetivos demostrativos tienen que modificar un sustantivo. Los adjetivos demostrativos no se acentúan ortográficamente

VIDEO LOS OSOS DE GUMMY Y LA MAGIAN DE ZUMA



Este video dura aproximadamente 40 minutos

- Con este video lograremos la atención del niño
- Analizar el contenido del video en parejas
- Enlistar los adjetivos que encontramos en el video
- Describir o calificar al video que observaron
- Formar oraciones con los adjetivos que encontró.

Jugar completando adjetivos

1. Completo los espacios en blanco con los adjetivos del recuadro y escribo en el paréntesis de que tipo son.

senda

toda

Aquella

Décimo primer

Cuya

Que

- Si cumplo once años, festejaré mi décimo primer aniversario
- Este año es el personaje cuya biografía escribí.
- para que el trabajo se hiciera mas rápido repartimos _____ herramientas.

- ¡_____ niño mas agradable conocí hoy (_____)!
- _____ persona tienen derecho a expresar libremente
(_____)
- Considero _____ época como la más feliz de su vida
(_____)

6.8. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PLAN DE LECCION

Datos Informativos

Escuela: Pablo Muñoz Vega

Unidad: Quinta

Objetivo: Emplear técnicas de animación a la lectura con la aplicación de videos educativos para lograr aprendizajes de calidad.

Área: Lenguaje y Comunicación

Año de básica: 4 to

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Generar ideas para escribir</p> <p>De manera legible, revisar la ortografía</p>	<p>Crear nuevas historietas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pre requisitos Dinámica • Esquema conceptual de P. Contestar interrogantes • Construcción del conocimiento • Observar el video • Analizar • Interpretar • Sacar personajes principales secundarios • Reflexionar • Mensaje • Transferencia • Cambiar el final de la historieta 	<p>Video</p> <p>CD</p> <p>Computadora</p>	<p>Crear una nueva historieta</p>

CUADRO: 27 PLAN DE LECCION

Elaborado por: Maribel Cruz

TÍTULO: Utilización de juegos multimedia para mejorar el P.E.A

Guía de juegos informáticos para el PEA en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” de los niños de 4 to, 5to y 7 mo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN O RESULTADOS
Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Informar a las autoridades docentes y estudiantes sobre la propuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Reuniones de trabajo con los involucrados por separado 	Humanas material institucional	2 horas clases diarias de 15 al 18 de enero	Autoridad Profesora	Las personas involucradas conocen la propuesta
Capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo, práctico de la guía de la propuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la guía de la propuesta 	Humanos	2 horas clases diarias mes de enero del 2011	Director Profesora	Los alumnos conocen de las instrucciones de la guía
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar videos multimedia (técnica lúdica) para el PEA de lenguaje y comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Recabar información 	Humanos material institucional	4 semanales 2 horas clases Mes de febrero Del 2011	Profesora Estudiantes	Los estudiantes pueden manejar videos sin dificultad
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Resultado de la aplicación de videos multimedia en el aprendizaje de Lenguaje y Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de trabajos escolares de lenguaje y comunicación 	Humanos materiales institucionales	Mes de marzo al mes de junio del 2011	Estudiante docentes	Manejo adecuado de la tecnología aplicando videos educativos

CUADRO Nº 28 UTILIZACION DE JUEGOS MULTIMEDIO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Elaborado por: Maribel Cruz

CRONOGRAMA

TIEMPO FASES	ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización	X	X										
Ejecución			X	X								
Aplicación					X	X	X	X				
Evaluación									X	X	X	X

CUADRO N° 29 CRONOGRAMA

Elaborado por: Maribel Cruz

BIBLIOGRAFÍA

- MARC. J. ROSEMBERG, "E-learning, Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital", Ed. Mc Graw Hill, Bogotá, Septiembre de 2001.
- DAVID PERKINS, "La Escuela Inteligente", Ed. Gedisa, Barcelona, Junio de 1995.
- ARMINDA ABERASTURY, "El Niño y sus Juegos" Ed. Paidós, Buenos Aires 1968.
- HOWARD GARDNER "La Mente No Escolarizada", Ed. Paidós, Barcelona 1993.
- DANIEL GOLEMAN, "La Inteligencia Emocional", Ed. Vergara, Buenos Aires 1999.
- DANIEL GOLEMAN, Paul Kaufman y Michael Ray, "El Espíritu Creativo", Ed. Vergara, Buenos Aires 2000.
- EDWARD DE BONO, "El Pensamiento Creativo" Ed. Paidós, Barcelona 1994.
- SIGRID LOOS, "Noventanove Giochi Cooperativi", Ed. Grupo Abele, Torino 1989.
- JOHAN HUIZINGA, "Homo Ludens" Ed. EMECE, 1968
- <http://www.observatorio.org/colaboraciones/floreslozano.html>
- <http://floridablancafuenteinformativa.wordpress.com/proyectos-institucionales/>

ANEXOS

ANEXO A.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Licenciatura en Educación Básica

Tema: Técnica Lúdica Informática en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

Encuestas Dirigida a los estudiantes del cuarto, quinto, séptimo año de educación básica de la Escuela Pablo Muños Vega de la parroquia de Píntag barrio San Agustín.

OBJETIVO

Recopilar información acerca de la utilización de la aplicación de la técnica Lúdica Informática y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

INSTRUCCIONES GENERALES:

- En la presente encuesta no se requiere su nombre.
- Lea y marque con una X dentro del recuadro la respuesta que usted crea conveniente.
- Cada pregunta tiene dos posibilidades de respuestas, escoja un ítem por favor.

Si NO

PREGUNTA	SI	NO	TOTAL
1.- ¿El laboratorio de computación de la institución prestan las condiciones necesarias para el proceso enseñanza aprendizaje?			
2.- ¿Utilizan los maestros recursos lúdicos informática al impartir su clase?			
3.- ¿Considera usted que un recurso lúdico de fácil acceso le permitirá desarrollar su auto aprendizaje?			
4.- ¿Utiliza usted la computadora para			

buscar información científica?			
5.- ¿Le parece a usted interesante aprender la asignatura de lenguaje y comunicación a través de la computadora?			
6.- ¿Se capacitan los docentes en la Informática para facilitar el proceso de Enseñanza aprendizaje?			
7.- ¿Maneja la informática en el área de Lenguaje y Comunicación?			
8.- ¿Con la aplicación de la técnica Lúdica Informática mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?			
9.- ¿Al utilizar un material lúdico usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje?			
10.- ¿Le parece a usted interesante realizar sus trabajos a través de la computadora?			

Gracias por su colaboración!

Elaborado por Prof. Maribel Cruz. S

ANEXO B.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Licenciatura en Educación Básica

Tema: técnica lúdico informática y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje encuesta dirigida a los docentes de la escuela "PABLO MUÑOZ VEGA DE LA PARROQUIA DE PINTAG BARRIO SAN AGUSTÍN.

OBJETIVO:

Recopilar información acerca de la Utilización de la Técnica Lúdica Informática para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje en los estudiantes.

INSTRUCCIONES GENERALES:

- En la presente encuesta no se requiere de su nombre.
- Marque con una X dentro del recuadro la opción que usted crea conveniente.
- Cada pregunta tiene dos aspectos de respuestas escoja una por favor.

SI

NO.

PREGUNTA	SI	NO	TOTAL
1.- ¿Utiliza usted como Docente recursos lúdicos Informáticos al impartir su clase?			
2.- ¿Considera usted que un recurso Lúdico Informática de fácil acceso permitirá desarrollar el auto aprendizaje de los estudiantes?			
3.- ¿Se ha sentido usted motivado al utilizar materiales de audio y video en alguna presentación didáctica?			
4.- ¿Considera usted que el laboratorio de computación presta las condiciones necesarias para el proceso de aprendizaje?			
5.- ¿Al utilizar un recurso lúdico usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo de acuerdo a sus necesidades investigativas?			
6.- ¿Cree usted que los contenidos de la técnica lúdico Informática permitirá desarrollar un aprendizaje significativo?			
7.- ¿Utiliza usted los TICS para la			

búsqueda del procesamiento e interpretación de la información adecuada?			
8.- ¿Le parece a usted interesante impartir la asignatura de Lenguaje y Comunicación a través de un recurso lúdico informático?			
9.- ¿Considera usted que con la aplicación de la técnica lúdico Informática se mejora el proceso de enseñanza en los estudiantes?			
10.- ¿Cree usted que utilizando un recurso lúdico los estudiantes se sentirán motivados?			

Gracias por su colaboración!

Elaborado por Prof. Maribel Cruz. S



ESCUELA FISCAL "PABLO MUÑOZ VEGA"

San Agustín – Píntag

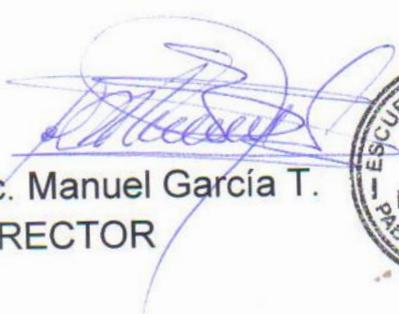
San Agustín, 8 de Noviembre del 2010

CERTIFICACION

El suscrito director de la escuela fiscal "Pablo Muñoz Vega" de la comunidad de San Agustín de la Parroquia de Píntag, tengo a bien certificar que la **Srta. Cruz Simbaña Silvia Maribel**, estudiante de la U.T.A realizó el proyecto de Tesis sobre TÉCNICA LÚDICA INFORMÁTICA Y SU INSIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente cuando lo estime necesario.

Muy atentamente


Lic. Manuel García T.
DIRECTOR





ESCUELA FISCAL "PABLO MUÑOZ VEGA"

San Agustín - Pintag

CROQUIS DE LA ESCUELA

