



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

*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:**

---

**“LAS TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA” ROSARIO DEL ALCÁZAR” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, CANTÓN QUITO”**

---

**AUTORA: HIDALGO ARIAS RITA PIEDAD**

**TUTOR: Dr. M.Sc. ESPARZA CÓRDOVA SEGUNDO RAÚL**

**AMBATO - ECUADOR**

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

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

**“LAS TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA” ROSARIO DEL ALCÁZAR” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, CANTÓN QUITO”.**

Desarrollado por la egresada, Sra. Rita Piedad Hidalgo Arias 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 del 2010

.....  
Dr. M.Sc. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA

TUTOR

## **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.

.....  
**RITA PIEDAD HIDALGO ARIAS**

AUTORA

C.C 1710346493

**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:

“LAS TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA” ROSARIO DEL ALCÁZAR” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, CANTÓN QUITO”.

Presentada por la Sra. Rita Piedad Hidalgo Arias, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción Junio a Octubre 2010, una vez revisado la investigación aprueba con la calificación de..... en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**

.....  
Mg. NIETO VITERI PAULINA

.....  
Ing. GAVILANES LÓPEZ WILMA LORENA

MIEMBRO

MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

Al culminar esta tesis tras una mejor respuesta a mi vocación de maestra, como anhelo ofrecer a mi amado esposo este logro. Sin él y su denodado apoyo hubiese fracasado.

Para mis entrañables hijos también, luz y faro de mis esfuerzos, para ellos, mi vida y amor.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, Padre Bueno, que sustenta mi ser y todo mi universo.

Al Doctor Raúl Esparza e Ing. José Luis Cosquillo, sabios mentores de mi andadura por los escondrijos de la ciencia pedagógica.

## INDICE DE CONTENIDOS

### CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN: .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
INDICE DE CONTENIDOS .....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	ix
ÍNDICE DE CUADROS .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>3</b>
EL PROBLEMA .....	3
1.1 TEMA .....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO .....	7
1.2.3 PROGNOSIS .....	8
1.2.4 FORMULACIÓN DEL ROBLEMA.....	9
1.2.5 INTERROGANTES (SUB-PROBLEMAS).....	9
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN .....	10
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	10
1.4 OBJETIVOS .....	11
1.4.1 OBJETIVOS GENERAL.....	11
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11

<b>CAPITULO II</b> .....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	14
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	16
2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA (CATEGORÍAS FUNDAMENTALES) 16	
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS.....	17
2.4.2 INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN.....	22
2.4.2.1 LA INFORMÁTICA. LA COMPUTADORA Y LA EDUCACIÓN.....	22
2.4.2.2 LA COMPUTADORA EN EL AULA COMO RECURSO COGNITIVO .....	25
2.4.2.3 DIFERENCIA ENTRE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA .....	29
2.4.3 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC).....	30
2.4.4 TECNOLOGIA .....	37
2.5 VARIABLE DEPENDIENTE: EL APRENDIZAJE .....	40
2.5.1 APRENDIZAJE LÚDICO .....	42
2.5.2 TIPOS DE APRENDIZAJE.....	48
2.5.3 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE .....	49
2.6 HIPÓTESIS.....	53
2.6.1 HIPÓTESIS NULA.....	53
2.6.2 HIPÓTESIS ALTERNATIVA .....	54
2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	54
2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	54
2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE .....	54
 <b>CAPITULO III</b> .....	 55
METODOLOGÍA .....	55
3.1 ENFOQUE .....	55
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN (CRITICO – PROPOSITIVO) .....	55
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	56



3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	56
3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE .....	58
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	59
3.7 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	59
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	60
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>61</b>
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	61
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS ENCUESTA:	61
4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....	81
<b>CAPITULO V.....</b>	<b>87</b>
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	87
5.1 CONCLUSIONES .....	87
5.2 RECOMENDACIONES .....	88
<b>CAPITULO VI .....</b>	<b>89</b>
6. PROPUESTA.....	89
6.1 DATOS INFORMATIVOS .....	89
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	89
6.3 JUSTIFICACIÓN .....	91
6.4 OBJETIVOS .....	92
6.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	92
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	92
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	92
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	93
6.7 EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE .....	94
6.8 MODELO OPERATIVO .....	97
6.9 ADMINISTRACIÓN.....	98
6.10 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN .....	112

CRONOGRAMA .....	114
BIBLIOGRAFÍA .....	115
NETGRAFÍA .....	117
ANEXOS .....	118
ANEXO 1. ENCUESTA A ESTUDIANTES .....	118
ANEXO 2. ENCUESTA A DOCENTES .....	120
ANEXO 3. CERTIFICADO .....	122
ANEXO 4. CROQUIS .....	123

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	7
Gráfico N° 2 ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES.....	16
Gráfico No. 3 EL CONO DEL APRENDIZAJE.....	42
Gráfico N° 4 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	44
Gráfico N° 5 MANEJO DE COMPUTADORA.....	61
Gráfico N° 6 JUEGOS EN LA COMPUTADORA.....	62
Gráfico N° 7 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA.....	63
Gráfico N° 8 MAESTROS CAPACITADOS.....	64
Gráfico N° 9 LAS TÉCNICAS LÚDICAS COMO AUTO APRENDIZAJE.....	65
Gráfico N° 10 EMPLEO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	66
Gráfico N° 11 APRENDIZAJE CON JUEGOS DIDÁCTICOS.....	67
Gráfico N° 12 LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO.....	68
Gráfico N° 13 APOYO EVALUACIÓN CON RECURSOS LÚDICOS.....	69
Gráfico N° 14 CLASES EN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN.....	70
Gráfico N° 15 EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO.....	71

Gráfico N° 16 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA.....	72
Gráfico N° 17 APLICACIÓN DE NTICS.....	73
Gráfico N° 18 TÉCNICAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIA.....	74
Gráfico N° 19 DISPONIBILIDAD DE TIEMPO.....	75
Gráfico N° 20 EL DESCONOCIMIENTO DE TÉCNICAS LÚDICAS.....	76
Gráfico N° 21 MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE CON TÉCNICAS LÚDICAS.....	77
Gráfico N° 22 EL APRENDIZAJE Y LA TECNOLOGÍA.....	78
Gráfico N° 23 MEJORA DEL RENDIMIENTO CON EL USO DE NTICS..	79
Gráfico N° 24 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL PEA.....	80
Gráfico N° 25 CAMPANA DE GAUSS.....	83

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No 1 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	56
Cuadro No. 2 VARIABLE INDEPENDIENTE.....	57
Cuadro No. 3 VARIABLE DEPENDIENTE.....	58
Cuadro No 4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	59
Cuadro N° 5 MANEJO DE COMPUTADORA.....	61
Cuadro N° 6 JUEGOS EN LA COMPUTADORA.....	62
Cuadro N° 7 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA.....	63
Cuadro N° 8 MAESTROS CAPACITADOS.....	64
Cuadro N° 9 LAS TÉCNICAS LÚDICAS COMO AUTO APRENDIZAJE.....	65

Cuadro N° 10 EMPLEO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	66
Cuadro N° 11 APRENDIZAJE CON JUEGOS DIDÁCTICOS.....	67
Cuadro N° 12 LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO.....	68
Cuadro N° 13 APOYO EVALUACIÓN CON RECURSOS LÚDICOS.....	69
Cuadro N° 14 CLASES EN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN.....	70
Cuadro N° 15 EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO.....	71
Cuadro N° 16 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA.....	72
Cuadro N° 17 APLICACIÓN DE NTICS.....	73
Cuadro N° 18 TÉCNICAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIA.....	74
Cuadro N° 19 DISPONIBILIDAD DE TIEMPO.....	75
Cuadro N° 20 EL DESCONOCIMIENTO DE TÉCNICAS LÚDICAS.....	76
Cuadro N° 21 MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE CON TÉCNICAS LÚDICAS.....	77
Cuadro N° 22 EL APRENDIZAJE Y LA TECNOLOGÍA.....	78
Cuadro N° 23 MEJORA DEL RENDIMIENTO CON EL USO DE NTICS.....	79
Cuadro N° 24 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL PEA.....	80
Cuadro N° 25 FRECUENCIAS OBSERVADAS.....	84
Cuadro N° 26 FRECUENCIAS ELABORADAS.....	85
Cuadro N° 27 CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.....	85
Cuadro No 28 MODELO OPERATIVO.....	97
Cuadro N° 29 PLAN DE CLASE.....	113

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

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación sobre el tema ” **LAS TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA” ROSARIO DEL ALCÁZAR” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, CANTÓN QUITO”.**

**Teniendo como problema central el poco desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas , al no utilizar las técnicas lúdicas informáticas en los estudiantes de la Escuela “Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.**

**La hipótesis del trabajo de investigación fue ¿Cómo incide las técnicas lúdicas informáticas en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar”. Este es un problema que preocupa en la Educación Primaria, por lo que se debe buscar estrategias adecuadas que ayuden a mejorar la formación integral.**

El contenido de la presente investigación comprende aspectos importantes sobre la aplicación de las técnicas lúdicas informáticas lo cual permitirá que el niño y la niña adquieran aprendizajes significativos.

## INTRODUCCIÓN

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.

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 hacernos daño.

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

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.

**Ser competitivas** y deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

Las técnicas lúdicas y de Simulación en Entornos Virtuales de Aprendizaje se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

El juego es la forma natural en que las personas comienzan a explorar los entornos virtuales. Jugar a ser otra persona en el Chat o convertirse en el protagonista principal de una aventura gráfica o de una experiencia de lúdica de simulación, son algunas de las muestras que nos permiten relacionar el juego con el mundo virtual y las experiencias emocionales y creativas con el proceso de aprendizaje.

El aporte de la presente investigación, es aplicar y difundir las técnicas lúdicas como una alternativa óptima y actualizada del aprendizaje a través de estas técnicas y el uso de libros, cuentos, juegos, con el soporte de cds multimedia, que contribuyan al desarrollo del aprendizaje para los niños del tercer año de educación básica, y que son aplicables para toda la educación primaria.

# **CAPITULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA**

Las técnicas lúdicas informáticas y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito”.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

A nivel nacional, son mínimos los trabajos que se han realizado acerca de metodologías y herramientas pedagógicas que ofrezcan las nuevas tecnologías alineadas en el aprendizaje cotidiano en que predomine su aspecto lúdico, como una estrategia para desarrollar el aprendizaje en los alumnos. Algunos docentes han basado parcialmente sus propuestas en elementos motivadores, el acercamiento de la didáctica a las nuevas tecnologías que contribuya de mejor manera al desarrollo del conocimiento por medio del juego.

Dentro del país, el Ministerio de Educación hace esfuerzos para capacitar al docente con la intención de mejorar el rendimiento o la eficacia del maestro y se basan en aspectos como:

- **Organización y planificación:** Se trata de preparar el trabajo docente y presentarlo a los estudiantes del modo más conveniente para su



asimilación. Se incluyen aquí formas de estructurar los contenidos, de diseñar y realizar actividades.

- **Medios de expresión y comunicación:** Se intenta dotar a los materiales de un medio atractivo de presentación.
- **Fomento de la interacción profesor-alumno:** En las propuestas realizadas en este sentido se pretende fomentar la comunicación bidireccional entre el profesor y el estudiante de forma que el primero obtenga datos importantes para el seguimiento de la docencia, y el segundo una atención más personalizada a sus necesidades.
- **Motivación al alumno:** Se pretende conseguir un mayor esfuerzo por parte del estudiante basado en la idea de sustituir obligación por afición.

El Ministerio de Educación tiene publicado el libro que titula “YO MIRO, YO SUEÑO, YO CAMBIO Una mirada hacia delante”, texto que lleva el estudio de línea base del programa “Escuelas Gestoras del Cambio” sobre la situación del Mejoramiento Profesional, la Formación Docente y los Servicios de Apoyo a la escuela de Educación Básica.

Los resultados del estudio de línea base que se presentaron en este trabajo muestran las condiciones en que se encuentra actualmente el sistema educativo ecuatoriano en relación al sueño de contar con escuelas que estén en capacidad de funcionar como agentes de cambio.

En la provincia de Pichincha el uso de herramientas tecnológicas, en especial las herramientas de categoría visual, no son utilizadas de manera frecuente en la enseñanza, al contrario se ha recurrido a técnicas típicas de educación, por lo que la psicología manifiesta que se puede aprender más si se asimila el aprendizaje a través de juegos.

De igual manera se ha tratado de implementar este tipo de educación en las aulas a manera de capacitación extracurricular, ya que los docentes deben conocer sobre el tema, entre estas actividades se desarrollan actividades de interacción entre adultos para luego transmitir las a sus alumnos con la misma técnica pero de diferente nivel, apegados siempre al juego como el medio de atracción.

Las entidades que se encuentran en los inicios de aplicar estas herramientas; en su mayoría unidades educativas privadas, entre ellas centros de desarrollo infantil primer paso, aun cuando su nivel es más elevado en niveles preescolares. En escuelas públicas poco es el avance que se tiene en dicha metodología. Ya que los recursos son limitados.

La gran mayoría de docentes que se capacitan tanto en el campo pedagógico o en el campo de la informática educativa muestran dificultad para llevar a la práctica y aplicar lo que aprendieron.

Muchos conservan aún como línea directriz de su actividad diaria en el aula, las clases conferenciales, la explicación monótona, utilizando sólo pizarra y tiza, a pesar de que en sus instituciones educativas cuentan con equipos de cómputo, Internet, videos, grabadoras, entre otros.

Ante esta realidad educativa, EDITEKA Ediciones pone en ejecución una innovadora propuesta de capacitación en línea, a través de su amplia base de eventos virtuales, orientada a desarrollar en los maestros y maestras, las competencias necesarias para el logro de aprendizajes significativos en sus estudiantes.

El Ministerio de Educación y Cultura de Ecuador ha iniciado en el año 2001, un Plan de Emergencia que se propone abrir el acceso de los docentes a equipos computacionales, capacitarlos para su uso aplicado a la educación y promover el intercambio de experiencias educativas a través de la formación de redes virtuales.

En la escuela tratada, el aprendizaje lúdico existe pero a nivel de materia en la que se ajusta más como acondicionamiento físico disciplinario que al juego en si, por

lo que al implementar un aprendizaje de todas las materias de una manera interactiva en la que la tecnología permitan aprender jugando es el punto esencial de este estudio, creando dichas técnicas se permite que el estudiante direcciona sus conocimientos a un aprendizaje más sencillo y no forzado, y al docente a encontrar el lazo entre el aprendizaje y la voluntad del niño con la predisposición al juego.

Cabe indicar que los docentes no manejan estas técnicas lúdicas, ya que dentro de los procesos no está contemplado. Se está buscando los elementos necesarios para implementar de mejor manera dichas técnicas, con las experiencias de otras

La Supervisión de la zona de la parroquia de Conocoto a través de PLANEMEC, diseñaron un Programa para capacitar a los docentes en computación aplicada a la educación y facilitar el acceso de éstos a los equipos computacionales, e impactar así positivamente en la calidad de la educación. Este plan se implementa dado que existe una escasa utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en educación.

Este programa se propone:

- Promover procesos de reconocimiento social y estímulos al trabajo docente.
  - Incorporar el uso de la computación al trabajo docente.
  - Facilitar el acceso de los docentes de instituciones educativas fiscales y particulares a equipos y servicios de computación.
  - Capacitar a los docentes en aplicaciones educativas de la computación.
  - Promover el intercambio de experiencias educativas a través de la conformación de redes virtuales.
- Apoyar el desarrollo de innovaciones educativas.

## 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO ÁRBOL DE PROBLEMAS



**GRÁFICO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS**

Elaborado por: Rita Hidalgo

La inexistencia de tecnología adecuada en las aulas escolares, así como la falta de espacios apropiados para la misma, han provocado que no se pueda impartir muchas horas de computación en clases, a pesar de que el niño ya sepa algunos manejos de esta tecnología, la importancia de la materia debe relacionarse a la clase tecnificada, es decir en computador, a manera de promover el aprendizaje por medio del juego.

Por otro lado el docente no posee la capacitación necesaria para impartir dichas clases, debido a la falta de recursos institucionales y por otra el estado no motiva

al docente a entrenarse continuamente. Esto hace que el docente por mas motivación que posea haga de sus clases una monotonía, que transmite a al niño y niña creando un desinterés generalizado. Debiendo el docente nuevamente regresar a los métodos tradicionales donde el estudiante es receptor y el maestro transmisor.

Esto está creando un divorcio entre el juego y el aprendizaje, no se crea una relación directa a sabiendas que es necesario que el juego entre a formar parte del desarrollo personal y del conocimiento del niño, si consideramos que aprendemos más cuando participamos en el juego como una modalidad de aprendizaje, que permite la retroalimentación.

En tal virtud la imaginación pasa a un segundo plano con los métodos tradicionales, el estudiante se vuelve un receptor, sin poder tener la capacidad de disertar e incluso imaginar lo aprendido. Lo que impide el desarrollo de la creatividad.

El desarrollo de las técnicas lúdicas por medio de la tecnología involucra a los docentes, al estudiante, a la institución, sus autoridades y al sistema en sí.

En este contexto participativo, el docente debe estar preparado para insertar dichas técnicas. La institución debe contar con los elementos tecnológicos adecuados.

El docente debe estar capacitado en cuanto a técnicas lúdicas y tecnología a la vez, ya que de su preparación dependerá el desarrollo de las actividades.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

De continuar con la no aplicación de las técnicas lúdicas informáticas en el aprendizaje el resultado sería:

- El atraso en el modelo tecnológico.

- Poco interés y desmotivación en el aprendizaje.
- La rutina primaría sobre los demás factores y hoy por hoy el niño necesita estar en contacto directo con nuevos conocimientos.
- El estudiante no aprendería a relacionar el juego con el aprendizaje, así estaríamos desmotivando a la diversión, curiosidad y el descubrimiento.
- El aprendizaje no sería significativo y no estimularíamos al estudiante a responder activamente e induciríamos al niño o niña a la poca imaginación y creatividad.

Un gran porcentaje de niños, están mal tecnificados con todas las modalidades, música, videos, etc. Las clases cotidianas les aburren y desertan, prefieren los juegos de consolas de video juegos, y afines, pasan más tiempo con la tecnología del celular, etc. Por tal motivo el docente debe buscar estrategias que orienten al estudiante a utilizar la informática como medio para aprender y divertirse.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide las técnicas lúdicas informáticas en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito?

#### **1.2.5 INTERROGANTES (SUB-PROBLEMAS)**

- ¿Se utilizan las técnicas lúdicas informáticas en la enseñanza del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de básica?
- ¿El juego es un medio para generar aprendizaje?
- ¿Cómo el estudiante puede aprender a través de la lúdica?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN**

**Delimitación temporal.**- el proyecto de investigación se realizará en el presente periodo.

**Delimitación espacial.**- la institución educativa a analizar es la escuela” Rosario del Alcázar”, de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.

**Unidades de Observación.**- Directivos, Docentes y Estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Escuela “Rosario del Alcázar”.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La realización de este proyecto es indispensable para el interés de la Escuela "Rosario del Alcázar" de la Parroquia Conocoto, Cantón Quito, siendo que la investigación a realizar es conveniente para el análisis de los procesos de enseñanza y mejora educativa.

Esta investigación servirá para aclarar los métodos de enseñanza, provocado por la escasa innovación de los recursos lúdicos, así como informáticos, por lo que retoma una antigua problemática con el objeto de darle vigencia y resolverla sistemáticamente en un corto plazo

Los beneficios que este trabajo proporcione, son de carácter pedagógico y que ayuden a diagnosticar y proponer al tema planteado importantes alternativas de solución, pero una vez que la información haya sido procesada convenientemente.

Con las actividades que se proponen después de la obtención de los resultados se establecen estrategias de enseñanza para la mejora del aprendizaje, las mismas que están enfocadas en la implementación de técnicas lúdicas informáticas de manera integral.

Cabe indicar que la manera en que se llegue a través de los medios como: textos, imágenes, sonido, animación, estoy segura que cause el mayor impacto sobre lo que estamos proponiendo. Esto servirá como iniciativa para establecer en otros grados dichas técnicas, bajo lo cual se espera resultados semejantes.

Por lo tanto al implementar las nuevas tecnologías de la información anexadas a la lúdica generará mayor aprendizaje ya que con el juego experimentamos relaciones diversas con personas y cosas, nos vemos en la necesidad de almacenar información, analizar causas y efectos, resolver diversos tipos de problemas, y tomar decisiones que nos identifica como conocedores de nuestras capacidades. Este proyecto de tesis es factible realizarlo ya que cuento con la aprobación de directivos, padres de familia y el entusiasmo de los estudiantes del tercer año de educación básica.

Por tal motivo justifico la aplicación de técnicas lúdicas informáticas en el PEA.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVOS GENERAL**

Determinar la incidencia de las técnicas lúdicas informáticas en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercero de Educación Básica de la escuela "Rosario del Alcázar" de la Parroquia de Conocoto.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar la incidencia de la tecnología lúdica en el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica.



- Analizar cómo es el desarrollo del aprendizaje mediante las técnicas lúdicas informáticas de los niños y niñas de la escuela “Rosario del Alcázar”.
- Elaborar una propuesta que desarrolle las técnicas lúdicas en el campo de la tecnología para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Desde hace tiempo atrás hemos venido observando que los docentes han venido utilizando material didáctico que no está de acorde con la realidad. Por lo tanto es indispensable renovarlo en nuestro quehacer educativo.

La tecnología es el medio con el que se pretende despertar el interés en los maestros para incorporar en su práctica docente las ventajas que el aprendizaje lúdico y las nuevas tecnologías informáticas ofrecen.

La Universidad Central del Ecuador, analiza en las tesis de la escuela de Parvularia, la temática de la lúdica en la mayoría de las tesis, pero de manera separada a la parte de tecnología informática.

En la Facultad de Ingeniería en la Universidad Central en la Escuela de Ingeniería en Sistemas, existen una diversidad de tesis y estudios sobre informática y audiovisuales que pueden acoplarse a la educación como son las aulas virtuales y afines.

La idea es crear un modelo de aprendizaje en el cual la interacción cara a cara se reduce a espacios virtuales de comunicación, y en donde resulta esencial la búsqueda de estrategias que ayuden a los alumnos a sentirse satisfechos al transitar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera sencilla y agradable.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La presente investigación se encuentra enfocada en el paradigma crítico propositivo; crítico porque se basa en una realidad educativa cultural; y propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la escasa integración de recursos informáticos y lúdicos con referencia al aprendizaje de los estudiantes.

De allí que con la aplicación de las técnicas lúdicas el docente pretenda la creatividad, la reflexión o la toma de conciencia acerca de los valores sociales o institucionales.

El sentido educativo y formador de este enfoque se refleja en que el estudiante plantee alternativas de solución y sea partícipe de una transformación social y personal.

La finalidad de la educación, en sentido general, es la formación del individuo en todas sus dimensiones, intelectual, físico, social, cultural, afectivo, tal que pueda integrarse adecuadamente a la vida futura.

Sin embargo, tradicionalmente ha sido fraccionada dándose énfasis a uno u otro aspecto, hasta llegar a reducirse a la formación para el tiempo ocupado, para el trabajo, más que para el individuo en sí o para la vida misma, perpetuando la reproducción del sistema con sus concebidas desigualdades.

Muy pocas son las instituciones educativas que pretenden modificar el sistema a partir de la toma de conciencia de los participantes posibilitando el surgimiento de protagonistas de dicho cambio; las políticas educativas en nuestro medio actual lo hacen casi imposible y, la educación así vista, carece del carácter liberador que debe poseer y pierde su fundamento original, dando cada vez menos respuesta al desarrollo social, a los cambios tecnológicos o a la humanización del hombre.

**Moreira, R; 2009 dice:**

***“Si la educación pretende fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando espacios necesarios para reflexión, creación y compromiso. Es allí donde la recreación encuentra su razón de ser” (p. 36).***

La tecnología y la lúdica unidas son entendidas como el recurso didáctico que posibilita la fijación de conceptos ya definidos, de manera entretenida; así, hablaremos de Matemática recreativa, Química recreativa, etc. Además, entendemos que a partir del ejercicio lúdico se fomentan la construcción conceptual y de actitudes, la búsqueda del conocimiento, la creatividad y el desarrollo de valores. El medio es el mismo, pero se diferencian en cuanto a la finalidad. Se unifican enseñanza y aprendizaje.

Cualquiera que sea la posición adoptada por el docente, de todas formas se asume que trata de educar en el tiempo ocupado, en la escolaridad. Jiménez, (2000) dice:

***“La libertad existe en tanto contemple “libertad de...” y ‘libertad para...’, aspectos no inmanentes al individuo, sino que implican un proceso de aprendizaje y por tanto un agente que lo instrumente, que sugiera, que oriente, que motive los modos de liberar el tiempo” (p. 39)***

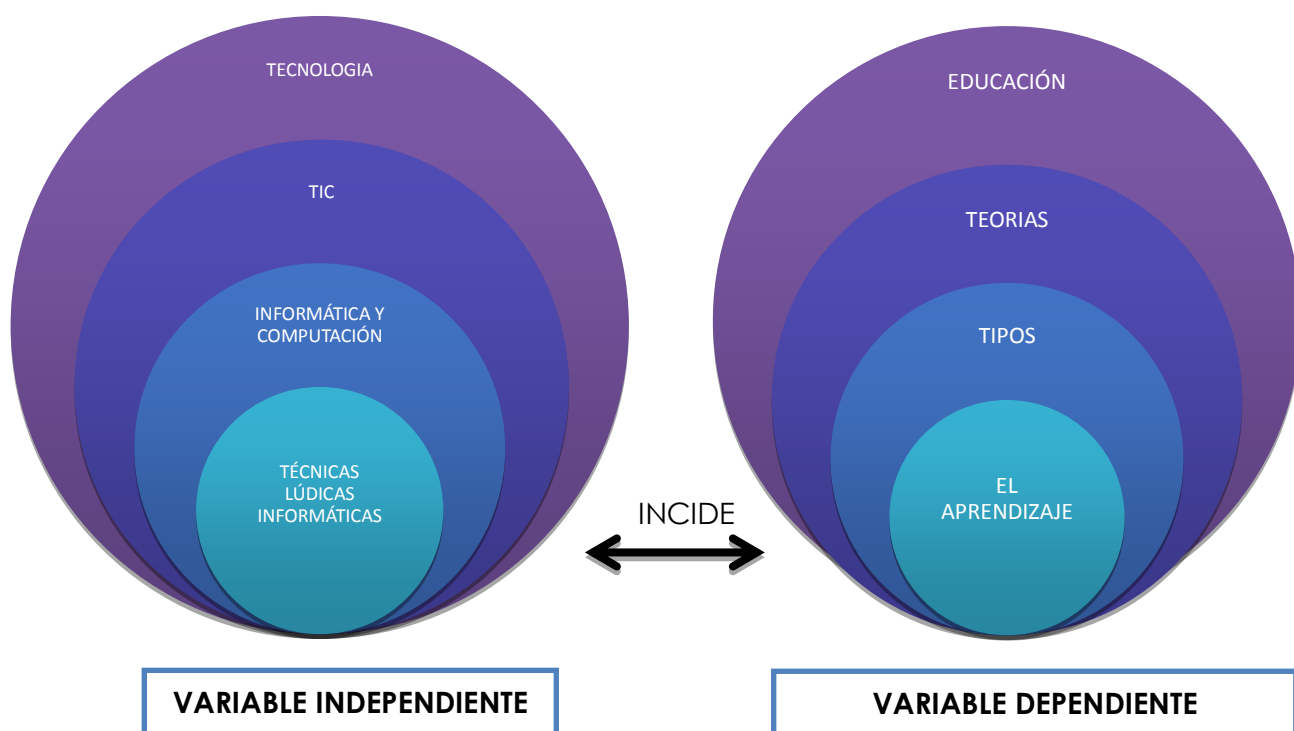
La Recreación, caracterizada como Educación intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al alumno y su modo de participar en la realidad; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela.

### 2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El artículo 29 de la convención sobre los derechos de los niños aprobados por la asamblea general de las naciones unidas el 20 de noviembre de 1.989, dice:

Los estados convienen en que la educación del niño debe de estar encaminada a: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades. Si bien no es una definición, sino "a lo que debe de estar encaminada" enmarca y define perfectamente que debemos entender hoy por educación.

### 2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA (CATEGORÍAS FUNDAMENTALES)



**Gráfico N° 2: Organizador lógico de Variables**  
Elaborado por: Rita Hidalgo

#### **2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS**

Hace relativamente pocos años, nadie se imaginó el impacto que provocaría el uso de la informática prácticamente en todas las áreas; y precisamente el juego es un aspecto de la vida que se revolucionó con el uso de la tecnología.



#### **¿Qué es el juego?**

Jugar es hacer algo por placer; por el puro gusto de hacerlo, como dicen. Para la mayor parte de nosotros y la mayoría de las veces, el juego tiene espíritu de alegría y diversión, atrae nuestro interés y provoca entusiasmo.

Una característica importante del juego es que, muchas veces, requiere habilidades que hay que adquirir mediante el aprendizaje y la práctica. Jugar no es nada más echar relajo, los mejores juegos tienen reglas, disciplina y cierto grado de dificultad.

Hay que aprender a jugar. Y, también jugando, aprendemos. Es decir, adoptamos nuevas formas de comportamiento y desarrollamos otras capacidades. Jugando aprendemos a convivir, a cooperar con los demás, a observar reglas, a cumplir acuerdos, a comunicar ideas, deseos y sentimientos. También desarrollamos nuestros sentidos y nuestra inteligencia, nos volvemos más perceptivos, mejor organizados, más hábiles y a veces hasta más fuertes.

**La informática** facilita nuevos cauces de comunicación y expresión, amplía las posibilidades de elegir e interactuar con la información, muestra novedosas

formas de integrar diferentes lenguajes, y nos presenta nuevas estructuras hipertextuales para organizar los conocimientos.



Las recientes tecnologías ofrecen un espacio para el juego, pero hay que buscar, también, el aprendizaje de conceptos, destrezas cognitivas como la resolución de problemas, el razonamiento, el desarrollo de capacidades creativas y de expresión gráfica y musical.

¿Cuáles son las habilidades y destrezas que los videojuegos nos ayudan a ejercitar? **He aquí algunas:**

- Capacidad de concentración.
- Coordinación visual y manual.
- Visualización espacial.
- Habilidades lógico/matemáticas.
- Reconocimiento de relaciones causa/efecto.
- Toma de decisiones.
- Manejo de la computadora.

**PIAGET, Jean; 2000.**

*“La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material.” (pág. 21).*

El juego está ligado a la etapa de inmadurez del individuo y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia

actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En otro orden de ideas Enríquez; 1996 dice: ***“se determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos” (p 67).***



Haciendo una última referencia a los programas informáticos de carácter lúdico, no podemos ignorar las dificultades editoriales con las que se encuentran; esto se dirige a un sector social más amplio y por tanto recogen el impulso editorial con mucha mayor facilidad que los primeros. En campos concretos en los que es necesario disponer de recursos económicos importantes para la confección de materiales didácticos, el acceso a la edición es un componente relevante. El caso de la programación informática aplicada a la enseñanza es un ejemplo claro. Es mucho más difícil obtener respaldo editorial a un material escrito que un digital. Sin embargo, estos materiales son necesarios aunque su sector de consumo sea menor. Su investigación y desarrollo es un reto para el futuro.

El vivir creativamente, transformando el mundo en el encuentro con el mundo, implica una actitud saludable, que disputa la naturalización de las condiciones de opresión, que no niega la indignación y la vuelve motor de la transformación. Saludable, porque vence a la alineación.

El “jugarse”, estar dispuesto a confrontar, a dejarse transformar, es arriesgar. Arriesgar, es asomarse al vacío de lo desconocido y dar el salto, aventurarse a crear.

## **EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE**

Más de un papá se habrá sentido aterrado al pensar que los juegos con soporte informático pueden echar a perder la formación intelectual y física de los niños o las niñas. Eso no tiene por qué ser así. La mayoría de los juegos con soporte informático son educativos, pues a través de ellos se adquieren conocimientos, se desarrollan estrategias intelectuales y se promueve la capacidad creativa. Todo es cuestión de saberlos equilibrar con otras actividades físicas, mentales y deportivas, que también son necesarias.

Cuando jugamos, nos hacemos una representación del mundo, creamos situaciones reales o imaginarias en las que nos sumergimos con gusto. Nos agrada parecernos a los personajes que se han convertido en modelos o héroes ideales. A

la vez que nos prepara para la vida diaria, el juego nos permite escapar de la realidad, aunque sea sólo por un tiempo, por eso resulta tan atractivo.

En el juego experimentamos relaciones diversas con personas y cosas, nos vemos en la necesidad de almacenar información, analizar causas y efectos, resolver diversos tipos de problemas, tomar decisiones, utilizar un vocabulario o código particular, que nos identifica como conocedores e iniciados, aprendemos a controlar reacciones e impulsos , a expresar nuestras emociones e interpretar acontecimientos nuevos. El juego favorece las ideas y sentimientos positivos, desarrolla destrezas motrices y, finalmente, nos enseña a actuar de acuerdo a reglas y normas que facilitan la interacción social.

Jugamos para divertirnos, para disfrutar y pasarla bien; pero también nos gusta el reto. Muchos juegos consisten en probar que podemos conseguir algo y hacerlo cada vez mejor, aumentando el nivel de dificultad. El desafío puede ser competitivo, para conseguir un objetivo antes que los demás, o colaborativo, cuando debemos conseguir una finalidad con la ayuda de otros.



Cualquier actividad puede convertirse en juego, sin que por eso olvidemos el objetivo a alcanzar, o desconozcamos las reglas a seguir.

La informática es un ejemplo de una herramienta que es, a la vez, divertida y educativa; en una consola de juegos, en tu computadora, o en internet, están disponibles recursos de comunicación y de juego de lo más provechoso y estimulante. Todo lo que se necesita es reconocer un reto, asumirlo de manera espontánea y con ánimo, tomar libremente las decisiones necesarias y estar en la disposición de continuar o aplazar la actividad cuando nos parezca conveniente.

De igual manera podemos plantear, como juego, el elaborar un texto, utilizando diversos colores, tipos de letra opciones de formato; hacer un dibujo; ordenar una serie de datos y representarlos mediante una gráfica; escribir a un familiar y mandarle una foto. Si se sugieren como juego, veremos que estas actividades nos ayudarán a dominar el procesador de textos, un programa gráfico, una base de datos y el uso del correo electrónico.

La informática ofrece la facilidad de expresarnos por múltiples medios: texto, imágenes, sonidos, animación, etcétera. Podemos elegir, desde juegos tradicionales como rompecabezas, acertijos, juegos de naipes y ajedrez, juegos de destreza o estrategia, clásicos o modernistas, hasta situaciones fantásticas o de ciencia ficción en juegos de simulación, aventura y rol.

## **2.4.2 INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN**

### **2.4.2.1 LA INFORMÁTICA. LA COMPUTADORA Y LA EDUCACIÓN**

Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

En consecuencia, la tecnología de la informática se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje

en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente.

El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia. La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia. En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

Desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer el ritmo general de la clase. Existe una gran variedad de software educativo que permite un amplio trabajo de las operaciones lógico-

matemáticas (seriación, correspondencia, clasificación, que son las base para la construcción de la noción de número) y también de las operaciones infra lógicas (espacio representativo, secuencias temporales, conservaciones del objeto) colaborando así con la reconstrucción de la realidad que realizan los alumnos, estimulándolos y consolidando su desarrollo cognitivo.

**La computadora** 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 cognitivos de los alumnos.

La utilización de la computadora en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces hacemos "automáticamente", estimulando el pasaje de conductas sensorio-motoras a conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento.

Desde los planos afectivo y social, el manejo de la computadora permite el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje. Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, entre otros.

Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así el alumno 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.

El método de razonar informático es concretamente el método de diseño descendente de algoritmos que es positivamente enriquecedor como método sistemático y riguroso de resolución de problemas y de razonamiento.

De tal manera que el docente, debe dominar una forma de trabajar metódica, que enseña a pensar y que permite el aprendizaje por descubrimiento, el desarrollo inteligente y la adquisición sólida de los patrones del conocimiento.

El alumno, estará preparado entonces para distinguir claramente cuál es el problema y cuál es el método más adecuado de resolución.

#### **2.4.2.2 LA COMPUTADORA EN EL AULA COMO RECURSO COGNITIVO**

Sin duda alguna, las nuevas tecnologías están y van a seguir cambiando nuestra manera de vivir. Entonces, por qué no entrar de lleno a indagar las virtudes de esa herramienta llamada computadora, que potencia nuestra capacidad de aprender y nos facilita el conocimiento.

Las escuelas con sus escasos recursos, hacen esfuerzos por dotar de equipo de cómputo a sus estudiantes para que éstos puedan acceder a un conocimiento más vasto, almacenado en millones de servidores en todo el orbe por la red mundial de Internet.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia.

✓ **La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico** eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia. En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

En este trabajo se asume la anterior clasificación enunciada por *Expósito*, y que después de hacer el análisis necesario hemos adaptado para este caso específico la cual se describe a continuación.

### **1.-La computadora como objeto de estudio:**

El alumno asimila los conceptos y procedimientos Informáticos fundamentales y desarrolla habilidades para la aplicación de los sistemas o paquetes específicos en los contenidos de la especialidad.

### **2. La computadora como herramienta de trabajo:**

El alumno resuelve problemas de la rama productiva o de servicios, haciendo uso de los sistemas o paquetes, estudiados.

### **3. La computadora como medio de enseñanza:**

Las diferentes disciplinas a partir de diferentes software, simulan procesos o fenómenos, repasan, evalúan, entrenan, etc., como apoyo al contenido impartido en su clase.

En consecuencia, podemos plantear que la Computación puede ser objeto de estudio cuando se considera como una disciplina autónoma, es decir brindar instrucción sobre aspectos fundamentales que permitan la adquisición de conocimientos y habilidades en el uso de diferentes sistemas y a su vez convertirse en una útil herramienta de trabajo cuando se pone en función de las necesidades de cada especialidad, a la vez que puede ser empleada como un poderoso medio de enseñanza en las diferentes disciplinas

### **✓ Ventajas de las computadoras.**

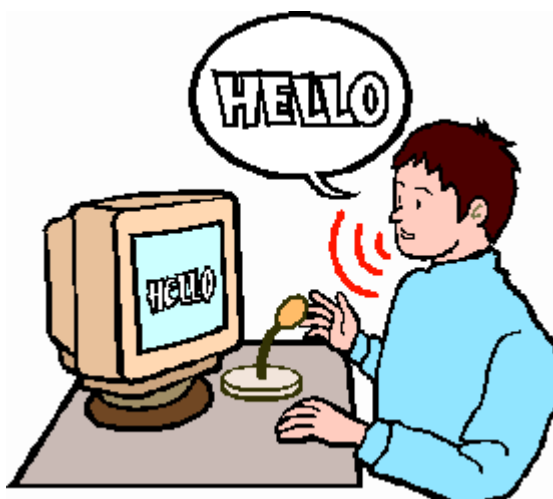
Las computadoras ofrecen, entre otras, las siguientes ventajas para la educación:

- 1. Facilitan el aprendizaje personalizado:** El alumno puede desarrollar su aprendizaje a su propio ritmo, en el tiempo de que disponga, a la vez que le van proporcionando retroalimentación y ayuda.
- 2. Son herramientas multimedia:** Las computadoras con la capacidad de integrar gráficas, impresiones, audio, voz, video, y animaciones pueden ser

efectivos apoyos a la educación, permitiendo al maestro y alumno utilizar diversas tecnologías de manera conjunta.

3. **Son interactivas:** Los nuevos microprocesadores son extremadamente flexibles y poderosos permitiendo el desarrollo de programas educativos que le facilitan al alumno mantener el control del destino de su consulta y de la forma y orden en que la realiza. Permiten también incluir dentro de los programas educativos adecuadas y pertinentes respuestas, asesorías y retroalimentación para los alumnos, que les refuercen el aprendizaje.
4. **Tienen rápido avance tecnológico:** Las innovaciones tecnológicas están constantemente surgiendo en el mundo de la tecnología de las computadoras y las telecomunicaciones derrumbando barreras y limitaciones de capacidad.
5. **Reducen sus precios constantemente:** El desarrollo permanente de nuevas tecnologías, hace posible que en poco tiempo bajen de precio las existentes y estén disponibles para un mayor número de usuarios.
6. **Existe una gran competencia:** Tanto en la producción de las computadoras, con en el desarrollo de los programas que utilizan, existe una gran competencia mundial que favorece al usuario ya que los productores deben esforzarse más y ofrecer mayores y mejores ventajas para el usuario, para poder sobrevivir. Además garantiza la existencia de aplicaciones para casi todas las necesidades de la educación gracias a que los fabricantes están permanentemente buscando nuevas opciones de mercado.
7. **Incrementan el acceso a distancia:** El notable avance en la tecnología de comunicación y en la capacidad de las computadoras ha permitido establecer una comunicación a través de redes mundiales que crece constantemente, permitiendo el acceso a innumerables fuentes de información que antes eran inaccesibles.





### ✓ CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que he podido arribar después del análisis del contenido realizada son las siguientes:

- Las computadoras han creado un clima de inquietud entre los individuos de la sociedad y, particularmente entre los profesionales preocupados en la evolución de los avances tecnológicos.
- El recurso de la capacitación permitirá convertir a la computadora en una herramienta de apoyo en el desarrollo de cualquier actividad el cual le permitirá realizar su función con mayor facilidad y rapidez.
- La computadora utilizada correctamente es una herramienta o un medio auxiliar, para la solución de problemas de diversas disciplinas que se plantean el estudiante.
- La Computación puede ser objeto de estudio cuando se considera como una disciplina autónoma, es decir brindar instrucción sobre aspectos fundamentales que permitan la adquisición de conocimientos y habilidades en el uso de diferentes sistemas y a su vez convertirse en un medio didáctico muy útil, cuando se pone en función de las necesidades de cada especialidad, a la vez que puede ser empleada como un poderoso medio de enseñanza en las diferentes disciplinas o profesiones.

- El uso del ordenador tiene beneficios académicos que podemos mencionar: el ahorro de tiempo al realizar sus tareas; al utilizar las computadoras pueden darles diferentes formas a sus trabajos y por lo tanto una mayor presentación; también pueden realizar diversos tipos de tareas desde documentos, investigaciones, tablas, etc.
- El uso de la computadora se ha vuelto indispensable para todos los jóvenes estudiantes incluso para casi todas las personas que estudian, trabajan, hasta los niños que buscan entretenerse investigar diferentes temas.
- Otra conclusión a la que pudimos llegar es que la gente que utiliza las computadoras aún no sabe qué consecuencias pueden traer el uso de las computadoras, tal vez tienen idea pero en realidad no saben que es lo que se debe hacer para no tener una consecuencia grave del uso de estas.
- La computadora proporciona beneficios según su uso y las previsiones que se tengan para contrarrestar sus peligros.

### **2.4.2.3 DIFERENCIA ENTRE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

Informática es un vocablo inspirado en el francés informatique, formado a su vez por la conjunción de las palabras information y automatique, para dar idea de la automatización de la información que se logra con los sistemas computacionales.

El concepto fundamental de la Computación es el concepto de **ALGORITMO**.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

### **2.4.3 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red

#### **✓ TIC Y EDUCACIÓN**

El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios. Debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad. Debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la alfabetización digital.

Las nuevas tecnologías dan acceso a una gran cantidad de información, que no ha de confundirse con el saber. Para que la información devenga en conocimientos el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos. Por esta razón lo primero que debe hacerse explícito es que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no ha de eludir la noción de esfuerzo. Los nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información. A cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información y a la educación proporcionar las bases para que esto se produzca. Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica. Las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno.

Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

#### ✓ **Uso de las TIC en educación**

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en si mismo. Permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, CD-ROMS, programas de simulación o de ejercicios, etc. Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje.

Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender.”

La búsqueda y el tratamiento de la información inherente a estos objetivos de formación constituyen la piedra angular de tales estrategias y representan actualmente uno de los componentes de base para una utilización eficaz y clara de Internet ya sea en el medio escolar como en la vida privada.

Para cada uno de estos elementos mencionados, las nuevas tecnologías, sobre todos las situadas en red, constituyen una fuente que permite variar las formas de hacer para atender a los resultados deseados. Entre los instrumentos más utilizados en el contexto escolar destacamos: tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos o de información, programas didácticos, de simulación y de ejercicios, CD-ROMS, presentaciones electrónicas, editores de páginas HTML, programas de autoría, foros de debate, la cámara digital, la videoconferencia, etc.

Entre las actividades a desarrollar mencionamos: correspondencia escolar, búsqueda de documentación, producción de un periódico de clase o de centro, realización de proyectos como web-quest u otros, intercambios con clases de otras ciudades o países, etc.

Podrán utilizarse las nuevas tecnologías, pero se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se ha variado la postura de que el profesor tiene la respuesta y se pide al alumno que la reproduzca. En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se

responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

### **Las TICS en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje**

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos:

#### **1. Su Conocimiento y su Uso.**

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura.

Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

- Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza.
  - Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida
- 2.** El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede

facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores.

Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad.

Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados. Los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- a) Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- b) Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- c) Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.

- d) Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- e) Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

- **Las TICs en las aulas de Educación Primaria**

Aunque en la actualidad contamos con nuevos recursos para favorecer el aprendizaje de nuestros alumnos/as, lo cierto es que todavía no somos capaces de manejar las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la información.

Nuestra escuela sigue siendo una institución a la cual le cuesta afrontar los cambios de la sociedad. La educación de nuestros niños y niñas continúa basada en el libro de texto y en la palabra escrita. La utilización correcta de las TICs nos aportaría grandes avances en educación, con el consiguiente desarrollo de nuestros alumnos.

Está demostrado que la utilización de estrategias educativas atractivas para el alumnado estimula a éste y consigue mayor implicación en las tareas escolares.

Un alumnado estimulado en clase consigue mejores resultados, posee una visión mucho más positiva de la escuela, ve a ésta como un lugar para aprender, vivir nuevas experiencias. La escuela debe ser un lugar en el que niños y niñas desarrollen todo su potencial tanto físico como mental, debe propiciar el mayor aprendizaje posible y por consiguiente debemos obtener alumnos capaces de enfrentarse a la sociedad con las mejores garantías de éxito.



Con las TICs podemos acercarnos un poco más a la escuela que todos deseamos, una escuela actual, en constante evolución, dispuesta a proporcionar aprendizajes significativos, una escuela en la que todo niño o niña tiene cabida sin distinción ninguna.

Las TICs poseen numerosas ventajas para la formación como las siguientes:

- Elimina barreras espacio-temporales entre el profesor y los alumnos y viceversa.
- Aumenta las posibilidades de información, es decir, no es lo mismo que la información provenga exclusivamente de un libro de texto a que encendamos el ordenador y encontremos un mundo de información.
- Crea escenarios más atractivos, interesantes y flexibles para el aprendizaje.
- Potencia el autoaprendizaje. También proporciona un aprendizaje independiente, colaborativo y en grupo.
- Facilita una formación permanente tanto por parte del alumnado como del docente.
- Deja atrás la idea de las instituciones escolares como único escenario formativo.
- Aporta nuevas formas para la tutorización de los estudiantes.
- Las TICs proporcionan nuevos y mejores aprendizajes a niños y niñas con necesidades educativas especiales.

Para concluir debo decir que con la inclusión de las TICs y su correcta utilización conseguimos una escuela viva, que garantiza el desarrollo integral de nuestros alumnos, y que proporciona nuevos modos de aprender. Estos nuevos métodos de

aprendizaje deberán llevarse a cabo por docentes con nuevas ideas y motivaciones renovadas, aunque todo esto no será posible si no nos concienciamos de la importancia de la educación de nuestros niños y niñas. Tarea que considero extremadamente relevante ya que de nuestros alumnos y alumnas depende el futuro.

#### **2.4.4 TECNOLOGIA**

**Tecnología** es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

- **INTRODUCCIÓN.**

Hoy en día hay que enfrentar la enorme tarea de mejorar la enseñanza de las ciencias para satisfacer las demandas y desafíos de una economía globalizada. Las salas de clase de la región deben ser transformadas en centros de aprendizaje abierto que ofrezcan programas de ciencias basados en la práctica, el pensamiento y la realidad.

Las tecnologías de información modernas, si son utilizadas en forma apropiada, ofrecen a todos el potencial para poder llegar a alcanzar la vanguardia de la enseñanza de ciencias y. Para ello, se está creando e implantación de una red de educación virtual utilizando los últimos conceptos e ideas de la educación a distancia, de tecnologías avanzadas y modos apropiados de conectividad.

Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos.

1. Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones están transformando la sociedad , y en particular los procesos educativos.
2. Las redes digitales son parte de ese cambio social, pero hay que tener en cuenta muchas tecnologías coadyuvantes.
3. El teléfono, la radio y televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia y la realidad virtual son tecnologías a tener en cuenta.
4. La Pedagogía habla de educación para los medios, de alfabetización audiovisual y de alfabetización informativa.
5. Las Nuevas Tecnologías posibilitan la construcción de un nuevo espacio social.
6. Dicha transformación es lo suficientemente importante como para que pueda ser comparada con las grandes revoluciones técnicas como la escritura ,imprensa, que transformaron la educación.
7. El derecho a la educación universal tiene que ampliarse, porque los espacios sociales se han ampliado. Lo cierto es que el entorno digital emergente exige diseñar nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes.

No basta con enseñar a leer, escribir y hacer cálculos matemáticos, además de introducir conocimientos básicos de historia, literatura y ciencias. Todo ello es necesario y lo seguirá siendo en los espacios naturales y urbanos en los que tradicionalmente se ha desarrollado la vida social.

1. **Tecnología educativa** es el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación).

La evolución de la tecnología educativa, que como disciplina nació en Estados Unidos de América en la década de los 50 del siglo pasado, ha

dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que hemos conocido como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, tecnología instruccional, diseño curricular o tecnología crítica de la enseñanza. Los recursos técnicos son los que se utilizan para realizar un trabajo en específico con una técnica que lo caracteriza por ejemplo una máquina de refrescos utiliza cierta técnica que consta de varios pasos, introduces moneda, la máquina la acepta, aprietas un botón de refresco, la máquina lo percibe y manda tu refresco, todos estos pasos son técnicas,

Se entiende por **tecnología educativa** al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

## **2. Materiales Mediáticos**

En la actualidad con el avance vertiginoso de la conciencia, tecnología y sociedad, la educación debe contar con un pilar fundamental para su desarrollo correcto que es la tecnología. Las comunidades educativas de todo nivel debe tener espacios virtuales que ejecuten de manera justiciana a las TICs.

## **3. Educación y nuevas tecnologías**

La era de internet ofrece cambios educativos, y los docentes se integran en un marco donde día con día las reformas implican nuevos desafíos en su labor cotidiana; llega para ellos el momento de adoptar retos no sólo en el ámbito de la educación sino principalmente en el de su formación profesional. En efecto, en el momento actual, la enorme aceleración del cambio social modifica de una forma tan rápida nuestras formas de vida, introduciendo nuevas concepciones económicas, nuevos desarrollos científicos, y tecnológicos y nuevos valores sociales.



El uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) puede ayudar a transformar y revalorar su función docente hacia la creación de nuevos estilos de enseñanza y de ambientes de aprendizaje, por lo que su profesionalización sobre el uso de las herramientas tecnológicas puede llegar a ser un componente principal para mejorar de la calidad de la educación en un milenio, donde las políticas educativas lo impulsan al desarrollo de nuevas competencias.

Cabe señalar la importancia que debe dar el maestro al uso de las nuevas tecnologías y su aplicación dentro del aula, ya que al ser utilizadas éstas se suele influir en la obtención de resultados más positivos, sin embargo considérese que pueden otros factores influir en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, pero el estudio de dichos factores queda fuera de los objetivos de la presente investigación.

## **2.5 VARIABLE DEPENDIENTE: EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

*Feldman; 2001 dice: “Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia” (p.39).*

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El juego ha sido enfocado por muchos teóricos como la primera forma de aprendizaje. Cuando los niños juegan, experimentan los fenómenos de la naturaleza, aprenden reglas y aprenden a interactuar entre ellos. Vygotsky está de acuerdo con que el juego es esencial en el desarrollo psicológico de los niños porque pueden entender mejor su ambiente o entorno a través del juego.

El aprendizaje es el proceso permanente de transformación de la información y la experiencia en conocimiento, habilidades, comportamientos y actitudes.



# El cono del aprendizaje de Edgar Dale



Gráfico No. 3: El cono del aprendizaje

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Edgar Dale Sabiduría.com

## 2.5.1 APRENDIZAJE LÚDICO

Dentro de las actividades y técnicas propias de la animación sociocultural que pretenden desatar un proceso de participación, de expresión y de creatividad y favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón, encontramos el taller, el cual se constituye en un soporte de singular importancia dentro de la pedagogía lúdica.

El taller está concebido como una técnica grupal consistente en reuniones de estudio y trabajo práctico de personas que tienen una problemática común. Su finalidad es partir de información e instrucción para identificar, analizar y resolver problemas.

Por medio de la vivencia de la actividad, el participante rescata para sí su capacidad creativa, enajenada la mayoría de las veces por los mitos de la especialización, como por un sistema educativo que hace más énfasis en la importancia del producto frente a la importancia del proceso creativo que potencializa las aptitudes y capacidades de la persona.

De cada taller debe surgir un producto específico que resulta de la capacidad analítico-creadora de los participantes y una relación clara entre la teoría y su aplicación a la solución de problemas concretos. El resultado de un taller no es necesariamente un producto material; puede ser de planeamiento, de aclaración conceptual sobre un tema, de generación de herramientas para un trabajo posterior, etc.

El trabajo en taller; se debe complementar con otras actividades como conferencias, actividades extra-clase, consultas bibliográficas, lo que posibilita ampliar el rango de las alternativas de aprendizaje.

El aprendizaje lúdico es una estrategia que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. Dicho aprendizaje favorece la satisfacción placentera del alumno por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta su entorno, permitiéndole construir su propio aprendizaje





**Gráfico No.4:** Proceso de Aprendizaje y Enseñanza  
Elaborado por: Rita Hidalgo  
Fuente: Márquez 2010

- **El aprendizaje siempre implica:**

Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en juego actividades mentales distintas: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

La comprensión de la información recibida por parte de los estudiantes que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus

habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado. La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

Para que se puedan realizar aprendizajes son necesarios tres factores básicos:

### **1. Inteligencia y otras capacidades.**

Conocimientos previos (poder aprender): para aprender nuevas cosas hay que estar en condiciones de hacerlo, se debe disponer de las capacidades cognitivas necesarias para ello (atención, proceso...) y de los conocimientos previos imprescindibles para construir sobre ellos los nuevos aprendizajes. También es necesario poder acceder a la información necesaria.

### **2. Motivación (querer aprender).**

Para que una persona realice un determinado aprendizaje es necesario que movilice y dirija en una dirección determinada energía para que las neuronas realicen nuevas conexiones entre ellas. La motivación dependerá de múltiples factores personales (personalidad, fuerza de voluntad...), familiares, sociales y del contexto en el que se realiza el estudio (métodos de enseñanza, profesorado...)

### **3. Experiencia (saber aprender).**

Los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinados instrumentos y técnicas de estudio:

- Instrumentales básicas: observación, lectura, escritura...
- Repetitivas (memorizando): copiar, recitar, adquisición de habilidades de procedimiento...
- De comprensión: vocabulario, estructuras sintácticas...

- Elaborativas (relacionando la nueva información con la anterior): subrayar, completar frases, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales, seleccionar, organizar...
- Exploratorias: explorar, experimentar...
- De aplicación de conocimientos a nuevas situaciones, creación.
- Regulativas (meta cognición): analizando y reflexionando sobre los propios procesos cognitivos
- **Factores que favorecen los aprendizajes.**
  - **¿Qué necesitamos para aprender?:** Información, procesarla (comprender, memorizar, integrar con la previa), aplicarla (ver utilidad).
  - **Motivación:** Hay motivación para aprender cuando: hay necesidad, cuando lo que se sabe no basta o no funciona. También se aprende para saber (almacenar) o hacer cosas (dos tipos de estudiantes: los que les gusta aprender, los que aprenden cuando les interesa para algo).
  - **Actividad:** "para comprender una cosa, lo mejor es hacer algo con ella, tratar de cambiarla...". Equilibrar las clases magistrales con otras actividades.
  - **Actividades significativas:** actividades relacionadas con problemáticas relevantes para los estudiantes.
  - **Actividades estructuradas.** por ejemplo resolución de problemas estructurados...

- **Contextualizadas en el entorno personal y social de los estudiantes:** Que faciliten un aprendizaje constructivo, asociando los nuevos contenidos a los conocimientos anteriores: cuando los nuevos conocimientos originan un conflicto con los esquemas cognitivos previos, se hace necesaria una reestructuración conciliadora que lleva a un nuevo equilibrio con otros esquemas más flexibles y complejos.
- **Control de la actividad:** el alumno se siente protagonista, controla la actividad, es consciente de su estilo de aprendizaje y de sus procesos de aprendizaje, construye sus estrategias y recursos.
- **Colaborativas:** Investigaciones y otras actividades en grupo (con aceptación de responsabilidades, discusión en pequeño grupo, negociación...) que permitan explorar nuevos conocimientos, estimulen el desarrollo del pensamiento de orden superior, la aplicación y reflexión del propio conocimiento, compartir el conocimiento con los demás considerar la diversidad como un valor... Los estudiantes aprenden mejor cuando deben tomar decisiones sobre su experiencia educativa en el contexto de una secuencia de aprendizaje organizada y en situaciones que exijan la colaboración para alcanzar un objetivo común.

Sancho, Ángel; (20002); Al respecto, destaca que las personas aprendemos cuando:

*“Nos implicamos en temas, problemas y actividades que tienen relación con nuestros intereses y preocupaciones relacionamos lo que aprendemos con nuestras experiencias en la vida diaria, encontramos relaciones entre temas de estudio y áreas de interés personal, trabajamos en contextos de colaboración, nos involucramos en procesos de investigación, exploramos cuestiones y problemas desconocidos para nosotros, reflexionamos o evaluamos nuestro propio proceso de aprendizaje, nos enfrentamos a situaciones de aprendizaje*

*problemáticas, descubrimos que podemos entender y comunicar mejor cosas, acontecimientos y fenómenos”. (p.46)*

## **2.5.2 TIPOS DE APRENDIZAJE**

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- **Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

### 2.5.3 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

**Pávlov**. I. (Desde la perspectiva de, a principios del siglo XX), sobre el Condicionamiento clásico dice:

*“Un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro tipo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa, genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.” (p.32).*

Conductismo. Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos. *“El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno”*. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

Reforzamiento. B.F. Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior. Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado.

Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles.

Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.

### **Teorías Cognitivas:**

- **Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- **Aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak)** postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el alumno. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

**Cognitivismo.** La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

**Constructivismo.** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. *"Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de asimilar"*. Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

#### 2.5.4 LA EDUCACIÓN

**La educación**, (del latín *educere* "guiar, conducir" o *educare* "formar, instruir") puede definirse como:

- Es el proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.
- El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.
- Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.
- La educación se comparte entre las personas por medio de nuestras ideas, cultura, conocimientos, etc. respetando siempre a los demás. Ésta no siempre se da en el aula.
- La Educación Preescolar, educación primaria y secundaria es la etapa de formación de los individuos en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida. Lograr que todos los niños, las niñas y adolescentes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.
- En una educación básica de buena calidad el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los



propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos.

- Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo.
- Una de las definiciones más interesantes nos la propone uno de los más grandes pensadores, Aristóteles: "La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético."
- También se denomina educación al resultado de este proceso, que se materializa en la serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores adquiridos, produciendo cambios de carácter social, intelectual, emocional, etc. en la persona que, dependiendo del grado de concienciación, será para toda su vida o por un periodo determinado, pasando a formar parte del recuerdo en el último de los casos.
- **Objetivos.**
- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración de los niños en lo sensorio-motor, la manifestación **lúdica y estética**, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.

- Desarrollar la creatividad del individuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

La educación es un proceso de socialización y endoculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte fortaleciendo la identidad nacional. La educación abarca muchos ámbitos; como la educación formal, informal y no formal.

## **2.6 HIPÓTESIS**

### **2.6.1 HIPÓTESIS NULA**

Las técnicas lúdicas informáticas no incide en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela “Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito durante el año lectivo 2010 - 2011.

## **2.6.2 HIPÓTESIS ALTERNATIVA**

Las técnicas lúdicas informáticas incide en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar “de la Parroquia de Conocoto durante el año lectivo 2010 -2011

## **2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

Técnicas Lúdicas informáticas

### **2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

El Aprendizaje

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE**

El presente trabajo de investigación está basado en el paradigma crítico propositivo y tiene un carácter cualitativo cuantitativo, porque emplea el método de investigación científica, ya que interpretará y analizará y una problemática cultural o socio- educativa, y cuantitativa porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN (CRITICO – PROPOSITIVO)**

La investigación tiene un diseño o tipo de investigación explicativa, porque enuncia el cómo y el porqué de los casos, para inferir conclusiones. Se cuenta con la experiencia en el área en la que se comprobará y verificará datos, así como también se determinará la relación causa y efecto existente.

- **Documentación bibliográfica:** porque se consulta en libros, folletos y escritos científicos extraídos de diferentes medios como el internet.
- **De campo:** porque su investigación se da en el lugar de los hechos, es decir la escuela “Rosario del Alcázar”, ubicada en la Parroquia Conocoto - Cantón Quito.

### 3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

**La investigación se basa en tres niveles:**

- 1. Nivel exploratorio:** Porque se realiza un diagnóstico para conocer las técnicas. Se realizará un diagnóstico con el fin de saber si se emplean técnicas lúdicas informáticas como recurso de apoyo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica de La escuela” Rosario del Alcázar “de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito, a través de los resultados de las encuestas.
- 2. Nivel Descriptivo:** Porque se utilizara las causas y efectos de las técnicas lúdicas Informáticas en el desarrollo del aprendizaje.
- 3. Nivel de Asociación de Variables:** (CORRELACIONAL) porque las dos variables de la investigación se asociarán.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

**Cuadro No 1: POBLACIÓN Y MUESTRA**

<b>Estudiantes del tercer año de Básica</b>	<b>32</b>
<b>Docentes</b>	<b>10</b>
<b>Total</b>	<b>42</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICAS LÚDICAS INFORMÁTICAS

**Cuadro No. 2: Variable Independiente**

CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Las técnicas lúdicas e informáticas son un conjunto de herramientas elementales para el desarrollo del aprendizaje humano en el que se fusiona la tecnología, el juego y el conocimiento.</p> <p>Empieza con la conceptualización y entendimiento del juego, se acopla el conocimiento que deseamos implementar y se traslada al centro informático para aplicar dicho juego</p>	Herramientas	Visual Auditivo Manual	<p>¿Utiliza la computadora como herramienta de apoyo para lograr un aprendizaje significativo? Sí                      No</p>	<p><b>TÉCNICA</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b></p> <p>Cuestionario</p>
	Tecnología	Computación Chat Videos conferencias Internet	<p>¿El laboratorio de computación de la institución presta los requerimientos necesarios para el proceso de aprendizaje?  Sí                      No</p>	
	Juego	Desarrollo de habilidades. Consolidación conocimientos Fortalecimiento de valores	<p>¿Le gustaría aprender a través de juegos en la computadora?  Sí                      No</p>	

Elaborado por: Rita Hidalgo

### 3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE

**Cuadro No. 3: Variable Dependiente**

CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
El aprendizaje es un proceso de cambio en la vida de una persona que se genera también por medio de la experiencia	Proceso de cambio	Permanente Continuo	¿El cambio de actitud de los docentes y estudiantes ayudará a que se desarrolle un mejor aprendizaje?  Sí                  No	<b>Técnicas:</b> Encuesta
	Experiencia	Conocimiento propio Conocimiento adquirido	¿Considera que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas afectaría en la adquisición de nuevas experiencias y aprendizajes?  Sí                  No	<b>Instrumentos</b> Cuestionario

Elaborado por: Rita Hidalgo

### 3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para recolectar la información se utiliza las siguientes técnicas:

**Encuestas:** Dirigidas al personal docente y estudiantes de la escuela “Rosario del Alcázar” de la Parroquia Conocoto, Cantón Quito.

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

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

### 3.7 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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.

**Cuadro No 4: RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

<b>¿Para qué</b>	<b>Para alcanzar los objetivos de la investigación</b>
<b>¿De qué personas objeto?</b>	Estudiantes del 3er año de Educación Básica de la escuela “Rosario del Alcázar”
<b>¿Quién?</b>	Rita Hidalgo
<b>¿Cuándo?</b>	Enero – Junio 2011
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	Capacitación de Técnicas Lúdicas Informáticas para el desarrollo del Aprendizaje.
<b>¿Dónde?</b>	Escuela “Rosario del Alcázar”
<b>¿Qué técnicas de recolección?</b>	Encuestas
<b>¿Con qué?</b>	Instrumentos como cuestionarios estructurados
<b>¿En qué situación?</b>	Bajo condiciones de respeto profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

Elaborado por: Rita Hidalgo



### **3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

**En los anexos 1 y 2 se propone un modelo de Encuesta que fue aplicado a los estudiantes y docentes de la escuela “Rosario del Alcázar”.**

- Se realizó una revisión crítica de la información recogida.
- Hubo limpieza de la información defectuosa e incompleta.
- Se procedió a una repetición de la recolección, en ciertos casos individualizada para corregir las fallas de contestación.
- Se tabuló la información recogida, mediante la elaboración de cuadros, gráficos se utilizará el programa Microsoft Excel. Serán ordenados, analizados, procesados y codificados a través de matrices estadísticas.
- En función de los resultados obtenidos se realizará una guía de Técnicas Lúdicas Informáticas, para el desarrollo de aprendizaje y así de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela “Rosario del Alcázar”.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS ENCUESTA:

Está dirigida a los niños y niñas del tercer de Educación Básica de la escuela “Rosario del Alcázar” en la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.

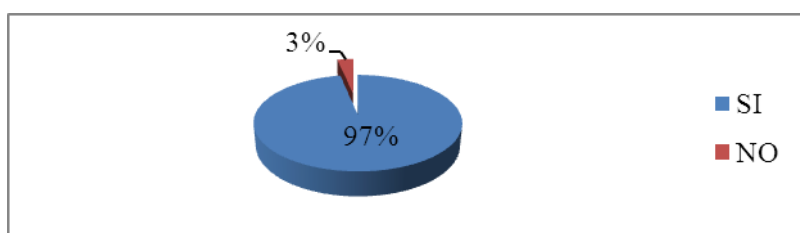
##### 1. ¿Sabe manejar usted la computadora?

**Cuadro N° 5 MANEJO DE COMPUTADORA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	32	100%

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta



**Gráfico N° 5 MANEJO DE COMPUTADORA**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 97% de los estudiantes saben manejar la computadora y el 3% de los estudiantes encuestados no saben manejar la computadora.

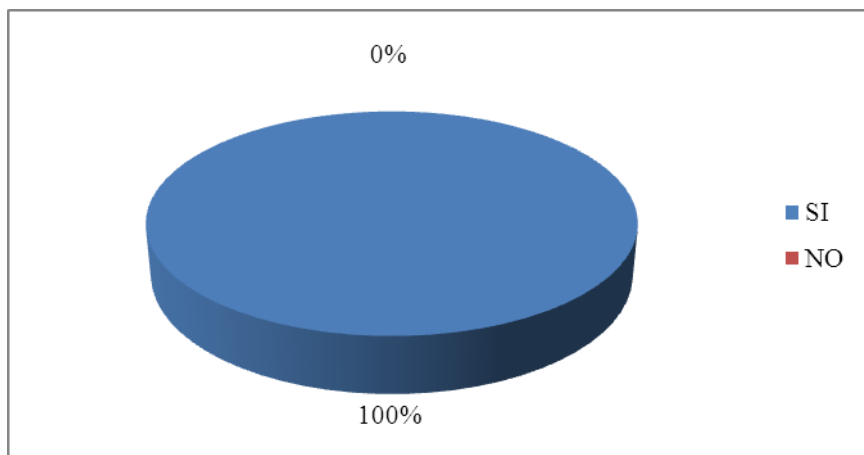
**Interpretación.-** La mayoría de los estudiantes saben manejar la computadora en sus hogares. Por ejemplo están muy familiarizados con juegos, videos y un sin fin de usos y aplicaciones que tienen, como son la multimedia, cd interactivos, y nuevos programas; mientras que una minoría no maneja el computador para desarrollar las destrezas con respecto a las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación

## 2. ¿Le gustaría aprender a través de juegos en la computadora?

**CUADRO N° 6 JUEGOS EN LA COMPUTADORA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	32	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 6 JUEGOS EN LA COMPUTADORA**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los estudiantes encuestados respondieron a la pregunta que si les gustaría aprender a través de juegos en la computadora.

**Interpretación.-**

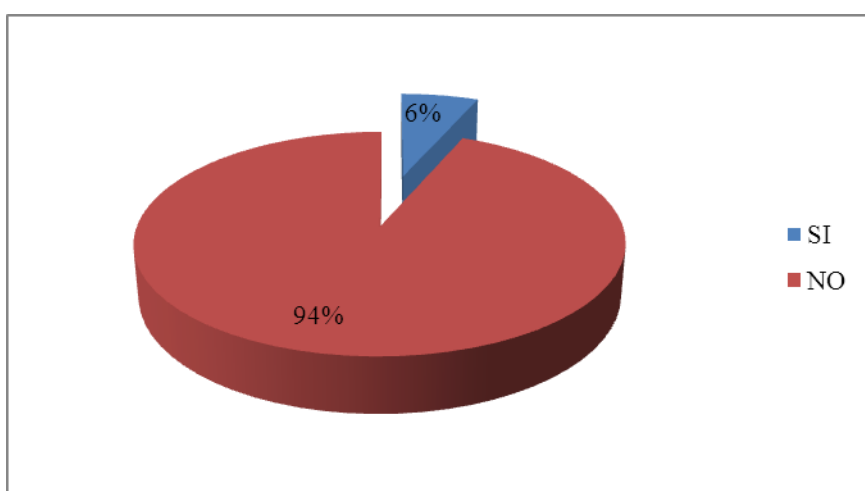
Todos los estudiantes están dispuestos y predispuestos a aprender a través de juegos en la computadora. Es decir todos los estudiantes se sienten motivados por aprender jugando y hacer del aprendizaje un momento de distracción y gusto, rompiendo de esta manera la monotonía.

**3. ¿Utilizan los maestros la computadora para impartir su clase?**

**Cuadro N° 7 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	6%
NO	30	94%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 7 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 6% de los docentes si utilizan la computadora para impartir sus clases y el 94% de los docentes no utilizan la computadora para impartir sus clases a los estudiantes.

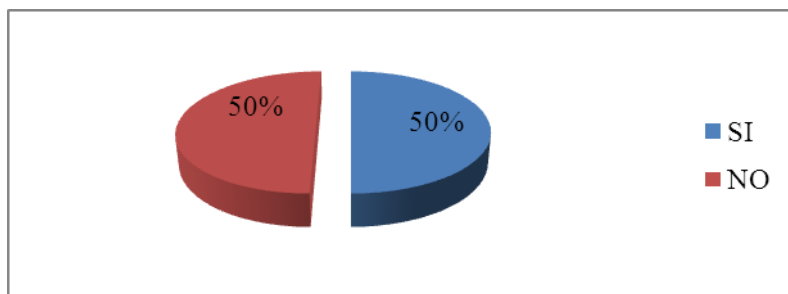
**Interpretación.-** La mayor parte de los docentes no utilizan el computador en sus clases, la principal causa podría ser el desconociendo del uso total de la computadora, pero que a su vez se convierte en una oportunidad para poder programar un curso de capacitación en donde los docentes puedan entrenarse y estén actualizados en el vertiginoso y cambiante mundo de la tecnología, y compartir estos nuevos conocimientos con sus alumnos; mientras la minoría se aferran al tradicionalismo.

**4. ¿Piensa usted que su maestra está capacitada para enseñar por medio de la computadora?**

**Cuadro N° 8 MAESTROS CAPACITADOS**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	16	50%
NO	16	50%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 8 MAESTROS CAPACITADOS**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** Los estudiantes responden que el 50% de los maestros están capacitados para enseñar por medio de una computadora y el otro 50% dicen que no están capacitados para enseñar a los estudiantes en la computadora.

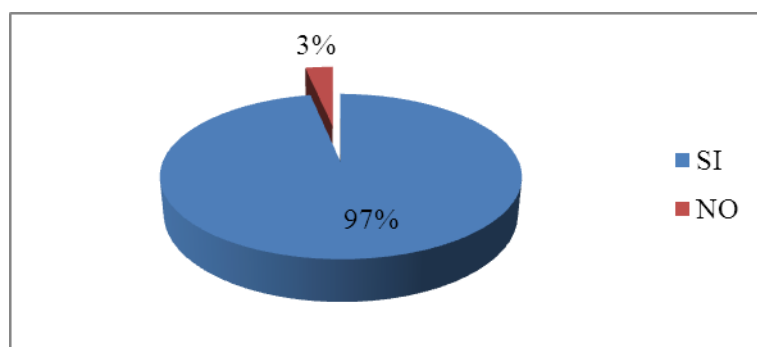
**Interpretación.-** La mitad de los docentes según los estudiantes manifiestan que si están capacitados para enseñar a los estudiantes en la computadora y la otra mitad carecen de capacitación en la rama de la informática. En este sentido precisamente la capacitación, es una herramienta muy importante para poder manejar nuevas técnicas y estar actualizado en distintos temas que son aplicables al campo educativo.

**5. ¿Considera usted que las técnicas lúdicas informáticas le permiten desarrollar su auto aprendizaje?**

**Cuadro N° 9 LAS TÉCNICAS LÚDICAS COMO AUTO APRENDIZAJE**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 9 LAS TÉCNICAS LÚDICAS COMO AUTO APRENDIZAJE**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 97% de los estudiantes consideran que las técnicas lúdicas informáticas les permiten desarrollar su auto aprendizaje y 3% consideran todo lo contrario es decir que las técnicas lúdicas informáticas no le permiten desarrollar su auto aprendizaje.

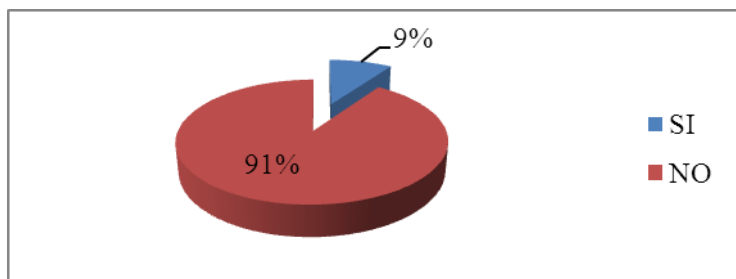
**Interpretación.-** La mayoría de los estudiantes desarrollan su auto aprendizaje a través técnicas lúdicas informáticas. Al manifestar sus respuestas en este caso positivas incentiva al docente a incrementar en su labor docente el material lúdico que favorezca el aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de Básica. Las técnicas lúdicas optimizan el aprendizaje haciéndolo más divertido y a la vez interactúan maestros y alumnos para un mejor aprovechamiento de este soporte tecnológico.

**6. ¿Emplean los docentes, los recursos de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza?**

**Cuadro N° 10 EMPLEO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	9%
NO	29	91%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 10 EMPLEO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 9% de los docentes si emplean los recursos de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza y el 91% de los docentes no lo hacen.

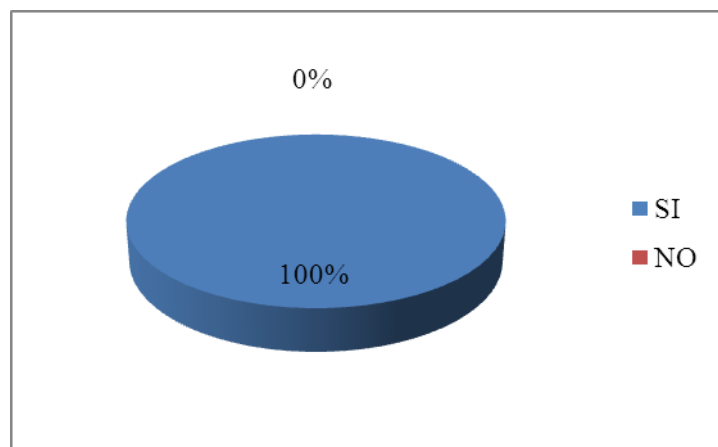
**Interpretación.-** Existen pocos docentes que emplean recursos de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza, mientras que la mayoría no utilizan esta herramienta. Este tipo de respuestas se da por un desconocimiento de lo que las técnicas lúdicas significan, por tanto es importante la difusión, y más que todo la aplicación de estas técnicas

**7. ¿Te gustaría utilizar juegos didácticos para mejorar tu aprendizaje en todas las asignaturas?**

**Cuadro N° 11 APRENDIZAJE CON JUEGOS DIDÁCTICOS**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	32	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 11 APRENDIZAJE CON JUEGOS DIDÁCTICOS**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta



**Análisis.-** El 100% de los estudiantes les gustaría utilizar juegos didácticos para mejorar su aprendizaje en todas las asignaturas.

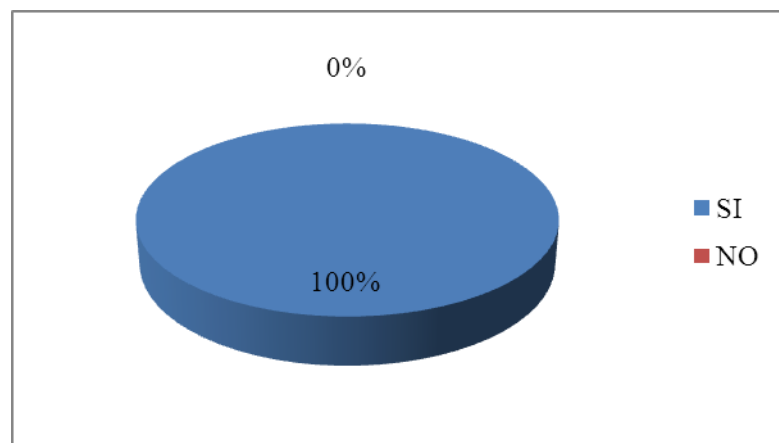
**Interpretación.-** Todos los estudiantes manifiestan que consideran que es importante utilizar juegos didácticos para mejorar el aprendizaje, claro que este mecanismo debe ser paulatino, y programados por los docentes para su correcta familiarización y a la vez para su aplicación para que puedan usarse como un soporte tecnológico en todas las instituciones educativas.

**8. ¿Considera usted que a través de técnicas lúdicas mejoraría su rendimiento?**

**Cuadro N° 12 LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	32	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 12 LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los estudiantes consideran que por medio de las técnicas lúdicas mejoraría su rendimiento.

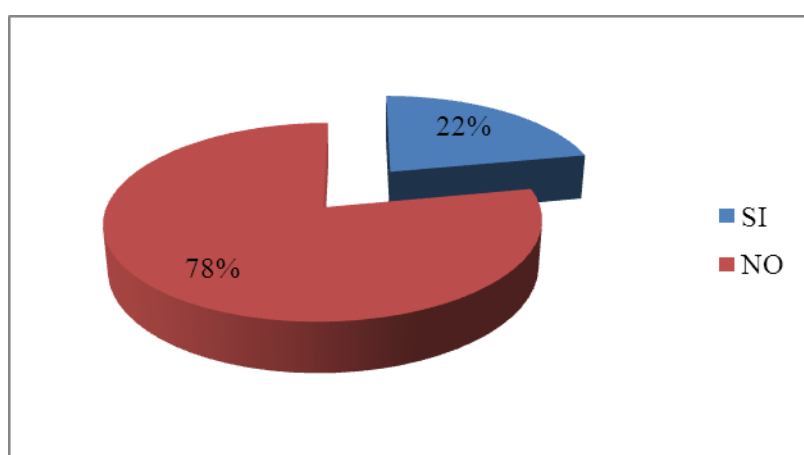
**Interpretación.-** Todos los estudiantes encuestados confirman que su rendimiento mejoraría a través de las técnicas lúdicas. Los alumnos más que todo hoy en día tienen conciencia de la real importancia que tiene el uso de la informática, por tanto si el tipo de evaluaciones cambian totalmente todas las calificaciones serían ingresadas a través de la computadora y las nuevas formas de evaluar sería a través de juegos, programas específicos para cada asignatura y exista una información óptima de su rendimiento.

### 9. ¿Apoyan los docentes la evaluación con recursos lúdicos informáticos?

**Cuadro N° 13 APOYO EVALUACIÓN CON RECURSOS LÚDICOS**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	3	22%
NO	29	78%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 13 APOYO EVALUACIÓN CON RECURSOS LÚDICOS**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 22% de los docentes apoyan la evaluación con recursos lúdicos informáticos y 78 % de los docentes no apoyan a la evaluación con recursos lúdicos informáticos.

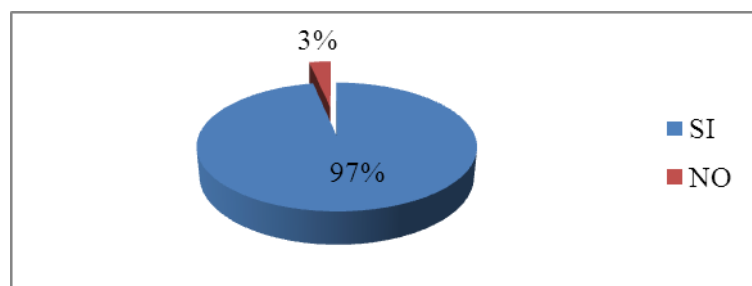
**Interpretación.-** De acuerdo al gráfico anterior los estudiantes afirman que la mayoría de los docentes no apoyan a la evaluación de la educación con recursos lúdicos informáticos. Los datos nos da la respuesta en el sentido de que hay un desconocimiento total de la aplicación de estas técnicas, lo cual es perjudicial, ya que en algunos sectores de la educación tienen métodos tradicionales de evaluación como son el sencillo registro de notas, por tanto es importante que se dé un cambio y una difusión profunda y extensiva a todos los maestros del nivel de Educación Básica de todo el país.

**10. ¿Te parecería interesante recibir las clases en el laboratorio de computación?**

**Cuadro N° 14 CLASES EN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 14 CLASES EN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 97% de los estudiantes están interesados en recibir las clases en el laboratorio de computación y 3% de los estudiantes no están interesados en recibir las clases en el laboratorio de computación.

**Interpretación.-** Casi todos los estudiantes encuestados están interesados en recibir las clases en el laboratorio de computación. El porcentaje de aceptación es alta, por tanto es conveniente, que los docentes se interesen en prepararse y estar al día en el conocimiento de las nuevas tecnologías y que sirva de soporte estratégico y competitivo en beneficio de la educación ecuatoriana.

**Encuesta dirigida a los docentes de la escuela” Rosario del Alcázar “de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.**

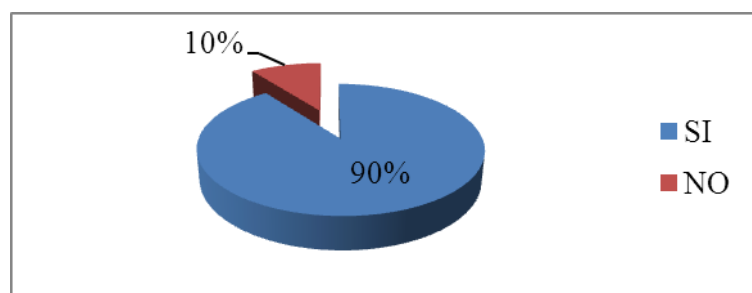
- 1. ¿El laboratorio de computación cuenta con el número indicado de computadoras para trabajar con los estudiantes?**

**Cuadro N° 15 EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta



**Gráfico N° 15 EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 90% de los docentes contestaron que el laboratorio si cuenta con computadoras para trabajar con los estudiantes y el 10% contestaron que el laboratorio no cuenta con el número indicado de computadoras.

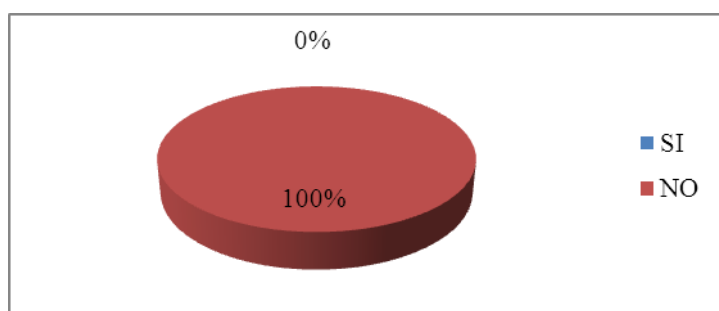
**Interpretación.-** De acuerdo al gráfico anterior, el laboratorio si cuenta con el número de computadoras para trabajar con los estudiantes. En este punto se puede aclarar que el equipamiento es el adecuado, pero que debe actualizarse, tanto los programas que se usan actualmente, como en un futuro ir mejorando y adquiriendo nuevos equipos. El beneficio en sí es para los estudiantes y los docentes. Son pocos los docentes que piensan que no son suficientes el número de computadoras.

**2. ¿Utiliza usted la computadora como herramienta para impartir sus clases?**

**Cuadro N° 16 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 16 UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los docentes encuestados respondieron que no utilizan la computadora como una herramienta básica para impartir las clases a los estudiantes.

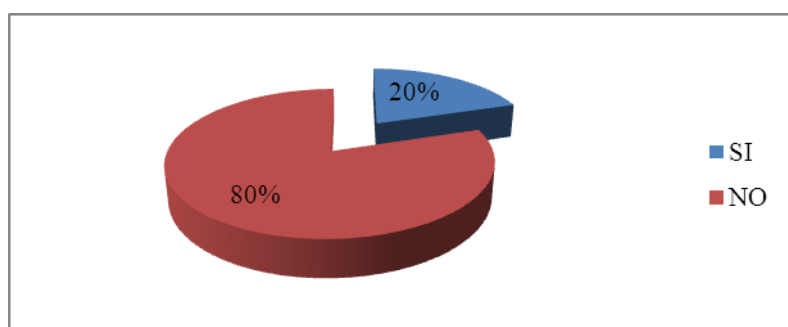
**Interpretación.-** Todos los docentes no utilizan el computador como una herramienta básica para impartir las clases a los estudiantes. El uso de la computadora en los docentes, tiene solo un uso de funciones básicos, por tanto se debe hacer una planificación programada con las autoridades de las escuelas, para incentivar y más que todo que se desarrolle un plan estratégico para ampliar el uso de esta herramienta en todas las clases con los alumnos, y así obtener resultados óptimos en la enseñanza-aprendizaje de todos los estudiantes.

**3. ¿Utiliza usted las TIC para la búsqueda, procesamiento e interpretación de información en forma adecuada?**

**Cuadro N° 17 APLICACIÓN DE TIC**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	20%
NO	8	80%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 17 APLICACIÓN DE TIC**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 20% de los docentes si utilizan las TIC para la búsqueda, procesamiento e interpretación de información en forma adecuada y el 80% no lo utilizan las TIC para el procesamiento e interpretación de información.

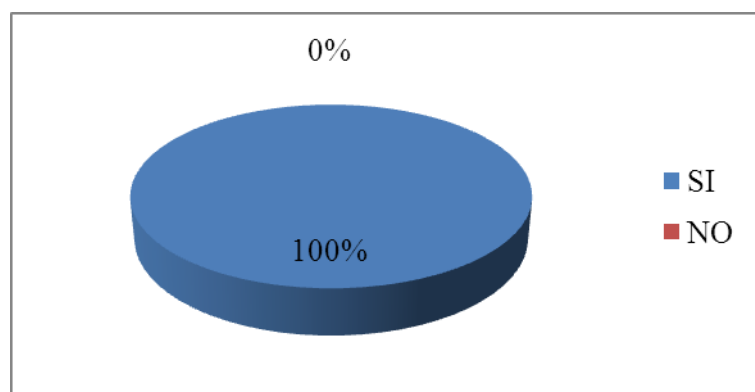
**Interpretación.-** De acuerdo al gráfico anterior la menor parte de los docentes utilizan las TIC para el procesamiento e interpretación de los datos que manejan dentro de la institución, como vemos son muy pocos quienes se sienten motivados por respaldar su trabajo con las nuevas tecnologías, mientras que la mayoría no utilizan las TIC por falta de capacitación, lo que atrasa el desarrollo del aprendizaje.

**4. ¿Considera usted importante enseñar técnicas lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje?**

**Cuadro N° 18 TÉCNICAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 18 TÉCNICAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIA**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los docentes consideran importante enseñar técnicas lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje.

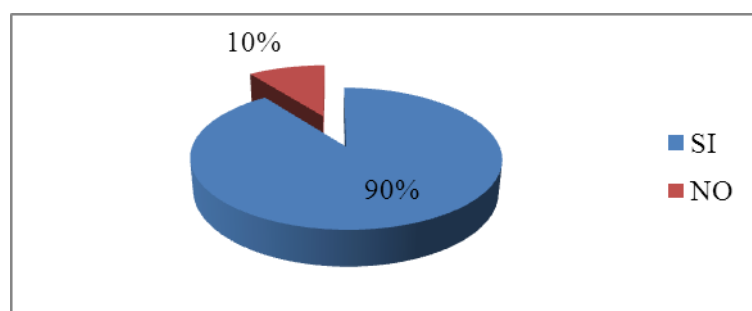
**Interpretación.-** Todos los docentes encuestados consideran que es importante enseñar técnicas lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje, en los maestros actualmente hay un interés progresivo en el conocimiento y más que todo en la difusión de estas técnicas, que le permitan en el futuro, poder contar con valiosos y actuales programas informáticos para desarrollar y planificar actividades con los estudiantes, y usar esta nueva forma de enseñar que constituya un soporte informático muy valioso.

**5. Al utilizar técnicas informáticas. ¿Usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo acorde a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes?**

**Cuadro N° 19 DISPONIBILIDAD DE TIEMPO**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 19 DISPONIBILIDAD DE TIEMPO**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta



**Análisis.-** El 90% de los docentes encuestados contestaron que si consideran el tiempo de disponibilidad por cada área, al momento de utilizar las técnicas informáticas de aprendizaje y el 10% de los docentes no consideran importante el tiempo que se requiere en cada área.

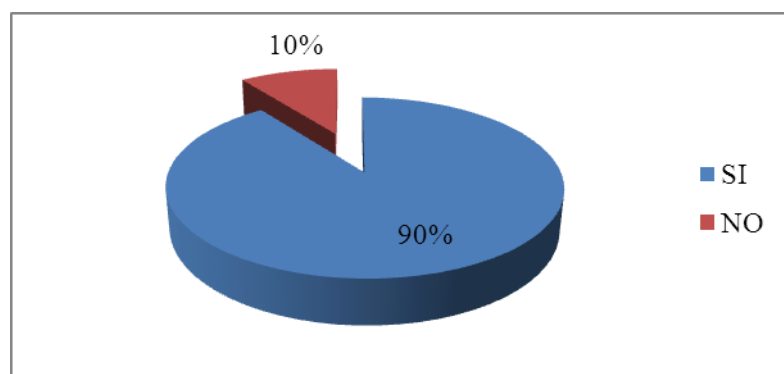
**Interpretación.-** Casi todos los docentes consideran el tiempo de disponibilidad que requiere cada área al momento de utilizar las técnicas informáticas, es así como se debe programar con las autoridades del plantel un cronograma de actividades con el tiempo necesario para aplicar estas técnicas el proceso enseñanza aprendizaje.

**6. ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje?**

**Cuadro N° 20 EL DESCONOCIMIENTO DE TÉCNICAS LÚDICAS**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 20 EL DESCONOCIMIENTO DE TÉCNICAS LÚDICAS**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 90% de los docentes encuestados contestaron que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas si dificulta en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y 10% de los docentes contestaron que no dificulta en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas.

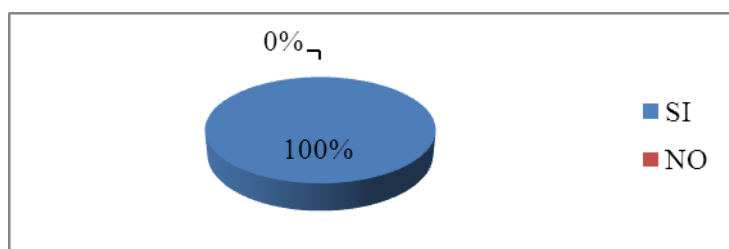
**Interpretación.-** Con el gráfico anterior se comprueba que la mayoría de los docentes si consideran importante los conocimientos sobre técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este tipo de respuesta se da porque todos los docentes ven que el desconocimiento de estas técnicas dificulta que se alcance un aprendizaje satisfactorio, mientras que muy pocos dicen que no es necesario la aplicación de técnicas lúdicas para lograr un buen aprendizaje.

**7. ¿Considera interesante enseñar técnicas lúdicas informáticas para mejorar el aprendizaje?**

**Cuadro N° 21 MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE CON TÉCNICAS LÚDICAS**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 21 MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE CON TÉCNICAS LÚDICAS**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los docentes encuestados contestaron a la pregunta que es importante enseñar las técnicas lúdicas informáticas para mejorar el aprendizaje del estudiante.

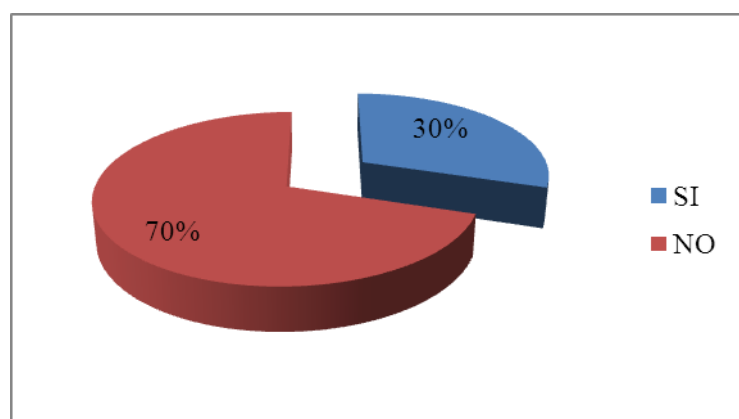
**Interpretación.-** Todos los docentes consideran que es importante enseñar al estudiante técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y que este cambio en la metodología de enseñanza serviría como un indicador muy importante para una transformación total en la educación.

**8. ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de la tecnología?**

**Cuadro N° 22 EL APRENDIZAJE Y LA TECNOLOGÍA**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	30%
NO	7	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rita Hidalgo



**Gráfico N° 22 EL APRENDIZAJE Y LA TECNOLOGÍA**

Elaborado por: Rita Hidalgo

Fuente: Encuesta

**Análisis.-** El 30% de los docentes incentivan a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de la tecnología, y el 70% de los docentes no incentivan a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de la tecnología.

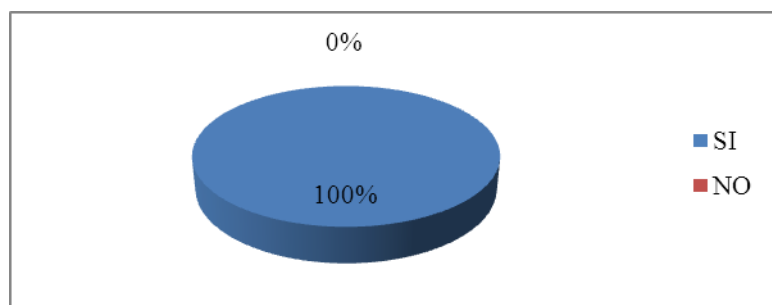
**Interpretación.-** Pocos docentes encuestados incentivan a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de la tecnología. El aprendizaje y la tecnología, van de la mano, es decir que con cualquier juego informático se aprende y se logra la creatividad y sobre todo a buscar soluciones para los problemas que se presenten, mientras que la mayoría de docentes no incentivan a sus alumnos por desconocimiento de la aplicación de estas técnicas.

**9. ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las TIC en el proceso aprendizaje?**

**Cuadro N° 23 MEJORA DEL RENDIMIENTO CON EL USO DE TIC**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 23 MEJORA DEL RENDIMIENTO CON EL USO DE TIC**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 100% de los docentes contestaron la pregunta que una mejor manera de lograr un rendimiento apropiado de los estudiantes, es utilizando las TIC en el proceso aprendizaje.

**Interpretación.-** Todos los docentes consideran que la mejor manera de alcanzar el máximo rendimiento de los estudiantes es utilizando las TIC en el proceso aprendizaje.

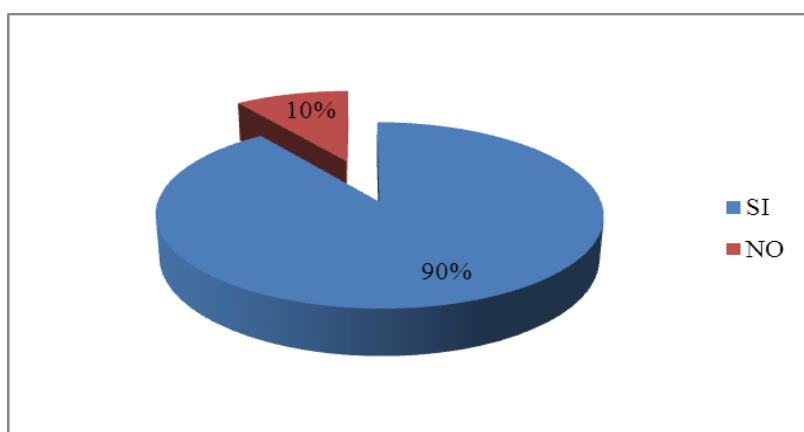
Este tipo de opinión se da, en total concordancia con los resultados anteriormente descritos e interpretados y como una necesidad urgente en la educación primaria..

#### **10. Utiliza la Tecnología Educativa en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje**

**Cuadro N° 24 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL PEA**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo



**Gráfico N° 24 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL PEA**

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

**Fuente:** Encuesta

**Análisis.-** El 90% de los docentes están dispuestos a utilizar la tecnología educativa en el proceso de enseñanza y el 10% no están dispuestos a utilizar la tecnología educativa en el proceso de enseñanza.

**Interpretación.-** La mayor parte de los docentes encuestados están dispuestos a utilizar la tecnología educativa en el proceso de enseñanza en los estudiantes. Actualmente existe un interés real de conocer, aprender y más que todo de utilizar estas técnicas para el progreso de nuestra escuela y a futuro poder utilizarlas en todas las instituciones educativas de nuestro país.

## **4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

### **PRUEBA DEL CHI CUADRADO (ESTUDIANTES)**

#### **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE LA HIPÓTESIS**

- **H 0:** Las técnicas lúdicas informáticas no inciden en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños de tercero de Educación Básica de la escuela “Rosario de Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.
- **H 1:** Las técnicas lúdicas informáticas si inciden en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños del tercero de Educación Básica de la escuela “Rosario de Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.

#### **SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0.01$

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Se extrajo una muestra de 32 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre la actividad que contiene dos categorías.

## 3. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO

De acuerdo a la tabla de contingencia (6\*2), se utiliza la siguiente fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum(O-E)^2}{E}, \text{ donde,}$$

$X^2$  = Chi o ji cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

**O** = Frecuencia observada

**E** = Frecuencia esperadas

## 4. ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadro está conformado por 6 filas y 2 columnas.

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

$$gl = (6-1)(2-1)$$

$$gl = 5 * 1$$

$$gl = 5$$

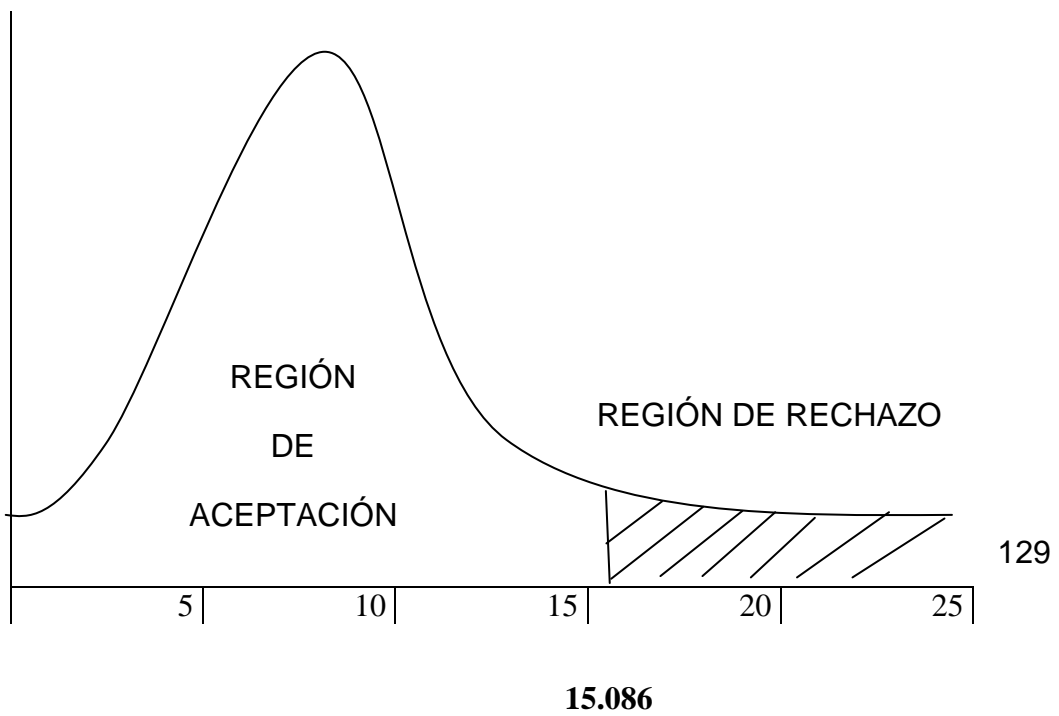
$$gl = 15.086$$

Entonces con 5 gl y un nivel de confianza de 0.01 tenemos que la tabla  $X^2$  el valor 15.086.

Por consiguientes se acepta la hipótesis nula de ji cuadrado que se encuentra hasta el valor de 15.086 y se rechaza a la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 15.086.

La representación gráfica sería:

**Gráfico N° 25 CAMPANA DE GAUSS**



**Elaborado por:** Rita Hidalgo



## 5. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO DE LOS ESTADÍSTICOS

**Cuadro N° 25 FRECUENCIAS OBSERVADAS**

Cuestionario			Frecuencias Observadas		
			Categorías		Sub-total
N°	N° pregunta	Sabe manejar una computadora	si	no	
1	1	¿Sabe manejar usted la computadora?	31	1	32
2	3	¿Utilizan los maestros la computadora para impartir su clase?	2	30	32
3	4	¿Piensa usted que su maestra está capacitada para enseñar por medio de la computadora?	16	16	32
4	5	¿Considera usted que las técnicas lúdicas informáticas le permiten desarrollar su auto aprendizaje?	31	1	32
5	7	¿Te gustaría utilizar juegos didácticos para mejorar tu aprendizaje en todas las asignaturas?	32	0	32
6	8	¿Considera usted que a través de técnicas lúdicas mejoraría su rendimiento?	32	0	32
<b>Subtotal</b>			<b>144</b>	<b>48</b>	<b>192</b>

**Elaborado por:** Rita Hidalgo

$$\text{Para si } \frac{144 \times 32}{192} = \frac{4608}{192} = 24$$

$$\text{Para no } \frac{48 \times 32}{192} = \frac{1536}{192} = 8$$

**Cuadro N° 26 FRECUENCIAS ELABORADAS**

Cuestionario			Frecuencias elaboradas		
N°	N° pregunta	Sabe manejar una computadora	Si	No	Subtotal
1	1	¿Sabe manejar usted la computadora?	24	8	32
2	3	¿Utilizan los maestros la computadora para impartir su clase?	24	8	32
3	4	¿Piensa usted que su maestra está capacitada para enseñar por medio de la computadora?	24	8	32
4	5	¿Considera usted que las técnicas lúdicas informáticas le permiten desarrollar su auto aprendizaje?	24	8	32
5	7	¿Te gustaría utilizar juegos didácticos para mejorar tu aprendizaje en todas las asignaturas?	24	8	32
6	8	¿Considera usted que a través de técnicas lúdicas mejoraría su rendimiento?	24	8	32
<b>Subtotal</b>			<b>144</b>	<b>48</b>	<b>192</b>

**Elaborado por: Rita Hidalgo**

**Cuadro N° 27 CÁLCULO DEL CHI CUADRADO**

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
31	24	7	49	2,04
1	8	-7	49	6,13
2	24	-22	484	20,17
30	8	22	484	60,50
16	24	-8	64	2,67
16	8	8	64	8,00
31	24	7	49	2,04
1	8	-7	49	6,13
32	24	8	64	2,67
0	8	-8	64	8,00
32	24	8	64	2,67
0	8	-8	64	8,00
<b>192</b>	<b>192</b>			<b>129,00</b>

**Elaborado por: Rita Hidalgo**

- 6. Decisión:** Para 5 gl a un nivel de 0.01 se obtiene en la tabla 15.086 y como el valor del ji cuadrado calculado es de 129 se muestra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice:

Las técnicas lúdicas informáticas inciden en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños de tercero de Educación Básica de la escuela “Rosario de Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- La escuela objeto de la investigación si cuenta con un laboratorio apropiado para trabajar con los estudiantes, el problema es que la mayoría de los docentes encuestados no están capacitados para dictar clases a sus estudiantes en el laboratorio de computación.
- Los docentes no utilizan las TIC para el procesamiento e interpretación de los datos, siendo esto es muy importante para mejorar la metodología del docente y por ende el rendimiento y aprendizaje de los estudiantes.
- Casi todos los docentes encuestados están dispuestos a utilizar la tecnología educativa en el proceso de enseñanza a los estudiantes ya que la mayoría de los estudiantes desarrollan su auto aprendizaje a través técnicas lúdicas informáticas.
- Las Técnicas Lúdicas proporcionan un valioso aporte al sistema educativo de Educación Básica, para que los alumnos puedan aprender cualquier asignatura a través de la computadora.
- El uso de la Tecnología, dinamiza e interactúa con los estudiantes al amplio campo de la ciencia y el conocimiento para que se canalice a través de los programas y técnicas que permiten tener un mayor y optimo aprendizaje.

- El uso de las técnicas lúdicas permite al estudiante darle nuevas herramientas, para que su aprendizaje sea más interactivo y a la vez entretenido y que es aplicable a todas las asignaturas.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

- Se recomienda hacer reuniones continuas y programadas con los docentes de la escuela “Rosario del Alcázar “para aprovechar al máximo el uso de las técnicas lúdicas y tener la disponibilidad del laboratorio de computación y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Para mejorar el rendimiento de aprendizaje de los estudiantes, primero se debe instruir a los docentes en las TIC (nueva tecnología aplicada a la comunicación).
- Para desarrollar el auto aprendizaje a través técnicas lúdicas informáticas de los estudiantes es muy importante que los docentes hagan uso de la tecnología educativa, por cuanto esto ayuda al maestro a agilizar el análisis e interpretación de los datos y así ahorrar tiempo y recursos.
- Se recomienda que las autoridades de la escuela, y más que todo del ministerio de educación programen una difusión a todos los planteles de Educación Básica del país sobre la importancia de utilizar las TIC el PEA.
- Se recomienda a la dirección de la escuela programar cursos de capacitación a los docentes, para que tengan sólidos conocimientos, en el manejo de las técnicas lúdicas y que sean aplicadas en todas las asignaturas.
- Los docentes de la Escuela se sentirían muy motivados en aprender, conocer y aplicar estas técnicas, por tanto se recomienda su difusión y aplicación en la labor educativa.

## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA**

Guía de técnicas lúdicas informáticas para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica de la escuela” Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS:**

<b>PROVINCIA:</b>	Pichincha
<b>CANTÓN:</b>	Quito
<b>PARROQUIA:</b>	Conocoto
<b>NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:</b>	Escuela “Rosario del Alcázar”
<b>DIRECCIÓN:</b>	García Moreno y Luis A. Proaño
<b>TELÉFONO:</b>	2 345-133
<b>TIPO DE INSTITUCIÓN:</b>	Particular
<b>JORNADA:</b>	Matutina
<b>CLASE:</b>	Común
<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	Tercero

#### **6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Los resultados obtenidos después de realizada la investigación, en la escuela “Rosario del Alcázar” en los estudiantes del tercer año de Educación Básica se puede detectar que el desconocimiento de técnicas lúdicas informáticas, así como

la no aplicación de los mismos, ha ocasionado un aprendizaje monótono y poco dinámico.

Todavía en la actualidad existen educadores tradicionalistas que se cierran al cambio y prefieren seguir utilizando la pizarra y el material de escritorio, como apoyo a su labor docente.

Las técnicas lúdicas informáticas son un medio de información y comunicación, supone un nuevo espacio para la interacción social donde se pueden desarrollar todo tipo de actividades: entretenimiento, trabajo, expresión de emociones y sentimientos, informal, autodidacta. Mientras, las escuelas no acaban de adaptarse a las nuevas circunstancias y aún no se reconoce el derecho universal a una educación que prepare también para "vivir y desarrollarse" en este nuevo entorno.

Esto se logra a partir de sus dos grandes funciones, transmitir información y facilitar la comunicación, la red Internet, mediante los programas de correo electrónico, navegadores WEB puede proporcionar un eficiente y eficaz soporte didáctico tanto en el ámbito de la enseñanza presencial como en la enseñanza a distancia. Entre sus posibilidades en este sentido destacan las siguientes:

- **El entorno natural.** El más cercano, que abarca desde nuestro cuerpo y la comunicación dentro de la comunidad hasta el entorno natural próximo. La educación para este entorno se realizaba tradicionalmente en la familia.
- **El entorno urbano.** Con la aparición del "entorno artificial" de las ciudades se hace necesaria una institución, la escuela, que además de reforzar los conocimientos sobre el primer entorno proporcione la formación necesaria para interactuar en este segundo entorno (lectura y escritura, normas sociales, un oficio...).

Por tal motivo es necesario incorporar en la práctica docente la información adecuada y oportuna sobre las ventajas y la importancia de utilizar las técnicas lúdicas informáticas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

### 6.3 JUSTIFICACIÓN

Al analizar el tema propuesto en la escuela "Rosario del Alcázar" de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito, me doy cuenta que es factible informar a toda la comunidad educativa sobre las técnicas lúdicas informáticas, ya que su aplicación permitirá fortalecer en los estudiantes el conocimiento.

Con la utilización de la guía de técnicas lúdicas 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 eleva el estudio individual.

Por estas razones se justifica la información sobre técnicas lúdicas a los estudiantes y docentes para mejorar y enriquecer el aprendizaje.



## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una guía de técnicas lúdicas informáticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la escuela “Rosario del Alcázar”.

### **6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Aplicar las técnicas lúdicas como recurso para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de tercer año mediante el uso de las computadoras.
- Motivar a los estudiantes en la utilización de técnicas lúdicas como material de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Guiar a los estudiantes en el uso de técnicas lúdicas informáticas con la finalidad de desarrollar su aprendizaje.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Esta propuesta que es viable, ejecutable y posible, tiene la aprobación y aceptación de la dirección, docentes padres de familia y estudiantes de la escuela “Rosario del Alcázar”. El interés es utilizar las técnicas lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje como un recurso que despierte la atención y el gusto.

La institución cuenta con una biblioteca que deberá ser dotada con textos y material lúdico de apoyo para reforzar la clase de computación. Este laboratorio cuenta con el servicio de internet y la colaboración del profesor de computación. Cabe indicar que el personal docente está dispuesto y motivado a capacitarse, con una programación semanal diaria de acuerdo a la disponibilidad en los horarios del personal docente de la escuela.

Con esta propuesta de investigación existe la predisposición de parte de la directiva de agilizar y programar estas actividades en conjunto con el personal del centro educativo.

De igual manera el número de horas establecidas serán también modificadas e incrementadas para la aplicación de esta propuesta.

Esta institución con sus integrantes educativos no escatiman esfuerzos ni recursos de ninguna índole en cuanto a elevar la calidad académica de los estudiantes, por tal motivo tengo la seguridad que la aplicación de técnicas lúdicas informáticas, contribuirá a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del tercero de educación básica de esta institución.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es decir, no sólo respalda y propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la esmero, 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 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.

## **6.7 EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

En la literatura consultada (P. Marqués). En tal sentido, la definición de software educativo que asumen los autores en el presente trabajo es el siguiente:

**“...una aplicación informática concebida especialmente como medio, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje”.**

La aparición de la multimedia como tecnología, las computadoras se han convertido en un medio de enseñanza, por su carácter interactivo y su contribución a la individualización de los procesos de aprendizaje. En tal sentido se usa la computadora como medio para enseñar cuando la usa el profesor y para aprender cuando la usan los estudiantes.

Un software educativo es una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza aprendizaje.

Es innegable que posterior a la aparición de la multimedia como tecnología, las computadoras se han convertido en un excelente medio de enseñanza.

La utilización de la computación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, como elemento auxiliar de la enseñanza, en una práctica generalizada en la nueva sociedad, motivado por su propio desarrollo tecnológico, entre otros factores, constituye un elemento indispensable en la aplicación de la Informática Educativa.

Actualmente, existe y se consolida un modelo de enseñanza en el que la Informática ocupa un lugar bien definido. Este modelo está estrechamente relacionado con el entorno tecnológico donde la sociedad se desarrolla, además el mismo se encuentra en constante evolución. A continuación se resumen las características por las cuales se afirma que las Técnicas de la Informática son un objeto de estudio singular:

1. Presentan la más rápida evolución de los contenidos con la aparición de infinitas versiones de programas y nuevos productos informáticos.
2. Son al mismo tiempo medio de enseñanza, medio de aprendizaje e instrumento de trabajo.
3. Poseen facilidades extremas que permiten su personalización como medio de enseñanza y aprendizaje.
4. Son potentes recursos interactivos que las convierten en facilitadores de la enseñanza.
5. Son potentes medios de motivación.

6. Garantizan la autorregulación y el autocontrol, paso a paso.
7. Proporcionan una nueva y potente dimensión al método de ensayo y error.
8. Permiten aplicar nuevas vías de resolución de problemas (modelación, cálculos numéricos, etc.) y ponerlos fácilmente al alcance de todos los estudiantes, en variadas aplicaciones
9. Brindan ayudas, tutoriales y entrenadores híper-textuales.

## 6.8 MODELO OPERATIVO

**Guía de Técnicas Lúdicas para el Desarrollo del Aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar “de la Parroquia de Conocoto.**

**Cuadro No 28 MODELO OPERATIVO**

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS	
Socialización	Socializar a los Docentes y Estudiantes sobre la importancia de trabajar con técnicas lúdicas	Realizar una reunión para explicar los pasos del trabajo a ejecutarse	Humanos	Dos horas de clases	Directora	Docentes y estudiantes con conocimientos sobre el tema de la propuesta	
				semanales	Consejo Técnico		
				del 17 al 21 de Enero	Profesora		
Planificación	Planificar el manejo de la guía con los involucrados	Desarrollar los pasos que contiene la guía	Juegos	Feb 2011	Directora	Los estudiantes conocen sobre los pasos de la guía de técnicas lúdicas	
				Dos horas de clases	Consejo Técnico		
				Semanales	Profesora		
Ejecución	Presentar técnicas lúdicas a los estudiantes del 3ro de Educación Básica	Presentación y ejecución de técnicas lúdicas informáticas	Entorno	Mar- 2011	Directora	Los estudiantes conocen sobre el manejo y la utilización de la guía de técnicas lúdicas en la computadora	
				Matemática	Dos horas de clases		Profesora
					Semanales		
Evaluación	Aplicar las técnicas lúdicas informativas en trabajos específico	Manejo de técnicas lúdicas informáticas y prácticas en el laboratorio de computación	1 Kit al Docente	Abril a Junio 2011  Dos horas de clases semanales	Directora  Profesora	Los estudiantes utilizan la guía de técnicas lúdicas en la computadora	

Elaborado por: Rita Hidalgo

## 6.9 ADMINISTRACIÓN

### GUIA PARA ENTRAR A LOS JUEGOS DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL de Santillana

En primera estancia el estudiante necesita

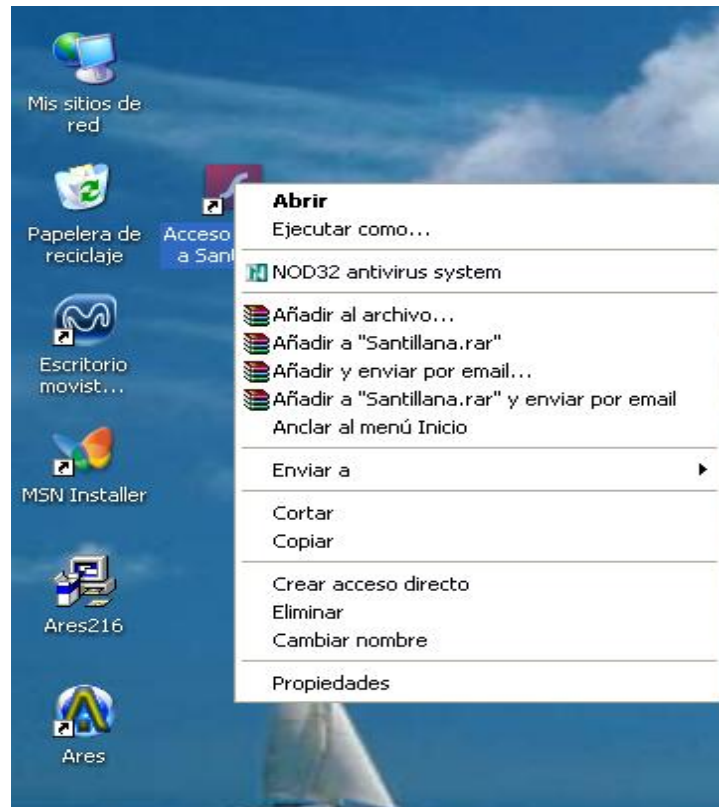
#### 1. Encender el computador



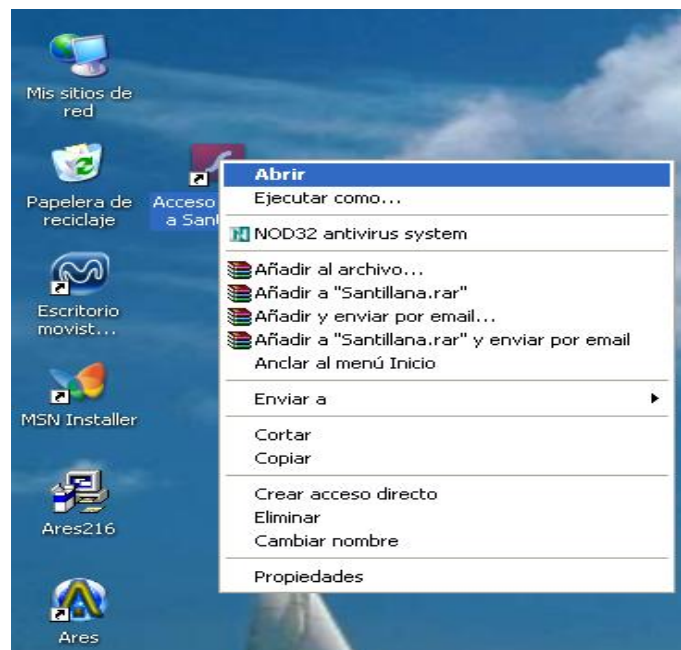
La siguiente ventana es cuando un computador está encendido, esta ventana es la principal ya que desde es de aquí podrá ejecutar algunos programas de forma directa.



## 2. Un clic derecho sobre el menú de acceso directo de Santillana



## 3. Un clic izquierdo en abrir





Al abrir el acceso directo a Santillana se presenta la siguiente ventana, donde Ud. podrá elegir varias opciones, de acuerdo a su interés.

### VENTANA PRINCIPAL



Para salir del programa solo tiene dar un clic en la **X**

#### 4. Un clic izquierdo en juegos (en este caso)



En la siguiente ventana Ud. puede elegir sopa de letras o tres en línea. Los dos juegos de aprendizaje son muy divertidos y fáciles de aprender. Para el siguiente caso elegimos sopa de letras.

### 5. Un clic izquierdo en sopa de letras



Si por alguna razón se equivocó de opción puede dar un clic en tras para retroceder y elegir el menú de su elección.

### 6. Un clic izquierdo en la flecha siguiente



7. Leemos las instrucciones del juego y damos 1 clic izquierdo en la flecha siguiente.



Y se obtiene la siguiente ventana, aquí Ud. debe encontrar las palabras que se encuentran a su izquierda. En este caso orden, generosidad, obediencia alegría y sinceridad (grupo de virtudes). Dentro de esta ventana también puede escoger otro grupo de palabras como profesiones, partes de una computadora y medios de comunicación, para lo cual solo tiene que presionar la fecha atrás.



**Nota:** Cada vez que se busca otro grupo de palabras, el orden en la sopa de letra cambia.



8. Buscar la primera letra de la palabra orden y damos un clic y así sucesivamente hasta completar la palabra completa.



En la siguiente tabla ya se encontró todas las letras de la palabra.



Para las demás palabras debe seguir el mismo procedimiento (Paso N° 8).

**Nota:** Para pasar al segundo nivel debe encontrar todas las palabras



Al encontrar todas las palabras tenemos las siguientes ventanas.

## 9. Un clic izquierdo en nivel 2



## 10. En el segundo nivel, un clic en la fecha siguiente



En el segundo nivel encontramos palabras relacionadas con los materiales de construcción, medios de transporte y tránsito.

### 11. Encontrar todas las palabras en la sopa de letras para pasar de nivel.



### 12. Un clic izquierdo en tercer nivel.





**13. Un clic izquierdo en la fecha siguiente.**

En el tercer nivel debe encontrar todas las palabras de su lado izquierdo y así sucesivamente hasta llegar al máximo nivel.



**14. Para salir de la aplicación, dar un clic izquierdo en la X de la ventana principal.**

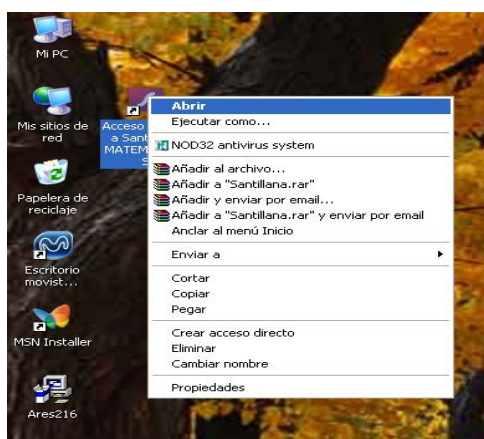




## GUIA PARA ENTRAR AL JUEGO DE MATEMÁTICAS

Los pasos para entrar al juego de matemáticas son los siguientes:

1. Un clic derecho en el menú acceso directo a Santillana de Matemáticas.
2. Un clic izquierdo en abrir



Al ejecutar abrir se obtiene la siguiente ventana, donde se puede elegir las diferentes actividades que se quiere realizar.



### 3. Un clic izquierdo en juegos



### 4. Un clic izquierdo en Laberintos (puede escoger la opción diferencias)

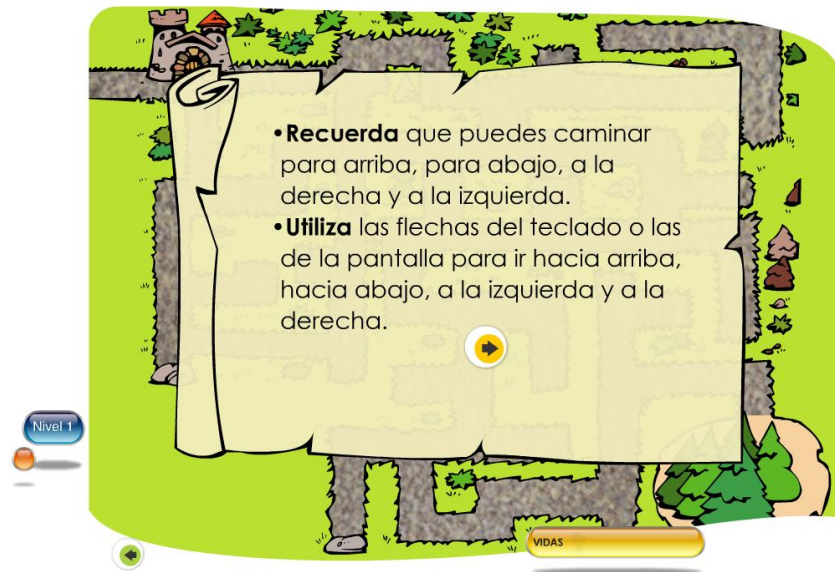


Salir Atrás

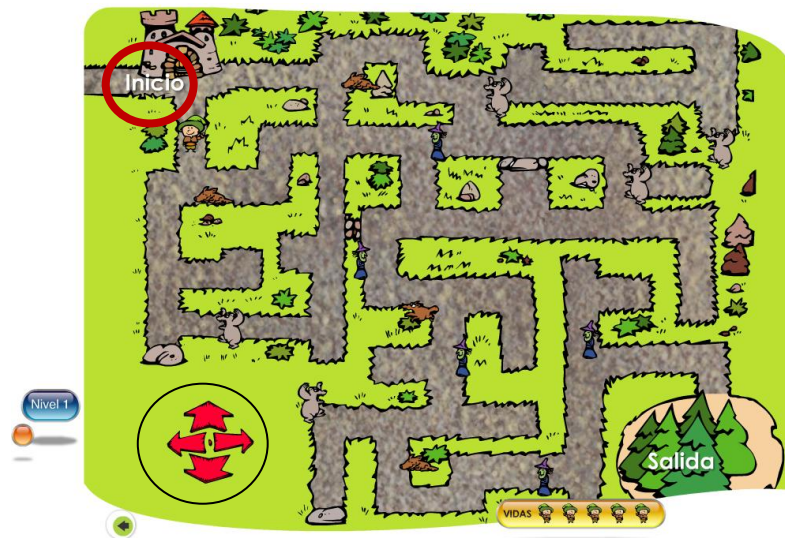
Para retroceder un paso debe dar un clic izquierdo en la fecha atrás y para salir de la aplicación debe dar un clic izquierdo en la X, sea en la ventana principal o en la ventana del juego.

### 5. Leer las instrucciones y dar un clic en la fecha siguiente

## 6. Leer las instrucciones y dar un clic en la fecha siguiente



Con la ejecución anterior se obtiene la siguiente ventana



El objeto del juego se puede mover de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha con las flechas del juego o con las flechas del teclado.



7. Mover la imagen principal con las fechas indicadas hasta lograr salir, en cada esquina hay un intruso quien te hace una pregunta matemática a la cual debes contestar con un clic izquierdo, y así sucesivamente hasta el final del laberinto. Al finalizar el laberinto se pasa al segundo nivel donde se aplica los mismos pasos anteriores.



## **6.10 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN**

**Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

**Plan de Clase**

**Nombre de la Institución: Escuela Rosario del Alcázar**

**Profesora Alumna: Rita Hidalgo**

**Año Básico: Tercero**

**Número de alumnos: 32**

**Área: Entorno Natural y Social**

**Especialidad: Licenciatura en Educación**

**Básica**

**Tema: La comunidad “Virtudes que mejoran la vida en la escuela y en el Hogar” Semestre: Noveno.**

**Tiempo: 45 minutos**

**Objetivo: Fortalecer las virtudes del hogar y de la escuela mediante charlas educativas y juegos informáticos con los estudiantes y padres de familia para mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa.**

**Cuadro N° 29 PLAN DE CLASE**

<b>DESTREZAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<p>Observación de objetos, organismos y fenómenos naturales.</p> <p>Descripción del mundo natural y social</p> <p>Manifestación e interpretación de sentimientos, deseos y emociones.</p>	<p>Virtudes que mejoran la vida en la escuela y el hogar.</p>	<p><b>Conocimientos Previos Pertinentes</b></p> <p>Conversar sobre normas de comportamiento.</p> <p><b>Esquema Conceptual de Partida</b></p> <p>Responder a interrogantes: ¿Qué entienden por virtud?</p> <p><b>Aprendizaje</b></p> <p>Observar e interpretar un gráfico</p> <p>Extraer oraciones del gráfico presentado.</p> <p>Visualizar las oraciones</p> <p>Leer en forma silenciosa y oral</p> <p>Comparar las virtudes del hogar y de la escuela</p> <p>Enlistar las virtudes</p> <p>Sacar conclusiones para aplicar en la comunidad.</p> <p><b>Transferencia</b></p> <p>Sintetizar las virtudes en un organizador gráfico.</p>	<p>✓ Gráfico</p> <p>✓ Cartel con oraciones</p> <p>✓ Organizador gráfico</p> <p>✓ Sopa de letras</p>	<p>Encontrar y seleccionar las virtudes que mejoran la vida en la escuela y en el hogar en una sopa de letras.</p>

## CRONOGRAMA

TIEMPO	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
FASES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización																								
Planificación																								
Ejecución																								
Evaluación																								

## BIBLIOGRAFÍA

- Arranz. E (1988) Capacitar A Los Estudiantes En Técnicas Lúdicas Informáticas.
- Aberastury, Arminda 1988 El Niño Y Sus Juegos. Buenos Aires: Paidós
- Ballenato Prieto, Guillermo Técnicas De Estudio: El Aprendizaje Activo Y Positivo Edición: Pirámide Madrid 2005
- Buytendijk. Capacitar A Los Estudiantes En Técnicas Lúdicas Informáticas.
- Gili, Edgardo, El Juego: Técnicas Lúdicas En Psicoterapia Grupal De Adultos Editorial Gedisa, S.A. 2. Ed.(05/1979) Colección: Psicoteca Mayor
- Helia Molina Yehuda Benguigui Técnicas Lúdicas Para La Salud Y El Desarrollo Integral De La Infancia *Editores* Flavia Bochernitsan Salud Del Niño Y Del Adolescente Salud Familiar Y Comunitaria Washington, D.C: Ops, © 2006.
- Jiménez González, J Psicología De Las Dificultades De Aprendizaje. 1999.
- John Nisbet Y Janet Shucksmith. "Estrategias De Aprendizaje". Santillana. Aula Xxi. Madrid, 1997.
- Perkins, David 1995 La Escuela Inteligente. Barcelona: Gedisa



- Rosenberg, Marc 2001 E-Learning: Estrategias Para Transmitir Conocimiento En La Era Digital. Bogotá: 2001 Mc Graw Hill
- Técnicas De Estudio: El Aprendizaje Activo Y Positivo 2001 E-Learning: Estrategias Para Transmitir Conocimiento En La Era Digital. Bogotá: Mc Graw Hill.
- Técnicas Lúdicas En La Educación Y La Capacitación (1/3) Volumen V, Número 180. México, Junio De 2005

## NETGRAFÍA

- [Http://Www.Buenastareas.Com/Ensayos/Tecnicas-Ludicas-En Orientación-Vocacional-Marina/599309.Html](http://Www.Buenastareas.Com/Ensayos/Tecnicas-Ludicas-En-Orientación-Vocacional-Marina/599309.Html)
- [Www.Casadellibro.Com](http://Www.Casadellibro.Com)
- [Http://Centrodeeducacionintegral.Blogspot.Com/2009/06/Tecnicas-Ludicas-En-Orientacion.Html](http://Centrodeeducacionintegral.Blogspot.Com/2009/06/Tecnicas-Ludicas-En-Orientacion.Html) Juego Y Desarrollo Cognitivo: La Relación Juego Y Escuela
- [Http://Juegoydesarrollocognitivo.Blogspot.Com/2006/01/La-Relacion-Juego-Y-Escuela Aportes.Html](http://Juegoydesarrollocognitivo.Blogspot.Com/2006/01/La-Relacion-Juego-Y-Escuela-Aportes.Html) Lúdica - La Magia De Las Actividades Lúdicas
- [Http://Www.Teamwork.Com/Ludica.Htm](http://Www.Teamwork.Com/Ludica.Htm) Matemática Lúdica
- [Http://Www.Scribd.Com/Doc/9070053/Matematica-Ludica](http://Www.Scribd.Com/Doc/9070053/Matematica-Ludica)
- Método Lúdico O De Juegos De Enseñanza. [Http://Www.Llibreriapedagogica.Com/Butlletins/Revistes62/Metodos\\_Y\\_Tecnicas\\_Didacticas52.Htm](http://Www.Llibreriapedagogica.Com/Butlletins/Revistes62/Metodos_Y_Tecnicas_Didacticas52.Htm)
- [Http://Www.Slideshare.Net/Matalote77/El-Juego-Como-Tecnica-Activa-De-Aprendizaje](http://Www.Slideshare.Net/Matalote77/El-Juego-Como-Tecnica-Activa-De-Aprendizaje).
- <http://www.serviciostic.net/las-tic/definicion-de-tic.html>
- <http://educatics.blogspot.com/>
- <http://www.forumcyt.cu/UserFiles/forum/Textos/0203110.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1. ENCUESTA A ESTUDIANTES

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Escuela” Rosario del Alcázar” de la Parroquia de Conocoto, Cantón Quito.**

**Objetivo:** Determinar las técnicas lúdicas informáticas que se aplican en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Rosario del Alcázar de la Parroquia de Conocoto , Cantón Quito.

**Instrucciones:** Estimados-as niños y niñas, lea detenidamente cada pregunta y conteste con la mayor veracidad posible las siguientes cuestiones formuladas, que serán tratadas con absoluta reserva.

Señale con una (x) la alternativa que considere conveniente a cada pregunta.

#### CUESTIONARIO:

1.- ¿Tiene computadora usted en casa?

**SI**

**NO**

2.- ¿Le gustaría aprender a través de juegos en la computadora?

**SI**

**NO**

3.- ¿Utilizan los maestros la computadora para impartir su clase?

**SI**

**NO**

4.- ¿Piensa usted que su maestra está capacitada para enseñar por medio de la computadora?

**SI**

**NO**

5.- ¿Considera usted que las técnicas lúdicas informáticas le permite desarrollar su auto aprendizaje?

**SI**

**NO**

6.- ¿Emplean los docentes, los recursos de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza?

**SI**

**NO**

7.- ¿Le gustaría utilizar juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en todas las asignaturas?

**SI**

**NO**

8.- ¿Considera usted que a través de técnicas lúdicas mejoraría su rendimiento?

**SI**

**NO**

9.- ¿Apoyan los docentes la evolución con recursos lúdicos?

**SI**

**NO**

10.- ¿Te parecía interesante recibir las clases en el laboratorio de computación?

**SI**

**NO**

## **ANEXO 2. ENCUESTA A DOCENTES**

### **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**Encuesta dirigida a los docentes de la “Escuela Rosario del Alcázar” de la parroquia de Conocoto del Cantón Quito.**

**Objetivo:** Utilizar las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Escuela “Rosario del Alcázar”.

**Instrucciones:** Apreciado docente, dígnese a contestar con la mayor veracidad posible las siguientes cuestiones formuladas que serán tratadas con absoluta reserva. Lea detenidamente y responda según su criterio.

Señale con una (x) la alternativa que considere conveniente a cada pregunta.

#### **Cuestionario:**

1.- ¿El laboratorio de computación cuenta con el número indicado de computadoras para trabajar con los estudiantes?

**SI**

**NO**

2.- ¿Utiliza usted la computadora como herramienta para impartir su clase?

**SI**

**NO**

3.- ¿Utiliza usted las TIC para la búsqueda, procesamiento e interpretación de información en forma adecuada?

**SI**

**NO**

4.- ¿Considera usted importante enseñar técnicas lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje?

**SI**

**NO**

5.- Al utilizar técnicas informáticas. ¿Usted deberá tomar en cuenta su disponibilidad de tiempo acorde a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes?

**SI**

**NO**

6.- ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?

**SI**

**NO**

7.- ¿Considera interesante enseñar técnicas lúdicas informáticas para mejorar el aprendizaje?

**SI**

**NO**

8.- ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de la tecnología?

**SI**

**NO**

9.- ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las Ntics en el proceso aprendizaje?

**SI**

**NO**

10.- ¿Le gustaría emplear los recursos de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza?

**SI**

**NO**

### ANEXO 3. CERTIFICADO



ESCUELA PARROQUIAL PARTICULAR  
"ROSARIO DEL ALCÁZAR N° 1"  
POR EL CAMINO DE LA FE HACIA LA CIENCIA Y LA SUPERACIÓN

## CERTIFICADO

La suscrita Directora de la Escuela Parroquial Particular "Rosario del Alcázar N°1", certifica:

Que la Señora RITA PIEDAD HIDALGO ARIAS, portadora de la cédula de ciudadanía número 171034649-3, estudiante de la U.T.A., realizó la Investigación del Proyecto de Tesis sobre "LAS TECNICAS LUDICAS INFORMATICAS Y SU INCIDENCIA EN ELDESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑIAS DEL TERCER AÑO BASICO".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento en la forma que estime conveniente, sin que esto responsabilice a ésta institución.

Lo Certifico:

Tec. Eugenia Hermida de Arias  
DIRECTORA



Quito, octubre 26 de 2010.

## ANEXO 4. CROQUIS

### ESCUELA PARROQUIAL PARTICULAR “ROSARIO DEL ALCÁZAR”

