UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: DURÀN

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA

TEMA

INFLUENCIA EN LAS TÉCNICAS LÚDICAS CON LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURÀN", ZONA 8, DISTRITO 09D24, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN DURÁN, PARROQUIA ELOY ALFARO, PERÍODO 2015 - 2016. DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA

CÓDIGO: IF-T-DU-005

AUTOR: NANCY KARINA CHOEZ SIGUENCIA.

CONSULTOR: MSc. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ.

Guayaquil, 2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: DURÁN

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro,MSc.	Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
DECANA	**VICEDECANO**
Ab. Sebastián Cadena Alvarado	Lcda. Sofía Jácome Encalada,MGTI.
SECRETARIO GENERAL	**DIRECTORA DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL**

Guayaquil 6 de Marzo 2017

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.

Ciudad.-

De mi consideración:

APROBACIÒN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Informática, el día 12 de Octubre del 2016.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante: Choez Siguencia Nancy Karina C.C. 0919524256, diseño y ejecuto el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia en las Técnicas Lúdicas con la calidad de desempeño escolar a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán" zona 8, distrito 09d24, Provincia del Guayas, Cantón Durán, Parroquia Eloy Alfaro, periodo 2015 - 2016. Diseño de una Guía Educativa Interactiva.

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

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

Atentamente,

MSc. Bastidas Muñoz Eneida
CONSULTORA ACADÉMICA

Guayaquil, 6 de Marzo del 2017

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.

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

Ciudad.-

DERECHO DEL AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: Influencia en las Técnicas Lúdicas con la calidad de desempeño escolar a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán" zona 8, distrito 09d24, Provincia del Guayas, Cantón Durán, Parroquia Eloy Alfaro, periodo 2015 - 2016. Diseño de una Guía Educativa Interactiva.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,

Choez Siguencia Nancy Karina
C.I. 0919524256

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: DURÁN

PROYECTO

INFLUENCIA EN LAS TÉCNICAS LÚDICAS CON LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURAN" ZONA 8, DISTRITO 09D24, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN DURAN, PARROQUIA ELOY ALFARO, PERIODO 2015 - 2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.

APROBADO

Tribunal N°1

Tribunal N°2

Tribunal N°3

Choez Siguencia Nancy karina
C.I. 0919524256

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a)_____

b)_____

c)_____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSc. Geovanny Tacle
MSc. Henry Moran
MSc. Narcisa Álvarez
MSc. Luis Flores

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a mi Dios quién supo guiarme, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad en el intento. A mi familia. Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos. A mi hermano por estar siempre presente, acompañándome para poderme realizar. A mis Hijos Adrián y Johan quienes han sido y serán una mi motivación, inspiración y felicidad. Gracias a mi esposo que incondicionalmente forma parte de mi vida, todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos. “La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a quien amar y alguna cosa que esperar”.

Nancy Karina Chóez Siguencia.

AGRADECIMIENTO

La finalización de este proyecto se lo agradezco en primer lugar a Dios que me ha otorgado la paciencia y la sabiduría para poder culminar este proyecto por mantenerme en pie y por todo su amor incondicional, a la Universidad de Guayaquil por haberme dado la oportunidad de haber ingresado a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, por engrandecer mis conocimientos, a La carrera de Informática, el cual incentivó a lograr objetivos anhelados.

A mis Tutores por transmitirme sus conocimientos para encaminarme y poder alcanzar los objetivos de la investigación.

Agradezco a las autoridades, personal administrativos y docentes de la Unidad Educativa “Duràn”, quienes me brindaron toda la apertura ofrecida en la aplicación del presente trabajo investigativo.

A mis maestros que me inspiraron por medio de sus enseñanzas y facilitaron la labor y finalización de este trabajo.

Nancy Karina Choez Siguencia

ÍNDICE GENERAL

Portada……..... i

Directivos……..... ii

Derecho de autor……. iii

Aprobación del tribunal…….. iv

Aprobación del consultor académico……... v

Dedicatoria…… vi

Agradecimiento……... vii

Índice General……..... viii

Resumen…….. ix

Summary……... x

Introducción…….. 1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación…… 3

Problema de investigación…….. 4

Situación conflicto…… 5

Hecho científico……. 7

Causas…… 7

Formulación del problema……... 7

Objetivos de la investigación……... 8

Objetivo general…… 8

Objetivos específicos…… 8

Interrogantes de la investigación…… 8

Justificación…… 9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Bases teóricas……... 11

Definición de estrategias metodológicas……... 12

Estilos de estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje…… 13

Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje- enseñanza desde una perspectiva constructivista…….. 14

Estrategias metodológicas…….. 15

Características…… 16

Importancia……. 16

Ventajas……..... 17

Desventajas…… 17

Clases de las estrategias metodológicas…….. 18

Definición de las técnicas lúdicas……... 19

Tipos de Actividades Lúdicas…….. 20

Actividades Lúdicas en la animación…… 21

La aplicación de técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología a nivel internacional.. 23

El uso de las técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología en el Ecuador……. 24

Desempeño escolar……. 25

Factores que influyen en el desempeño escolar…… 25

Desempeño escolar Vs. Fracaso escolar por factores…….. 26

El desempeño escolar mediante la implementación de las herramientas tecnológicas……. 27

El desempeño escolar en América latina

Características……. 29

Ventajas……..... 29

Desventajas……. 30

Importancia……... 30

Clases De Técnicas Lúdicas…… 31

Rendimiento académico en América…….. 32

El desempeño escolar en el Ecuador…… 32

Fundamentación epistemológica…… 34

Fundamentación pedagógica…… 34

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico…… 41

Tipos de Investigación……. 42

Investigación exploratoria…… 42

Investigación descriptiva…….. 43

Investigación explicativa…….. 43

Investigación de campo…… 44

Población y Muestra……. 46

Métodos de la Investigación…….. 47

Método Observación…… 49

Método científico…… 50

Métodos analítico……. 52

Método experimental…… 52

Método Heurístico……. 53

Análisis e Interpretación de datos de la encuesta dirigida a los docentes…….. 57

Análisis e Interpretación de datos de la encuesta dirigida a los estudiantes….. 67

Análisis e Interpretación de datos de la encuesta dirigida a los representantes legales……. 77

Chi cuadrado…… 88

Conclusiones…… 90

Recomendaciones…… 91

CAPÌTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación…… 94

Objetivos de la propuesta…… 95

General…… 95

Especifico…… 95

Aspectos de la propuesta…… 95

Desarrollo de la propuesta…….. 104

Conclusiones y recomendaciones…… 126

Bibliografía……. 128

Anexos…… 130

ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro No 1. Población…….. 46

Cuadro No 2. Muestra……. 47

Cuadro No 3. Operacionalizaciòn de Variables……... 48

Cuadro No 4. Cuadro Sinóptico de la Estructura de la Guía……. 105

Cuadro No 5. Diagrama de Gantt…… 106

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico No 1**.** Técnicas lúdicas……. 60

Gráfico No 2**.** Despertar el interés…… 61

Gráfico No 3**.** Desarrollo de destrezas y habilidades……. 62

Gráfico No 4**.** Conocer y explorar las herramientas informáticas…… 63

Gráfico No 5**.** Desempeño escolar es relevante……. 64

Gráfico No 6**.** Aplicar nuevas técnicas……. 65

Gráfico No 7**.** Actividades motivadoras…… 66

Gráfico No 9**.** Guía Didáctica Interactiva Lúdica……. 67

Gráfico No 10**.** Aplicación de una guía didáctica Interactiva…… 68

Gráfico No 11. Técnicas lúdicas…… 69

Gráfico No 12. Las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje…….. 70

Gráfico No 13. Educación integral…… 71

Gráfico No 14. Herramientas informáticas…….. 72

Gráfico No 15. Desempeño escolar……. 73

Gráfico No 16. Mejorar el desempeño escolar……... 74

Gráfico No 17. Técnicas motivadoras e integrales…… 75

Gráfico No 18. Mejor aprendizaje……. 76

Gráfico No 9. Guía didáctica interactiva……. 77

INDICE DE TABLAS

Tabla No 1 .Técnicas lúdicas…… 60
Tabla No 2 .Despertar el interés……..... 61
Tabla No 13. Desarrollo de destrezas y habilidades……..... 62
Tabla No 14. Conocer y explorar las herramientas informáticas…… 63
Tabla No 15. Desempeño escolar es relevante…….. 64
Tabla No 16. Aplicar nuevas técnicas…….. 65
Tabla No 17. Actividades motivadoras…… 66
Tabla No 18. Aprender mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones…… 67

Tabla No 19. Guía Didáctica Interactiva Lúdica…….. 68
Tabla No 20. Aplicación de una guía didáctica Interactiva…… 69
Tabla No 21. Técnicas lúdicas…… 70
Tabla No 22. Las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje…… 71
Tabla No 23. Educación integral…… 72
Tabla No 24. Herramientas informáticas…….. 73
Tabla No 25. Desempeño escolar……. 74
Tabla No 26. Mejorar el desempeño escolar…… 75
Tabla No 27. Técnicas motivadoras e integrales…… 76
Tabla No 28. Mejor aprendizaje……. 77
Tabla No 29. Guía didáctica interactiva…… 78
Tabla No 30. Aplicación de una guía didáctica interactiva…… 79

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN IINFORMÁTICA

RESUMEN

El presente trabajo de tesis se realizó a los docentes y estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Durán”, el propósito de la investigación, consiste en la observación inicial buscando un área cuyo conflicto educativo amerite una solución pedagógica moderna, desarrollando una alternativa de tipo didáctico que apoye del proceso de aprendizaje de los estudiantes en el Área de Informática de los estudiantes de primero de bachillerato. Se considera el marco teórico como un aspecto fundamental en el desarrollo de la investigación, ya que el mismo provee información científica, psicológica, pedagógica, educativa y social, vale indicar que entre la información que el marco teórico ofrece, las teorías Constructivista y Aprendizaje Significativo son el sustento principal de la investigación.

La metodología que se va aplicar es la cualitativa porque se centra a un problema socio’ educativo con el ánimo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de igual manera se aplica una metodología cuantitativa porque se usa métodos estadísticos que permiten visualizar las falencias que existe en el centro escolar. La técnica de la encuesta fue aplicada a una población determinada a Autoridades, profesores y estudiantes con el propósito de obtener resultados para luego ser analizados e interpretados así se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones para docentes y estudiantes. Finalmente el grupo presentó la propuesta alternativa al problema de investigación, y consiguiendo así como resultado la motivación de los estudiantes dentro del inter aprendizaje del área de Informática. Se puede concluir que la presente investigación es un aporte significativo orientado al campo educativo en pro de consecución del mejor rendimiento académico del estudiante para enfrentar nuevos retos.

Lúdico | Desempeño Escolar | Guía educativa

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN INFORMÀTICA

Abstract

The methodology to be applied is qualitative because it focuses on a socio-educational problem with the aim of improving the teaching-learning process. Similarly, a quantitative methodology is applied because statistical methods are used to show the shortcomings that exist in the School center The survey technique was applied to a given population to Authorities, teachers and students for the purpose of obtaining results and then analyzed and interpreted, thus obtaining conclusions and recommendations for teachers and students. Finally, the group presented the alternative proposal to the research problem, thus achieving as a result the motivation of the students within the inter learning of the area of Informatics. It can be concluded that the present research is a significant contribution oriented to the field of education in order to achieve the best academic performance of the student to face new challenges.

Playful | School perfomance | Didactic guide

Introducción

En estas últimas décadas se ha observado cambios con enfoque a la tecnología, se pretende detener el retraso del desarrollo y educación del estudiante con un nuevo sistema educativo nacional. Se observa un panorama nuevo utilizando como apoyo didáctico las nuevas herramientas que surge con el desarrollo de los recursos multimedia y tecnologías.

En la sociedad la adquisición de la tecnología y recursos multimedia dentro del aprendizaje y enseñanza se convierten en una necesidad para todos los seres humanos ya que es un instrumento principal para desarrollar las competencias de los educandos y lograr la calidad educativa. El resultado va a ser favorable para un mejor desempeño académico ya que van asimilar una nueva cultura para su vivir a diario.

Es evidente el aprendizaje de los estudiantes con la aplicación de recursos didácticos, el docente puede realizar varias actividades en su clase, planteando una nueva estrategia educativa para un mejor aprendizaje, para la sociedad actual. La eficacia del bachiller es comprobada durante el transcurso de la vida por eso es necesario que se desarrolle todas sus competencias, destrezas y habilidades ya que lo denotara cuando sea necesario frente a las exigencias que se dan en los diversos campos.

Este proyecto es basado en la problemática actual que tienen los docentes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Duran” en el área de informática, al no poseer los suficientes recursos multimedios para la impartición de sus clases ya que son diferentes temas de todo índole ya sea fácil, difícil o intermedio.

El desarrollo investigado se da una propuesta para ayudar a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa aplicando un Software Libre como medio aceptable de difusión.

Este trabajo de investigación está basado en cuatro capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo I, Tiene referencia a la delimitación, evaluación y formulación del problema en el aprendizaje del área de Informática de la Unidad Educativa “Durán”, los objetivos de este proyecto se llevó acabo tanto general y específicos, el hecho científico, causas, su justificación e importancia.

Capítulo II, Marco Teórico, se puntualiza los principios elementales de la educación, es el proceso investigativo de temáticas de implementación de recurso didáctico en la Unidad educativa y beneficios que ofrece en el aprendizaje, es tomada en cuenta la fundamentación teórica, sociológica, pedagógica, epistemológica, tecnológica, legal y glosario de términos.

Capítulo III, en la Metodología, se describe la conceptualización de métodos investigativos, población, muestra e instrumento de evaluación para la encuesta, chic cuadrado.

Capítulo IV, Análisis e Interpretación de los Resultados, de las encuestas, cuestionarios aplicados a estudiantes y profesores mediante gráficos y cuadros.

La propuesta y objetivos, fundamentación teórica, factibilidad legal, técnica y de talento humano, los recursos utilizados son misión, visión de la misma, los beneficios, beneficiarios, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

Contexto de investigación

La Unidad Educativa Durán fue fundado en 1967, actualmente se encentra ubicado en el Cantón Duran Parroquia Eloy Alfaro Provincia del Guayas en las calles Humbero Ayala Ciudadela Ferroviaria dirigido por el Sra. Rector Msc. Italo Murrillo.

La Unidad Educativa “Durán” cuenta con una amplia infraestructura con espacios recreativos, además de los laboratorios de computación y audiovisuales, sala de atención a padres de familia, biblioteca, también cuenta con zonas recreativas como las canchas multiuso, jardín botánico y un escenario principal en el cual ensayan y se presentan para diferentes actividades de la institución.

Durante este presente periodo 2015 – 2016, albergan 2419 estudiantes matriculados en nuestra institución jornada matutina estudiantes, 1052 estudiantes matriculados en nuestra institución jornada vespertina En total 3471 de todas las áreas, ofrece especializaciones en: Administración de Sistemas, Contabilidad y Administración, Químico Biológicas, Físico Matemáticas, Estudios Sociales.

La unidad educativa Durán surge como una necesidad para la educación de la población infantil y adolescente del cantón Durán, por cuanto los jóvenes tenían que trasladarse a la ciudad de Guayaquil para sus estudios secundarios; especializándose en la formación de los líderes que nuestro país necesita, para tener un próspero mañana.

La Unidad educativa Durán actual mente se encuentra ubicado en el Cantón Durán Provincia del Guayas en las calles Humberto Ayala Ciudadela Ferroviaria.

En la Unesco está delimitado en el código 1203 Ciencia de los ordenadores (ver 3309) el cual abarca el área de Informática específicamente en el código 17, lo que complementa el ámbito de la educación ya que es una prioridad en la actualidad.

En el CINE se encuentra en el nivel 2 educación secundaria básica.

Problema de la investigación

Esta investigación está enfocada en la área de informática, ya que es una de las asignaturas que más atrae el interés de los estudiantes, los cuales no poseen conocimientos sólidos en el aprendizaje de esta materia ya que lo denotan mediante su bajo rendimiento académico debido a sus diferentes planteles de estudios primarios no poseen recursos tecnológicos para una adecuada educación.

La educación general básica superior, de la Unidad Educativa posee infraestructura necesaria para la aplicación de recursos didácticos, cuenta con un laboratorio de Informática para acceder sin problema a interactuar con el computador, una de las desventajas es el espacio de reducción lo que impide las normas de espacio educativo existente en el país, impide que los estudiantes de un paralelos pueda recibir la clase al mismo tiempo.

Pero existe la posibilidad de extender la información a las aulas de clases ya que la Institución facilita que los recursos tecnológicos necesarios, tales como el proyector y una computadora para trasladar, de esta manera hay una gran oportunidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Siendo la educación el motor para el desarrollo de un país, es uno de los pilares más importantes ya que además de enfocarse en el conocimiento, desarrolla destrezas importantes que se aplican día a día en todos los entornos de la vida estudiantil, tales como el razonamiento, el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, la argumentación fundamentada y la resolución de problemas; destrezas que sin duda alguna permiten el desarrollo cognitivo del estudiante que pronto va a contribuir con la sociedad en general.

En la educación para los estudiantes de primero de bachillerato, de la Unidad Educativa “Durán”, existe la necesidad urgente de un cambio de metodología educativa, que permita a los estudiantes la visión de nuevos paradigmas para el desarrollo de las clases que lo van a convertir en un mejor profesional.

Situación conflicto

Después de realizar un análisis del entorno del plantel, se destacan los siguientes aspectos para comprender la situación problemática. Los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Durán” reconocen que la asignatura de Informática es un poco complicada de entender, además del extenso contenido didáctico impartido en sus clases, pero acotaron que el uso de recursos tecnológicos facilitaría el aprendizaje.

La motivación es un valor importante en cada estudiante, sin embargo es escasa ante la asignatura de Informática no aplican de la tecnología como herramienta facilitadora para el proceso de enseñanza aprendizaje, esto implica que el estudiante no desarrolle todo su potencial académico.

En cuanto a los docentes, poseen conocimientos que les permitirán el manejo de las computadoras con la implementación de

nuevos recursos didácticos, se destaca el valor en cuanto al beneficio de utilizar recursos tecnológicos por su aporte para el aprendizaje.

El poco conocimiento de los beneficios de las actividades lúdicas en la impartición de clases de la asignatura de Informática hace que se evidencie las falencias al momento de evaluar el desempeño escolar porque es bajo lo que genere en loa actores pedagógicos.

La falta de recursos didácticos interactivos hace que las clases sean monótonas, aburridas e incluso el clima escolar se torne poco agradable para los educandos como consecuencia se crea conversaciones entre los mismos dejando a un lado el hecho de prestar atención al docente que imparte nuevos tópicos que van de acorde al currículo lo que en si crea falencias que a la larga repercuten en su formación académica.

El poco conocimiento de los beneficios de las actividades lúdicas en la impartición de clases de la asignatura de Informática hace que se evidencie las falencias al momento de evaluar el desempeño escolar porque es bajo lo que genere en loa actores pedagógicos.

La sobrepoblación que existe en la institución educativa es evidente porque tienen que usar dos estudiantes una computadora lo que crea desatinos en ellos ya que se tienen que turnar para poder manipular la computadora y no todos manejan con la misma facilidad que otros.

Además la preocupación y el interés por mejorar el rendimiento académico de los estudiantes por parte de los docentes y autoridades del plantel, hacen más viable que las recomendaciones que se den en esta investigación sean tomadas en cuenta.

Entonces con estos antecedentes sumados a la enseñanza tradicional impartida, la nula aplicación de recursos didácticos agrava la

situación del problema, por lo que se hace necesario actuar para la resolución del mismo.

Hecho Científico

Baja calidad de desempeño escolar en los estudiantes de primero de bachillerato, de la Unidad Educativa ”Durán”, Zona 8 , Distrito 09D24, provincia del Guayas, cantón Durán, parroquia Eloy Alfaro, periodo lectivo 2015 – 2016.

El bajo desempeño escolar en los estudiantes de primero bachillerato es evidente porque su desinterés es notorio siendo una problemática para los miembros de la comunidad educativa ya que hacen manifiesto su preocupación ya que es importante que los estudiantes manejen bien la tecnología por el bienestar de la sociedad en general.

Causas

- Poca metodológica en el área de Informática en el uso tecnológico durante el proceso educativo para facilitar los conocimientos y desarrollo de tareas.
- Clases monótonas sin conocimiento de usos de Tics de Software Libre con el uso de herramientas tecnológicas.
- Carencia del uso de las Técnicas Lúdicas que sirva como una guía a los estudiantes.

Formulación del problema

¿Cómo incide la ausencia de una guía educativa interactiva Lúdicas en la Calidad del Desempeño Escolar en los docentes y para los estudiantes de primero de bachillerato, de la Unidad Educativa “Durán”, Zona 8, Distrito 09D24, Provincia del Guayas, Cantón Durán, Parroquia Eloy Alfaro, Periodo Lectivo 2015 – 2016?

Objetivo General

Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes mediante un estudio, estadísticos, y de campo, para diseñar una Guía Didáctica Interactiva con enfoque tecnológico en el área de Informática.

Objetivos Específicos

- Investigar la Influencia de las Técnicas Lúdicas mediante un análisis estadístico y encuesta a docentes y estudiantes.
- Definir la calidad de desempeño escolar mediante un análisis estadístico y encuesta a los actores pedagógicos.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación. Para diseñar una guía didáctica Interactiva.

Interrogantes de la Investigación

1. ¿Qué es el desempeño escolar?
2. ¿Cómo se puede mejorar el desempeño escolar de los estudiantes en la actualidad?
3. ¿Cuáles son las dificultades que presenta el estudiante en el desempeño escolar en la asignatura de Informática?

4. ¿Qué recursos didácticos se pueden utilizar los docentes en el aprendizaje para optimizar el desempeño escolar?
5. ¿Qué son las técnicas lúdicas en el proceso educativo?
6. Cuáles son los beneficios de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
7. ¿Conoce las ventajas de un Software de una guía didáctica Interactiva Lúdica?
8. ¿Cree usted que los docentes deben de aplicar las técnicas lúdicas mediante un Software interactivo Lúdico?
9. ¿El diseño de un Software Interactivo Lúdico mejoraría el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Durán?
10. ¿Los estudiantes de primero de bachillerato tienen conocimiento de la utilización de un Software Interactivo Lúdico?

Justificación

El aprendizaje desarrolla un papel muy importante en la formación académica de los estudiantes, es considerado un factor esencial en la vida del ser humano porque ayuda incrementar la capacidad y conocimiento de ellos, la cual la tecnología es fundamental, necesaria en la clase del docente como soporte, herramienta y recurso educativo.

El aprendizaje es un proceso que lleva a cabo el estudiante, que aprende cuando interactúa con el objeto de estudio y lo relaciona con sus experiencias previas, la importancia que los recursos didácticos tienen en los procesos de aprendizaje, se llega a asociar la creación de recursos lúdicos educativos; y si se quiere incidir en la faceta de diseño de los docentes los recursos didácticos constituyen un importante campo de actuación.

El desarrollo de este estudio investigativo con carácter educativo es conveniente porque está basado en las necesidades de la unidad educativa" Durán" en la área de informática, de los estudiantes de Primero de Bachillerato, reconocen que es un poco complicado

entender, y más aún cuando estos grupos llegan a la institución con falencias de la educación primaria, además del extenso contenido didáctico impartido en sus clases, pero acotaron que el uso de recursos tecnológicos facilitaría el aprendizaje.

Es práctico porque la motivación del estudiante las clases serán notorias con la aplicación de este proyecto educativo que tiene como principal objetivo mejorar el desempeño escolar en la asignatura de Informática de la unidad Educativa Básica Durán.

El presente análisis va a ser muy útil para los estudiantes en el campo educativo, porque las técnicas lúdicas son planteadas y se podrá potencializar el aprendizaje, permitiendo el desarrollo y dominio de habilidades, intereses e aptitudes que desempeña a las necesidades de los estudiantes para realizar en situaciones de mejoramiento y beneficio a la calidad académica.

Es fundamental investigar los contenidos para un establecimiento teórico – práctico de la asignatura de Informática, el uso de la tecnología nos facilitara el trabajo cooperativo y adaptado para valorar y desarrollar las actualizaciones del docente.

Los usos de estos medios son; conducir un determinado proceso educativo y diseñar para enriquecer y favorecer la comprensión de los estudiantes este contenido va a desarrollar el aprendizaje y la creatividad.

Este contenido será presentado de manera adecuada, dependiendo de la edad del estudiante para así dar garantía a al logro del objetivo. Sera accesible según el vocabulario y nivel de comprensión de los estudiantes; al igual que los conceptos se presentaran de forma explícita y gradual.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio.

Una vez realizada la respectiva investigación en los archivos correspondientes y los centros de documentación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, no se encontró estudios que se relacionen con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el área de informática, propuesta: diseño de una guía educativa interactiva. Existen investigaciones diferentes encontradas dentro del repositorio de tesis.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador Núcleo Táchira Sandoval nos explica la Importancia de la Lúdica en la Planificación de las Actividades del Docente, nos indica que fue de carácter constructivo apoyada en los estudios de campo, es evidente una actitud pasiva frente a este elemento ya que desconocen los diferentes juegos, su clasificación, función, uso y la relación que se establece con las áreas de aprendizaje en el Octavo año de educación básica en el periodo 2010.

En la Universidad de Guayaquil facultad de Filosofía Yadira Lozano Influencia de las estrategias cognitiva en el rendimiento escolar con dificultades de aprendizaje a los estudiantes de noveno año de educación básica en el periodo 2010; nos dice que el aprendizaje y rendimiento escolar implican la transformación de un estado nuevo, que se alcanza con la integración de diferentes unidades con elementos cognoscitivos y estructuras no ligadas entre sí.

En la Ciudad de Ambato Heras Benavides Sandra Daniela, La influencia de enseñanza de aprendizaje en el área de informática en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela “Inmaculada” en el año lectivo 2013 - 2014.” Nos menciona que el uso de técnicas las técnicas apropiadas para introducir en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en área de informática a través del cual el estudiante experimenta un cambio formativo, cognitivo y el docente cumple el papel de orientador de dicho proceso.

En el Ecuador las técnicas de estudios en el rendimiento académico son evidentes y conectados con el proceso de aprendizaje – Enseñanza. Cabe mencionar que en Ecuador los docentes deben tener dicho proceso antes de una aplicación de evaluación para proporcionar información adecuada con fin de planificar y crear mecanismos nuevos de enseñanza.

Bases teóricas

Definición de estrategias metodológicas

Son técnicas utilizadas por el profesor en el proceso del aprendizaje, permitiendo al estudiante lucrarse de información reflexionando, analizando y perfeccionando para integrase socialmente. El proceso del aprendizaje es una estructura de funcionamiento sistemático, donde se manifiesta a través del tiempo la capacidad de recepción. Tiene como resultado un cambio de conductas a nivel intelectual, cuando se incorporan nuevos conocimientos, estimulan las habilidades, desarrollo y destrezas, producen cambios provenientes de nuevas experiencias se ve implicada la informática, para conseguir productos útiles.

Parrat-Dayan (2012) Indica lo siguiente:

> Tanto Vygotsky como Piaget sostienen que el desarrollo es un proceso activo, pero lo han representado de modo diferente: Piaget hace hincapié en el descubrimiento individual y en la invención o, en sus propios términos, en la construcción de conocimiento; por su parte, Vygotsky (1978) destaca la orientación y la capacidad personal, combinadas en un proceso de construcción conjunta. (p. 221)

Es importante indicar que la educación en el hombre es fundamental para el desarrollo en todo ámbito de la vida, hasta lograr valores humanos, por eso la educación es considerada como un proceso activo donde el estudiantes constr5uye su conceptos. La función de los docentes es ayudar al alumno, que desarrolle sus habilidades en el proceso de aprender, para que el estudiante tenga y fortalezca valores culturales dentro de los niveles educativos.

Estilos de estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje.

Se refiere a las diferentes formas de aprender los estudiantes, son rasgos afectivos, cognitivos y fisiológico que perciben, responden e interaccionan en sus ambientes de aprendizaje:

Activos: Los estudiantes se involucran al estilo activo sin perjuicios en nuevas experiencias. Aportan con mucho entusiasmo sus tareas y son de mente abierta.

Reflexivos: Refleja y considera las experiencias de los estudiantes para observarlas desde diferentes perspectivas, analizan datos con detalles para llegar a su conclusión.

Teóricos: Los educandos de este grupo visualizan los problemas de manera escalona por etapas lógicas, analizan, sintetizan la información, son perfeccionistas en su pensamiento.

Ambiente virtual de aprendizaje: La tecnología de comunicación e información, son conjunto de computadores, redes y software, que impulsan el aprendizaje auto dirigido hacia el tiempo y espacio para los usuarios. A la tecnología debe adjuntase el sistema que soporte las tutorías, los contenidos y administración educativa para la interacción entre los estudiantes y entidad educativa.

Juegos interactivos: Instrumento que permite desarrollar la motricidad el discernimiento sensorial del estudiante, se desenvuelve mejor las destrezas y habilidades ya que los movimientos serán más ágiles cada vez que deba de hacer la actividad.

Juegos Pedagógicos: Conjunto de actividades de raciocinio y perfeccionamiento personal por medio de actividades Lúdica.

Las multimedia permite que los estudiantes interactúen, siendo el usuario quien controla el programa esto conlleva a una interactividad significativa porque el educando si se equivoca en algún momento intenta de nuevo para retroalimentar los conocimientos y esto hace que se fortalezcan las nociones de forma correcta.

La interacción es la ejecución de un programa dependiendo de la entrada de usuarios, lo cual pueden controlar los programas propuestos. Lo que quiere decir que la interactividad depende delas necesidades del estudiante y esto resultado amenos porque oferta colores agradables a la persona, movimientos entre otras características propias de la multimedia.

De acuerdo Acosta, Caricato, Carpinacci, & Egle Corrado (2012) acota: “Enseñar a ser jugador, es parte de lo que significa enseñar a ser un sujeto social miembro de una cultura particular, nos compromete a formar parte del juego e intentar ser “buenos jugadores” (p.88). A través de un sistema interactivo es manejado de acuerdo a su ritmo por una persona, dependiendo del contenido al que va encaminado, para así abrir un dialogo entre contenidos para el usuario para interrelacionar con ellos, conlleva a que puedan jugar o interactuar paulatinamente.

Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje-enseñanza desde una perspectiva constructivista

Se desglosa desde la perspectiva cognitivista, plantea que el estudiante pueda construir sus conocimientos propios a través de sus necesidades e interactúa con el entorno. El aprendizaje es realizado cuando el estudiante activa su propio conocimiento, el cual no se basa en el descubrimiento.

El Psicólogo Suizo Jean Piaget, establece una relación entre aspectos biológicos y origen del conocimiento del individuo. La característica fundamental de la inteligencia es la transformación que hace que el individuo de los objetos que se encuentran en su entorno, se los llega a conocer cuando se realiza una transformación. Apunta Rosa María Pons Parra (2011) lo siguiente:

> Diferentes formas de entender el constructivismo, aunque comparten la idea general de que el conocimiento es un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo, difieren en cuestiones epistemológicas esenciales como pueden ser el carácter más o menos externo de la construcción del conocimiento, el carácter social o solitario de dicha construcción, o el grado de disociación entre el sujeto y el mundo. (p. 5)

El conocimiento se construye activando una participación, lo cual no se produce; y depende de los aprendizajes previos de interpretación del estudiante con información recibida. El entorno en el que es adquirido el aprendizaje es importante para el estudiante porque permite el razonamiento, la solución de problemas y el desarrollo de habilidades aprendidas.

Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas son el conjunto de técnicas, métodos o estrategias educativas que el docente las usas dentro y fuera del aula con el afán de hacer que el estudiante este motivado, comprenda de una mejor manera los procesos de enseñanza aprendizaje. Las estrategias metodologías hacen que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo. Las estrategias son divididas de la siguiente manera:

- Estrategias de aprendizaje
- Estilos de aprendizaje
- Estilos de enseñanza
- La motivación
- La interacción en el aula
- La disciplina
- La resolución de conflictos

Características

Las principales características es que son de gran importancia para los agentes pedagógicos porque ambos asumen que las clases se tornan diferentes, especialmente cuando se usan estrategias y el clima escolar se vuelve agradable para los actores pedagógicos siendo las estrategias muy valiosos para el docentes y el estudiante que tiene que adquirir nuevos conocimientos que en realidad le sirven al educando.

Con la aplicación de estrategias metodológicas la educación se transforma en activa porque los educandos poseen el rol principal es así como se usan canales de comunicación de forma veraz para comprender los diferentes mensaje que envía el emisor.

La aplicación de estrategias metodológica a la vez permite evaluar si el contenido científico está siendo asimilado correctamente lo que es bueno porque da paso a que se efectúe retroalimentación cuando se lo requiera.

Importancia

Las estrategias de aprendizaje tienen como principal objetivo desarrollar las competencias, se fomenta la comunicación entre los agentes pedagógicos, el estudiante juega un papel activo muy participativo. La creatividad es un punto esencial en el proceso educativo porque sus ideas muchas veces contribuyen a la sociedad en general un ejemplo es cuando se refieren a que desearían que exista un máquina que brinde facilidades, esto abre la brecha para que nuevas creaciones o inventos se plasmen.

Las estrategias metodológicas hace que el aprendizaje del estudiante sea significativo porque a través de ellas ellos obtienen su experiencia y esto enriquece sus nociones en todas las áreas de manera que no se olvidan fácilmente por ende asocian los nuevos para construir su propio concepto.

Ventajas

A través de las estrategias metodológicas se obtiene las siguientes ventajas en el proceso educativo de las cuales se pueden mencionar las siguientes:

- Se inyecta motivación a los estudiantes a aprender algún tema.
- Se desarrolla la autonomía a través de los trabajos.
- Se forma ser autocritico.

- Las capacidades sociales se desarrollan porque se intercambia ideas en el trabajo colaborativo.
- Se fortalece su creatividad en todo su sentido
- Es inclusiva porque no existen límites.

Desventajas

Dentro de las desventajas se encuentran las siguientes:

- El estudiante tiende a aburrirse si el docentes usa la misma estrategia y comienza a conversar con sus compañeros lo que provoca que exista una interrupción en las clases áulicas.
- No va de acuerdo al grupo
- No desarrolla todas las competencias
- La comunicación no es muy fluida a veces por factores externos.
- Se limita a veces al estudiante dependiendo de la estrategia metodológica que aplica
- El docente tiende a desanimarse si los estudiante no aprenden.
- Debe de retroalimentar más si los estudiantes no comprenden correctamente un tema

Clases de las estrategias metodológicas

- Trabajo colaborativo
- Método Montessori

El constructivismo: hay varios enfoques

- Constructivismo radical siendo sus representantes: Heinz Von Foerster y Ernst von Glasersfeld.
- Constructivismo cognitivo Jean Piaget
- Constructivismo socio cultural cuyo representante es Lev. Vygotsky
- Constructivismo social: encabezada por Thomas Luckman y Peter L. Berger

El aprendizaje significativo

El aprendizaje colaborativo

El aprendizaje por descubrimiento

La metodología del constructivismo

Cada uno de ellos con sus grandes representantes que han aportado indiscutiblemente en el campo educacional como es John Dewey, Jerome Bruner, Lev Vygotsky, David Ausubel, Jean Piaget, María Montessori son dignos de considerar al momento de aplicar las mismas en busca de lograr mejores resultados.

Definición de las técnicas lúdicas

Lúdica: Es el conjunto de procedimientos que obtiene resultados, y Requiere de destrezas intelectuales o manuales, con el uso de herramientas adecuadas. Las técnicas lúdicas dan ventaja a un desarrollo integral de los estudiantes por medio de juegos, se incrementa el aprendizaje y comportamiento social de aptitudes y valores, de esta forma despertando la curiosidad, de lo aprendido.

Los juegos han evolucionado a través del tiempo sin reglas ni mayores cosas por las que preocuparse las etapas como el paleolítico y el neolítico, siguiendo la línea del tiempo surgieron las competencias con las lanzas, las carreras a pie, los saltos el levantamiento de las rocas demostraba la fortaleza o capacidad de cada individuo, posteriormente nacen los pasatiempos en los tableros, juegos de pelotas entre otros.

Para Pérez-Yglesias (2010) acota lo siguiente:

> Centra la atención en lo lúdico-creativo, lo define como sinónimo de placer (agradable, positivo, entretenido…) opuesto a dolor (desagradable, negativo, aburrido…) y lo relaciona con dos espacios fundamentales: el conocimiento (del que se habla como investigación y casi nunca como acción social) y la educación como un proceso comunicativo-no informativo, formativo en doble vía,

como proceso más que producto (resultado, respuesta, verdad). (págs... 60-61)

Las lúdicas son experiencias basadas en la vida cotidiana ya que el ser humano busca una experiencia de tranquilidad placida en el camino, ya que es la búsqueda de la creatividad humana. Es agradable lo lúdico porque permite que el estudiantes actúe de forma natural y esto hace que no se olvide fácilmente ya que disfruta cada instante.

Tipos de Actividades Lúdicas

El juego es un factor de evolución de la personalidad. Esta teoría de auto expresión se encuentra en los juegos de un modo de manifestar necesidades satisfactorias. El juego no era considerado de gran relevancia en el campo educacional hasta que se comprobó que mediante él se logra mejores resultados desde el mismo hecho de que valores como son el respeto se forjan ya que aprenden a respetar durante el proceso del mismo.

Existen diversos tipos de juegos como son las de actitudes las cuales juega un papel importante e físico aquí el estudiante conoce su entorno y mide su capacidad. Los juegos dramatizados es donde representan a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, en esta etapa se manifiesta la capacidad de fantasía la cual los estudiantes adoptan papeles dramáticos, fantásticos, heroicos y alejados de la vida real.

> De acuerdo a Carmelo Bravo (2013) cita a Para Ferrero (2003) el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso didáctico convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza. (p.4)

Los Juegos reproductivos o Productivos, es conocido como creativo ya que se estimula la imaginación y creatividad. Dentro de esta etapa existe el activo o juego constructivo utiliza los materiales de forma apropiada y específica para fines establecidos, también estimula la imaginación y creatividad del estudiante una de las actividades que más les gusta es la relacionada con música.

Juego Pasivo se define a aquellas actividades consideradas como diversión, en la cual los estudiantes intervienen un mínimo de energía y pueden realizarlos solos. El estudiante observa a otros jugar, leer comic, ver televisión o jugar juegos modernos electrónicos, produciendo placer de consumo de energía, para contribuir un mejor desarrollo intelectual teniendo que concentrarse, recordar y razonar con apropiada motivación y creatividad.

Para Laura Muñiz-Rodríguez (2013) indica que: “El juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solamente de los niños, sino también de los jóvenes y adultos Blatner y Blatner, (1997). Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. (p. 21)

La manifestación humana dice que el hombre es como un niño juega y se recrea por gusto ya que puede jugar por encima de cualquier nivel de vida, transfiere que el juego es fundamental de la existencia de la realidad y de los beneficios del juego didáctico para el docente.

Actividades Lúdicas en la animación:

Como punto esencial es importante considerar que todo lo lúdico es habitual está formado por reglas y parámetros especiales a las rutinas diarias. El juego se ejecuta según las reglas y normas de la estructura creada en orden, el juego se puede considerar como una actividad fundamental porque se hace más fácil la comprensión de conceptos, etc.

Dentro del enfoque de las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los estudiantes (Imelda Fajardo, 2012)acota la siguiente experiencia efectuada en adultos:

Los adultos indicaron como beneficios de participar en técnicas lúdicas durante un proceso de capacitación, que les permite relajarse del estrés de la rutina: aprender mejor, reflexionar sobre lo que es como persona y como se siente; mejorar su estado de ánimo, fortalecer su autoestima, fortalece su comunicación con os demás, genera mayor compañerismo en las personas; y mejora su trabajo en equipo y sus relaciones interpersonales. (p. 108)

Por medio de los juegos se expande las necesidades y deseos de los estudiantes por medio de ello vamos a adquirir un aprendizaje mejor ya que el aprendizaje es un juego en el cual ofrece oportunidades de aprender cosas, estimulando la creatividad y experimentando los juegos tecnológicos descubriéndolo que existe en su entorno.

Práctica del docente con la lúdica: Requiere de un profundo análisis de las dimensiones que existen dentro del aula para que así el docente detecte las necesidades que tienen los estudiantes y para adquirir un mejor conocimiento y enseñanza, con unas nuevas técnicas entre docente y alumnos.

Práctica del alumno con la lúdica: El estudiante necesita aprender a resolver problemas, y analiza cada uno de ellos para transformarlo a la realidad, poder identificar, aprender a descubrir nuevos conocimientos de una manera interesante e innovadora, mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Constructivismo: Corriente pedagógica basada en teoría del Conocimiento constructivista, que demanda la necesidad del estudiante herramientas que permiten crear sus procedimientos para poder resolver una situación problemática, implicando sus ideas de modificarlas y seguir en el proceso de aprendizaje.

El constructivismo educativo plantea un paradigma en donde el proceso de enseñanza se distingue y se lleva a cabo como un proceso participativo e interactivo del sujeto, de manera que el conocimiento sea una construcción operada por el individuo que aprende. Aplicándose en pedagogía como concepto didáctico de la enseñanza orientada a la acción.

Para Moreno Cedeño (2014) acota lo siguiente:

> El constructivismo pedagógico se fundamenta en una visión esencialmente individualista del ser humano y defiende la necesidad de formar un ser que comprenda, analice y cree, más cercano a las demandas de la sociedad contemporánea, aunque con mucho menor énfasis valorativo, ético y actitudinal del que solicitan las familias y las empresas (De Zubiría,2006: 41)(p. 196)

Lo más importante es que el docente busque el sentido y encuentre el significado de situaciones concretas de trabajo, dentro de una amplia gama de posibilidades, marcadas por su experiencia profesional. El constructivismo apunta a que el estudiante comprenda lo que aprende para que su aprendizaje sea significativo es decir no se olvide fácilmente y sea útil para su vida.

El Constructivista de aprendizaje se sitúa en desacuerdo del conocimiento. El aprendizaje puede facilitarse, cada persona construye su experiencia interna, pude decirse que el conocimiento no se mide, ya que cada persona tiene diferente forma de pensar, en su propia realidad y reconstrucción interno.

La aplicación de técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología a nivel internacional

Según Universia (2016) Sara Rivero acota lo siguiente:

El principal atractivo de la Gamificación radica en que, dentro del mundo lúdico, los errores tienen otro valor y por lo tanto el alumno sufre menos presión al equivocarse. La posibilidad de repetir las acciones hasta lograr una ejecución perfecta de lo solicitado hace que la motivación aumente y que la confianza en las propias habilidades se consolide y logren trascender el momento lúdico particular.

Las técnicas lúdicas han denotado que hacen más participativo a los discentes lo que conlleva al docente que las use por el hecho de que hace que se consolide los conocimientos de forma sólida ya que si se equivocan lo vuelven a intentar para consecuentemente lograr un mejor resultado. Lo lúdica no solamente se lo puede aplicar en la etapa inicia sino que también surge efecto en la educación media y en los adultos. Es así como han surgido herramientas tecnológicas que incluyen técnicas lúdicas que ayudan a que los estudiantes desarrollen sus capacidades de forma óptima para poseer conocimientos sólidos y usarlos cuando sea necesarios.

El uso de las técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología en el Ecuador

Las exigencias en el campo educativo han hecho que se use más estrategias metodológicas o técnicas que innoven la forma de impartir las clases cotidianas ya que los estudiantes tiene que estar actualizado para ser capaces de actuar o proceder de acorde a lo que se le presente siendo importante que las apliquen correctamente.

Los mismos requerimientos que la sociedad actual demanda hacen que se preocupe por brindar una educación de calidad donde los estudiantes desarrollen sus destrezas y habilidades. Las técnicas lúdicas son usadas en diferentes niveles porque se obtiene resultados positivos por eso es necesario que se fomente su uso para concretar objetivos precisos y que la asimilación de conocimientos sea efectiva para a el bienestar de ellos.

Desempeño escolar

El desempeño escolar es el desarrollo de las habilidades destrezas o competencias de los estudiantes donde demuestran que han adquirido en la impartición de nociones durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

El nivel de conocimientos es lo que refleja el desempeño escolar que es fundamental para los docentes porque mediante esto ellos pueden palpar si algún tema necesita ser retroalimentado de otra forma para que el educando no se quede con dudas que pueden generar consecuencias negativas en la formación académica.

Factores que influyen en el desempeño escolar

Dentro de los factores que influyen en el desempeño escolar están los siguientes:

- El clima escolar
- La motivación
- Las estrategias metodológicas
- Las herramientas didácticas

EL clima escolar tiene que ser propicio desde los tonos que usan en las paredes debe de ser claros para que transmitan paz, las relaciones entre compañeros tienen que ser óptimas todo esto juega dentro del clima escolar que involucra a los actores pedagógicos. El clima escolar donde

se desarrollan las actividades escolares tiene que ser optimo, las sillas deben de guardar una distancia apropiada, el tono de las pinturas tienen que ser claras para que transmitan serenidad y paz, de igual manera el docente tiene que usar herramientas didácticas modernas que capten el interés de los estudiantes.

La motivación tiene que ser perenne porque muchos estudiantes vienen de diferentes hogares por lo que es esencial que se la fomente o se use como estrategia para que la actitud de los discentes sea diferente a pesar de los problemas que tenga en su hogar o quizás en el aula, todo esto hace que se incentive de forma natural al futuro profesional.

Las estrategias metodológicas tienen que ser usadas de acuerdo al grupo de estudiantes que se manejan por lo que es fundamental que el docente identifique el tipo de educandos que posee para consecuentemente usar las más propicias para fortalecer los conocimientos.

Las herramientas didácticas han cambiado a través del tiempo la labora se ha facilitado para el docente por ejemplo antes usaba la tiza la cual provocaba que tanto el estudiante como el profesional del campo educativo se enfermaran o la piel de sus manos se hicieran toscas por el tipo de material del cual era elaborado, cuando los primeros recursos didácticos tecnológicos resultaban inalcanzables pero esto cambio porque la demanda ayudo a que el producto sea alcanzable para la mayoría. Es así como las instituciones escolares han sido dotadas de elementos tecnológicos que mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje.

Desempeño escolar Vs. Fracaso escolar por factores

El desempeño escolar del estudiante es de suma importancia porque es el reflejo de sus docentes ese un indicador si el docente llega o no a los discípulos por eso es trascendental que constantemente lo evalúe para ver si está aprendiendo de forma sólida.

> Erazo (2011,157) afirma que: “El estudiante con bajo rendimiento, se caracteriza por mostrar comportamientos de indisciplina, como hablar en clase, levantarse del puesto, alta frecuencia de sanciones, conductas hostiles y agresivas con otros compañeros, o pueden ser débiles, aislados y pasivos, desadaptación al aula, no llevan cuadernos, no asisten a clases, entran al colegio e internamente no asisten al aula”. (p.444) (Wilson Gilberto Meneses, 2013)

Como lo indica Erazo la actuad inapropiada denota que el estudiante no desea aprender debido a que tal vez padece o tiene problemas en su hogar, lo que muchas veces conlleva a que el educando se escape de clases lo que es conocido como fuga ya que lo suelen hacer por una hora o el día entero es aquí donde se crean falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se conoce como fracaso escolar a aquel rendimiento paupérrimo a perdida de año por parte del estudiante durante el período lectivo, ese desinterés lo lleva a no realizar las diversas actividades que se dan en el aula, a no participar cuando es necesario a copiar o hacer las famosas trampas para obtener buena calificaciones en el examen.

El desempeño escolar mediante la implementación de las herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas han tomado un buen sitial en la actualidad, la multiplicación de las mismas es evidente porque los estudiantes asimilan de una mejor manera pero sobre todo desarrolla las habilidades y destrezas ya que al momento de usar estos recursos en la vida cotidiana no tiene mayor complicaciones porque están familiarizados de manera que se transforma en una ventaja.

> Según Sandra Rocío Parra Sarmiento (2014) acota lo siguiente**:** El ambiente virtual de aprendizaje permite un proceso de interacción mediado por diversos instrumentos tecnológicos, sin embargo, se hace necesario concebir y diseñar dichos espacios desde una estrategia pedagógica que permita alcanzar un nivel de conocimiento y de significación de lo que se presenta. (p. 199)

La implementación de las herramientas tecnológicas en el campo educativo se fue dando paulatinamente por lo que sus resultados se dieron posteriormente generando nuevas formas de aprender como son las aulas virtuales donde el estudiante puede adquirir nociones a través de módulos o tutoriales virtuales sin necesidad de estar en el mismo lugar siendo una ventaja para aquellos que no poseen tiempo esto represento un beneficio para muchos solamente tiene que dedicarse para recoger los frutos en su debido momento.

La motivación muchas veces no se da por diferentes factores como puede ser el principal que el docente no hace amena las clases siendo un problema ya que los estudiantes manifiestan su descontento creando inapropiadas donde se crea el desorden conductas ya que consideran monótonas las actividades escolares por eso el docente tiene como alternativa el uso de los recursos tecnológicos para generar un mejor clima.

El desempeño escolar en América latina

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) realizó un estudio en 64 países de los cuales se denota un bajo rendimiento en América Latina lo que preocupa a todos en general porque es evidente que existen vacíos o falta de innovar las estrategias metodológicas para que el rendimiento escolar sea óptimo.

A pesar de los esfuerzos o las políticas que se realiza durante el proceso de enseñanza aprendizaje aún hay indicadores que apuntan a que en realidad no se llega como debe de ser en el proceso educativo por eso se trata de rectificar en las posibles causas que generan este malestar.

Características

A través del Estudio Regional, Comparativo y Explicativo Terce se estudia tres variables en el proceso educativo en América latina como son las características de los estudiantes y sus familias, las particularidades del dicente las practicas pedagógicas y recursos que utiliza en el aula a esto se suma las características de las escuelas.

En el proceso educativo se consideran todos los aspectos posibles que influyen en el con el ánimo de analizar apropiadamente las diferentes situaciones por ejemplo si asiste o la ausencia, el apoyo que recibe de parte de sus padres, la motivación que reciben durante el transcurso del mismo porque aunque es intangible es importante dentro del aprendizaje.

Ventajas

Las ventajas de evaluar el desempeño escolar es trascendental debido a que con el monitoreo que se realiza constantemente especialmente en las asignaturas principales se logra identificar las

desventajas que existen o en su efecto las mejorías que se obtienen por las políticas que aplica cada país y el compromiso de los agentes pedagógicas al momento de impartir las clases cotidianas porque se requiere de trabajo en equipo para que la comunicación sea efectiva y por ende se concreten metas.

En el último informe el Ecuador ocupa un buen sitial frente a la **UNESCO** porque en realidad se han hechos transformaciones de las cuales la sociedad en general está muy contenta a pesar que los docentes se sienten muy presionados del trabajo exhaustivo que tiene porque tienen que subir las calificaciones, las asistencias, entre otras actividades que involucran la docencia , pero en realidad el que verdaderamente ama su profesión lo hace con amor porque se nutre de las inocencia de los adolescentes.

Desventajas

Una de las desventajas es el descontento de las principales autoridades que en realidad desmotiva a los profesionales que están encargados de esta ardua labora porque es una responsabilidad que en realidad es compartida con el resto de los actores pedagógico pero desafortunadamente no existe porque pasan constantemente trabajando e incluso no poseen mucho contacto con sus representados lo cual evidencia una problemática social que involucra a todos.

Importancia

La importancia de que se efectúen evaluaciones a través de organismos que estén a la vanguardia de la educación es bueno porque en realidad se encuentran las falencias y por ende se toman correctivos dentro del lugar o el país correspondiente ya que la educación es la fuente del saber en dónde se constituyente los futuros profesionales que van a aportar al avance científico de la sociedad en general.

Es importante que se evalúe constantemente el proceso educativo porque se estandariza la calidad educativa en realidad lo que se pretende es optimizar la asimilación de los conocimientos de manera que sean su aprendizaje significativo y no olviden fácilmente.

CLASES DE TÉCNICAS LÚDICAS

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

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

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y

el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

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

Rendimiento académico en América

De acuerdo a los estudios realizados Colombia no llega a un buen resultado en lectura, en matemáticas, mientras que en Brasil el desfase están en el área de lectura y ciencia, finalmente en Argentina se resalta que en lectura no alcanza ni el mínimo, esto hace entrever las deficiencias. Los discentes no sobrepasaron es que la mayoría de los países de América latina no participan en las evaluaciones internacionales

lo que denota una despreocupación ya que es importante que se involucren en esto para mejorar su estándar en la educación.

En América Latina se debe de invertir más en la educación pero no solamente eso sino que también se tiene que enfatizar en el proceso para que el rendimiento sea efectivo de calidad, donde los estudiantes sean más participativos.

El desempeño escolar en el Ecuador

La educación fue descuidad por un tiempo ya que se centró más en el comercio y en otras áreas dejando a un lado muchos aspectos que son de gran relevancia por eso es substancial que se enfatice en formar estudiantes capaces de afrontar diversas exigencias que se dan en la actualidad en el campo educacional.

> Según el Diario El Universo (2014) acotan lo siguiente:
> Estudiantes ecuatorianos mejoran su desempeño educativo, según los primeros resultados que arroja el tercer estudio regional corporativo y aplicativo (Terce) que se aplicó este año en Ecuador y que fue diseñado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (Llece), de la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). El estudio analiza los logros del aprendizaje y desempeño de estudiantes de primaria (Educación General Básica, EGB) de 15 países de América Latina y el Caribe.

Es así como según las noticias publicadas en el Diario el Universo denota que los estudiantes del Ecuador han mejorado su rendimiento debido a que se han elaborado una serie de políticas nuevas, estrategias, capacitaciones a los docentes y constantes evaluaciones lo que conlleva a que ellos estén obligados a adquirir nuevos conocimientos para ser un mejor profesional.

Las instituciones educativas en el ecuador fue mejorada en su infraestructura física además se doto de facilidades a los docentes para que viajen al exterior para perfeccionar el idioma extranjero o incluso puedan realizar estudios complementarios en universidades de alta reconocimiento.

Fundamentaciones

Fundamentación epistemológica

Estos antecedentes están basados dentro de la fundamentación epistemológica. Es la ciencia o Filosofía que estudia la estructura del conocimiento científico. Esta ciencia se plantea estudiar situaciones históricas, objetivas y sociales de conocimientos distintos que sean considerados científicos.

La epistemología es indispensable para el análisis de la ciencia y desarrollo en general, lo que quiere decir que esclarece las circunstancias y cuál es el límite que determina la validez del conocimiento.

En el Bernal (2010) cita a Piaget (1970)," la lógica, la metodología y la teoría del conocimiento, o epistemología, constituyen tres ramas importantes del saber científico. "(p.24) Esto indica que si se aproxima a ella puede que no se base a un método científico.

Fundamentación Pedagógica

El Constructivismo es la teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir el proceso de aprendizaje. Afirma que el conocimiento no es copia de realidad, sino que es una construcción del ser humano, que realiza con los esquemas que posee con lo construido en su medio que lo rodea. El constructivismo plantea el verdadero aprendizaje que produce las construcciones que realiza el estudiante para modificar los conocimientos y estructuras con la finalidad de alcanzar un nivel de complejidad e integración frente al mundo.

La pedagogía es la ciencia que reconoce el objetivo principal del proceso educativo es el desarrollo humano, el cual debe incidir los contenidos educativos mediante la práctica. Pedagógicamente este proyecto es fundamental en base al contenido académico y al método de aprendizaje, es decir los recursos didácticos a utilizar con los estudiantes de primero de bachillerato, de la Unidad Educativa “Durán”.

> Para Enkvist (2012)la pedagogía que actualmente se da es la siguiente por eso se cita lo siguientes:
>
> La pedagogía constructivista insiste en que el aprendizaje es una actividad libre y que el alumno no puede aprender si no manipula personalmente el material. Por eso, el estudiante debe ser activo, decidir él mismo cómo, qué y cuándo va a estudiar porque así supuestamente asimila mejor los nuevos contenidos.(p.19)

Lo que quiere decir que las actividades humanas son acciones educativas de formación que plantea principios, prácticas y métodos de proceso de enseñanza y aprendizajes. Una actividad libre donde el principal actor es el estudiante permite que asimila los contenidos con mayor facilidad.

Un sistema interactivo que permite al estudiante a aprender unidades de aprendizaje informático, basado con el objetivo de aprendizaje organizadas de principios y objetivos. Los recursos visuales como imágenes y animaciones refuerza el aprendizaje de los estudiantes para que explore con aplicaciones y simulaciones específicas, para que refuerzan el proceso de aprendizaje para que transfieran procesos positivos en los conceptos; además con la orientación desarrollan un aprendizaje contextualizado práctico y útil, hace formales los conceptos explícitos en su aplicación a el mundo real.

Fundamentación Tecnológica

La Tecnología es una ciencia cuyo objeto de estudio es el Conocimiento Incorporado y Desincorporado, mediante la tecnología se han abierto muchas puertas al desarrollo de la sociedad en general incidiendo en todos los campos especialmente en el educativo es de gran importancia porque mejor u optimiza la asimilación de conocimientos en los educandos que en un futuro cercano van a aportar a la sociedad en general.

> Según Pérez de A (2012) cita a Mezadra y Bilbao (2010), definen las TIC: …como el conjunto de tecnologías que permite adquirir, producir, almacenar, procesar, presentar y comunicar información. Esto incluye a las computadoras, a dispositivos más tradicionales como la radio y la televisión, y a las tecnologías de última generación, como los reproductores de vídeo y audio digital (DVD, Mp3, 4, 5) los celulares entre otros. (p. 15)

El enunciado citado se refiere a que la tecnología ha sido designada para las necesidades del ser humano en el medio en que se encuentre brindando facilidades notorias. El sistema interactivo induce el desarrollo de destrezas y aprendizaje de conocimientos que permitan, tanto como la intervención de los objetos técnicos. Se procura que los estudiantes utilicen las nuevas herramientas para explorar Tecnologías de la Información para un mejor resultado de incremento de capacidades se plantea una actitud positiva en la educación.

Los recursos en el sistema interactivo son flexibles al momento de usarlos además son diseñados de acuerdo a la edad, propicios para que se estimule el proceso de enseñanza aprendizaje de cualquier asignatura lo que direcciona a que tengan un mejor rendimiento durante la formación académica donde el principal actor pedagógico es el estudiante.

Las tic.

Las tecnologías de información y comunicación, son las que promueven el desarrollo, estudio, implementación, distribución y almacenamiento de la información mediante el manejo de hardware y software como medio de sistema informático.

> Para Rodríguez (2013) indica: “Los estudiantes actuales están acostumbrados a interactuar con medios digitales interactivos, que difieren de los recursos pedagógicos típicos utilizados en el aula (Aldrich, 2005; Ulicsak & Williamson, 2011)”. (p.11).Estas tecnologías están enfrascadas en el crecimiento tecnológico y en la sucesión educativas como medio para la función de información.

Las tecnologías de información y comunicación se califican por ser de carácter amplificador y creativo, pues dan paso a nuevas y distintas estructuras de comunicarse, en el ámbito educativo tiene influencia en el rendimiento para los estudiantes, ya que la hace más fácil y activo.

Relacionado a la educación como fuente de desarrollo, se enfrenta a difundir y cambiar a nuevos el conocimiento, dar acceso a la indagación y fomentar la capacidad de comunicación. Las políticas educacionales implican la incorporación de las Tic en las unidades educativas, y la utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza aprendizaje como en la estructura de las tareas del docente, son una forma de dar respuesta a estos desafíos. Por lo tanto las Tic responden a las necesidades de desarrollo del mundo globalizado, y edificando una fuente que impacta tanto en aspecto social como educativo.

Fundamentación Legal

Según la Constitucion de la República del Ecuador (2008) **:**

Sección quinta – Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

La educación es un derecho para todas las personas, el estado garantiza la educación para nuestro pueblo, ya que se convierte en una garantía del buen vivir.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (p.33)

Este artículo habla de la importancia de la educación para la construcción de una sociedad justa y democrática, el objetivo es que busca que tengamos igualdad de oportunidades y compartir conocimientos con los demás para tener un ambiente de paz, la educación es un derecho del cual goza todos los ciudadanos pero es preciso que sea aprovechado adecuadamente ya que representa la garantía para un país porque cada profesional va a aportar a la sociedad en común.

TÉRMINOS RELEVANTES

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.

Cognitivo.- Perteneciente al medio intelectual y a los medios de conocimientos.

Metodología.- Estudio formal de los procedimientos utilizados en la adquisición o exposición del conocimiento científico. Un conjunto de reglas que deben seguirse.

Estrategias.- Es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro. Manera hábil de hacer llegar un mensaje.

Actividades lúdicas.- es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Conocimiento.- Capacidad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas.

Guía Didáctica Interactiva.- Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente.

Docente.- Se aplica a la persona que se dedica a la enseñanza o comunicación de conocimientos, habilidades, ideas o experiencias a personas que no las tienen con la intención de que las aprendan.

Educación.- La transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares.

Estudiante.- Persona que cursa estudios en un centro docente, se los denomina así especialmente en enseñanza media o superior.

Habilidades.- Es la capacidad del individuo de realizar actividades en un tiempo corto, se relaciona mucho con la destreza que es algo innato que tiende por ser hereditario.

Interactividad.-La interactividad se basa en Hipermedia, que es donde se combinan los distintos medios expresivos que lo integran, de acuerdo a las necesidades del usuario.

Método.-Modo ordenado y sistemático de proceder, para llegar a un resultado o fin determinado siguiendo reglas específicas.

Motivación.- Las tendencias emocionales que guían o facilitan el logro de nuestros objetivos.

Componentes de la multimedia: Se detallan los más importantes medios de información: el texto, imágenes, animaciones, sonido y video.

Tipos de animación digital: La animación digital es también conocida como animación informática, es el método que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de un ordenador con la ayuda de un software especiales.

Animación 2D: La animación en 2D es la creación de dibujos u objetos animados en dos dimensiones.

Software Libre: Es un tipo de programa de ordenador que respeta nuestra libertad.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

En esta metodología constituye el camino adecuado hacia delante de la investigación para poder escoger las técnicas acorde al tema: Influencia en las Técnicas Lúdicas con la calidad de desempeño escolar a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán" zona 8, distrito 09d24, Provincia del Guayas, Cantón Duràn, Parroquia Eloy Alfaro, periodo 2015 - 2016. Diseño de una Guía Educativa Interactiva para lo cual se usó la metodología cualitativa porque enfoca un aspecto social que involucra a todos.

> Para Martínez (2012) indica lo siguiente: "La palabra investigación está asociada con la de ciencia, ésta proviene del latín sciencia (de scire: saber) y puede traducirse como conocer, por lo que en un primer momento podemos suponer que la investigación científica hace mención a la búsqueda del conocimiento." (p.7) Toda investigación requiere de un orden es decir que sea sistemática para que se resuelva el posible problema que exista con el fin de optimizar las falencias que existan en determinado lugar.

Para Arias (2012) emite el siguiente criterio:" La investigación científica es un proceso metódico y sistemático dirigido a la solución de problemas o preguntas científicas, mediante la producción de nuestros conocimientos las cuales constituyen la solución o respuestas a tales interrogantes." (p.22). La investigación científica se orienta netamente a brindar una solución a la problemática que se da en determinado lugar, en este caso en los estudiantes del Primer año de bachillerato en la asignatura de informática donde se observan falencias.

Se basó en la metodología cuantitativa porque la información que se recopile va a servir para ver donde se origina el problema y así aportar con una solución efectiva. El método que se apoyó el desarrollo de la investigación y realización del proyecto fue de tipo descriptivo para fomentar la participación mediante el apoyo de actividades comunicativas para el estudiante, para un mejor rendimiento académico con tecnología que es una herramienta que sirve como medio principal para el aprendizaje.

Se adquiere de la parte operatoria del conocimiento, que corresponden a los métodos y técnicas que se utilizaran en este proyecto, se encuentra inmersa la población, muestra y recolección de datos. Esto lograra observar los hechos de comportamiento de los estudiantes.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación está basada de acuerdo al entorno; como referencia se tomó los siguientes tipos: exploratoria, descriptiva – explicativa, por la situación de la problemática ya que con estas investigaciones se pretende explorar el área destinada para un mejor desarrollo, instalación, mediación del proyecto e implementación.

Investigación Exploratoria

Según Arias (2012) define a la investigación exploratoria como:" Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos."(p.33). En esta etapa investigar sobre que es el método, creatividad y técnicas que desarrollan el área de informática, de los estudiantes de Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Duràn", donde se detectó e indago porque existo un bajo rendimiento escolar.

También se analizaron los reglamentos que se utilizan en los laboratorios del área de informática, con el afán de profundizar en la problemática social que acontece en el centro escolar y así brindar una solución acorde a los problemas.

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva permite utilizar métodos analíticos, señalando las características de una situación de una realidad o problema, lo cual permite al investigador tener un nivel alto de profundidad en la investigación que se desarrolla.

> Según Perry (2011) define a la investigación descriptiva como: que caracteriza una situación en particular cuando el objetivo del investigador es “describir situaciones y eventos” (Hernández, et.al.1998; 60). Puede tener un carácter cualitativo, cuando se presentan las cualidades o particularidades de un fenómeno tener un carácter cuantitativo, cuando “describir es medir” (p. 60a), es decir, algunos autores consideran que la descripción científica se basa en la medición del cambio de los objetos observados, opinión que no compartimos.(p.92)

Una investigación especifica las propiedades y perfil de cada persona, o cualquier otro que sea sometido a un análisis. Es considerado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Durán” como un grupo de muestra para aplicar técnicas de investigación, la encuesta nos permitirá establecer la situación real del desarrollo creativo de un análisis de manera cuantitativa.

Investigación Explicativa

Se utiliza para comprender y evaluar ciertas características de la situación problemática y las necesidades de la Unidad educativa para mejoras de su educando.

Para Arias (2012)la investigación explicativa es:

> La investigación explicativa o causal es para muchos expertos el ideal y nivel culmen de la investigación no experimental, el modelo de investigación “no experimental” por antonomasia. La investigación explicativa tiene como fundamento la prueba de hipótesis y busca que las conclusiones lleven a la formulación o al contraste de leyes o principios científicos (p. 33)

La investigación explicativa es causa de los fenómenos físicos y sociales en este caso la necesidad de que los docentes actualicen sus conocimientos informáticos y multimedia para usarlos dentro del proceso de enseñanza. Explica por qué existe y en qué condiciones revela un fenómeno y su relación que tiene con las demás variables.

Investigación de campo

De acuerdo a Paz (2014) acota: “Las técnicas específicas de la investigación de campo, tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio. La observación y la interrogación son las principales técnicas que usaremos en la investigación.” (p. 12)

La investigación de campo es substancial en un estudio porque da paso a que se pueda palpar en el mismo lugar en este caso el la Unidad Educativa “Durán”, e identificar a través de la observación de forma directa lo que ocurre en el lugar y así recopilar la información necesaria.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Para Cascant (2012) LA Población es: “El conjunto de sujetos en el que queremos estudiar un fenómeno determinado. Puede ser una comunidad, una región, las beneficiaras de un proyecto, etc.”(p. 1) Es el conjunto de medidas que posee algunas características que se observa en un lugar determinado. Cuando se lleva a cabo una investigación se tienen en cuenta las características esenciales de la población bajo estudios.

El objetivo de este estudio, son los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Durán”, zona 8, distrito 09d24, Provincia del Guayas, cantón Duran, parroquia Eloy Alfaro, Periodo 2015 – 2016; por otra parte los docentes del área de Informática y Autoridad correspondiente de la Unidad Educativa.

Cuadro N° 1:

Conformación de la población.

ÍTEMS	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridad	1
2	Docentes	10
3	Estudiantes	150
4	Representantes legales	150
	Total	311

Fuente: Unidad Educativa “Durán”.
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Formula

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

Donde:

n=Tamaño de la muestra

N=Población

E=Margen de error estadísticamente aceptable = 0.05

Muestra

Para el investigador es indispensable ya que es imposible una entrevista a todos los miembros de una población por el tiempo, esfuerzos y recursos requeridos. La muestra estudia una parte de la población, para generalizar la seguridad en la población.

Para Gómez (2012) “El muestreo es un instrumento de gran validez en la investigación, es el medio a través del cual el investigador, selecciona las unidades representativas para obtener los datos que le permitirán obtener información acerca de la población a investigar”.(p.34)

A continuación se explica mediante una fórmula, como se obtiene la muestra de estudio:

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

$$n = \frac{311}{0{,}0025 (311-1)+1}$$

$$n= \frac{311}{0.0025\ (310)+1}$$

$$n= \frac{311}{0,775+1}$$

$$n= \frac{311}{1,775}$$

n= 175

La muestra de la investigación está dividida de la siguiente manera:

1 x 0.56 = 0.56 = 1

10 x 0.56= 5.60 = 6

150 x 0.56= 84 estudiantes

150 x 0.56 = 84 representantes legales

Cuadro N° 2:

Conformación de la muestra.

ÍTEMS	ESTRATO	MUESTRA
1	Autoridad	1
2	Docentes	6
3	Estudiantes	84
4	Representantes legales	84
	Total	175

Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Aplicada la fórmula se entrevistará a la autoridad, a 6 docentes y finalmente a los discentes se efectuara una encuesta, con preguntas claras, concretas con un lenguaje sencillo fácil de comprender.

CUADRO OPERACIONALES DE VARIABLES

Cuadro N° 3:

Variables	Dimensiones	Indicadores
INDEPENDIENTE Técnicas Lúdicas	**Las estrategia metodológicas**	Definición de estrategias metodológicas Estilos de estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje-enseñanza desde una perspectiva constructiva
	Definición de estrategias metodológicas	Estrategias metodológicas Características Importancia Ventajas Desventajas Clases de las estrategias metodológicas
	Técnicas Lúdicas en el Aprendizaje	Definición Tipos de técnicas lúdicas Actividades lúdicas en la animación La aplicación de técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología a nivel internacional El uso de las técnicas lúdicas vinculadas a la tecnología en el Ecuador
DEPENDIENTE Calidad de desempeño Escolar	Técnicas educativas	Definición Desempeño escolar Vs fracaso escolar por factores Factores que influyen en el desempeño escolar El desempeño escolar mediante la implementación de las herramientas tecnológicas
	El desempeño escolar en América Latina	Características Ventajas Desventajas Importancia Clases de técnicas lúdicas Rendimiento académico en el Ecuador

Fuente: Unidad Educativa “Durán”
.**Elaborado por:** Nancy Karina Choéz Siguencia.

Métodos de la Investigación

Los métodos son de gran aporte al desarrollo de la investigación por lo que es preciso usarlos para que se tenga una visión clara sobre lo que acontece en la Unidad Educativa “Durán” de los estudiantes de primero de Bachillerato ya que se requiere que mejoren en la asignatura de Informática de manera amena con la finalidad de que asimilen los nuevos conocimientos de una manera dinámica y agradable. Los métodos ayudan a utilizar mejor los medios para acceder al conocimiento de la realidad, fija una forma de actuar racional y eficaz para mejorar los resultados de evaluación.

Método de Observación

Esta técnica consiste en observar el fenómeno o hecho, registrándola y tomando información para un análisis. La observación es un proceso investigativo de elemento fundamental; ya que en ella se apoya el investigador, obteniendo un mayor número de datos.

Una vez realizada la observación en la Unidad Educativa “Durán” de primer año de Bachillerato del área de Informática, permitió identificar la falta y carencia de recursos tecnológicos que tienen los estudiantes, consecuentemente tienen una baja calidad de desempeño en el área de aprendizaje de Informática. También existe carencia de técnicas de clases por parte de docentes que tiene como resultado una baja participación al momento de recibir las clases.

Es notorio realizar un método actualizado en la vida cotidiana tal como es una Guía Educativa Interactiva para la capacitación de docentes y estudiantes para tener un mejor rendimiento de aprendizaje-enseñanza, para facilitar el desarrollo y aptitudes del estudiante. En la observación, se puede verificar que el docente no utiliza la aplicación de las técnicas tecnológicas adecuadas a los estudiantes en el área de informática, por eso, es importante capacitar y renovar nuevas técnicas hacia los docentes

que forman parte de la enseñanza de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Durán”.

Ficha de observación de clases

	Unidad Educativa “Durán”	Si	no	Tal vez
	Las escuela tiene buena infraestructura			
	Los laboratorios de informática son adecuados			
	Existe computadora para todos en el laboratorio			
	Uso de estrategias dinámicas			
	El docente no utiliza la aplicación de las técnicas tecnológicas adecuadas			
	El docente necesita innovar sus conocimientos informáticos			
	Las clases son interesantes			
	Las clases son teóricas y no practicas			
	El desempeño escolar de los educandos es optimo			
	El docente retroalimenta adecuadamente			

Método Científico-Técnico

Este método es el conjunto de reglas que señalan el procedimiento para llevar a cabo una investigación cuyos resultados van a ser aceptados como válidos por la comunidad. En esta ficha se puede optar por detallar la provincia, el lugar, el número de estudiantes y de máquinas para tener una visión clara del implemento tecnológico de la institución educativa.

Ítems	Descripción
Lugar	
Provincia	Guayas
Dirección	
No de estudiantes	45
No de docentes	20
No de máquinas del laboratorio	30
Posee Internet	Si
Tiempo de infraestructura	Buena

Con gran rigurosidad de este método planteado se recomienda la observación de los hechos, la elaboración de hipótesis, la comprobación confrontando con la teoría práctica, para estar seguros de una propuesta valida del proceso de aprendizaje- enseñanza es necesario la experimentación; con esto aspiramos que los docentes y estudiantes evidencien la realidad de las cosas concretas.

FICHA DE COMPUTADORA		**Inventario**
Código PC		Ubicación
Item	Usuario	Dell Intel core
01	Mainboard	Dell Intel core 2
02	CPU	Windows Vista Intel Core 2 duo
03	Memorias RAM	
04	Disco duro	
05	Disquetera	
06	Lector de CD	LG 52X
07	Tarjeta de sonido	Incorporada
08	Tarjeta de moden	No tiene
09	Tarjeta de red	
10	Mouse	inalámbrico
11	Monitor	Nec AccuSync AS171

A través de esta ficha se podrá tener una visión clara de cada computador que existe en la institución educativa para conocer sus características principales

Método Analítico

Este método divide los problemas y dificultades que se presentan en el desarrollo de las técnicas lúdicas en el área de Informática, para poder ser posible estudiarlas, detalla mente, ya que estas están relacionadas entre sí. De acuerdo a Gomez (2012) Es un método de investigación que consiste en descomponer el todo en sus partes con el propósito de observar las causas, la naturaleza y los efectos del fenómeno. P.85Se observa un análisis de incidencia del uso tecnológico para su desarrollo Lúdico, en el proceso de aprendizaje, como también las falencias que se presenten para poder hacer las respectivas correcciones.

Método Experimental:

Con este método podemos proponer las soluciones para una transformación eficaz y para mejorar las condiciones de aprendizaje – enseñanza del estudiante de esta manera podemos mejorar su condición de vida, se constituye en un experimento que consta de tres frases:

- Montaje institucional y metodológico de la investigación.
- Reconocimiento de la importancia de las TIC's.
- Análisis crítico de los problemas del interaprendizaje originados por el escaso uso tecnológico.

	Ficha de método experimental	Si	no	Tal vez
	Existe dificultades en la asignatura de informática			
	Los estudiantes manejan las aplicaciones en cada programa			
	Manejos los diversos programas como son Word, Excel y PowerPoint			
	Identifica las partes básicas de la computadora			
	Uso de estrategias dinámicas			
	el docente no utiliza la aplicación de las técnicas tecnológicas adecuadas			
	El docente necesita innovar sus conocimientos informáticos			
	Las clases son teóricas y no practicas			
	Le gustaría un recursos adicional para mejorar la adquisición de nociones			

Método Heurístico:

Este método permite el cuestionamiento de hechos y fenómenos presentados como afirmaciones lo cual facilita su comprensión y análisis a través de la investigación y el descubrimiento. Conduce a solucionar problemas a partir de un proceso lógico, siendo indispensable una buena infraestructura tecnológica y una selección adecuada de materiales que faciliten el desarrollo de las técnicas lúdicas en el área de Informática.

Técnicas e instrumentos de la investigación

Las Técnicas, son todos los recursos utilizados para información en general y recolección de datos, llevando un proceso investigativo en todas sus etapas. Uno de los recursos más usados es la encuesta por ser definitiva y sencilla a la hora de dar resultados precisos y claros, partiendo de una muestra poblacional. Esta investigación es realizada mediante Encuestas, entrevistas y también mediante la Observación.

- Encuesta
- Entrevistas
- Escala de Likert

Encuesta:

La encuesta es el estudio que se emplea un proceso de observación, recolección de datos y análisis de resultados. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa o a un grupo de personas escogidas específicamente para el estudio, formada por personas, empresas o instituciones educativas, con el fin de conocer su opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con el tipo de investigación.

Según Gómez (2012) define a la encuesta como: “Suele utilizarse como una alternativa a las restricciones que presenta la observación. Se basa en la realización de ciertas preguntas encaminadas a obtener determinados datos.” (p.82) Se realiza una encuesta mediante preguntas de datos que interesa al indagador del proyecto. Las preguntas pueden ser cerrada o abierta, los investigadores solicitan al participante evaluar un tema específico usando una escala a su vez pueden solicitar varias alternativas de orden.

Entrevista:

> Méndez (2012) Acota lo siguiente: Es una técnica personal que permite la recolección de la información a profundidad donde él infórmate expresa o comparte oralmente, por medio de una relación interpersonal con el investigador su saber) opiniones, creencias sentimientos puntos de vista, respecto a un tema o acontecimiento de la realidad. (p. 165)

Es el encuentro de dos o más personas, la cual una de ellas es consultada referente al aspecto laboral, personal y social. Hay distintitos tipos de entrevistas dependiendo del contexto que se hable. La evolución de entrevistar a alguien establece una información unilateral, es limitada a hacer preguntas pertinentes para obtener respuestas importantes para la evaluación de la situación determinada.

Escala de Likert:

Va en un orden descendente de acuerdo a la apreciación del encuestado, esta encuesta, va dirigida a los estudiantes, docentes y personal administrativo como se lo explica anteriormente en la muestra. De acuerdo a Luna (2013) define a la escala de Likert como:

> La escala de Likert está formada por un conjunto de preguntas referentes a actitudes, cada una de ellas de igual valor, en la que los sujetos responden señalando de acuerdo o en desacuerdo. La escala de Likert se puede presentar como descriptiva, numérica o gráfica y su utilización dependerá del público al que va a ser aplicado el instrumento y de que facilidad en la respuesta. (p 131)

La escala de Likert permite que el encuestado tenga opción a escoger el ítem apropiado de acuerdo a los criterios de cada uno de ellos esto permite que se pueda discernir cuales son las falencias que ocurren dentro de la institución educativa para seguidamente analizar la problemática social que acontece y ofertar una solución apropiada.

Análisis e Interpretación de Datos

Este estudio se ejecuta para mejorar e incentivar a los estudiantes y docentes, a realizar un mejor uso de las guías didácticas Interactivas para el aprendizaje del área de informática siendo un requisito para la vida del mundo actual para encarar nuevas dificultades.

Este problema fue estudiado las consecuencias por las cuales es afectada la carencia de usos Tecnológicos en estudiantes y docentes, utilizando guías didácticas Interactivas para desarrollar y fortificar el conocimiento de las técnicas Lúdicas.

Es inevitable trabajar con las técnicas y aspectos relacionados a las técnicas Lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el Área de Informática para los estudiantes de primero de bachillerato, mediante el proceso metodológico, utilizando distintas estrategias que sea factible en el cambio del progreso de los estudiantes.

Mediante una muestra seleccionada de encuestas y entrevistas se nota el nivel de satisfacción de los estudiantes y docentes. La conclusión de los instrumentos utilizados a cada uno de los agrupamientos, se desarrolló con su debida presentación gráfica del curso estadístico correspondiente a cada uno añadiendo su análisis conveniente.

ANÁLISIS DE DATOS

PREGUNTAS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES DE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURÀN". AÑO 2015

¿Crees que son importante las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje para las clases cotidianas?

Los encuestados coinciden en que están muy de acuerdo en que las técnicas lúdicas son importantes en el proceso educativo porque es una forma de hacer más dinámica las clases y darle un mejor clima escolar donde los principales beneficiarios van a ser los estudiantes y por ende el resto de agentes pedagógicos que están a la vanguardia de la calidad educativa.

¿Ud. Como docente aplicaría las técnicas lúdicas para facilitar el aprendizaje en la asignatura de informática?

Según el criterio de los docentes acotan en que las técnicas lúdicas facilitan el aprendizaje en la asignatura de informática para brindar un mejor proceso de asimilación de conocimientos porque es importante que manejen adecuadamente los recursos tecnológicos para evitar futuros problemas.

¿Considera que las técnicas lúdicas ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en el proceso educativo?

Apuntan a que las técnicas lúdicas ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en el proceso educativo porque esto va a fortalecer las mismas porque es significativo que sea de manera adecuada ya que en la actualidad están completamente rodeados de tecnología mientras que el necesario que el profesional en la educación tenga una visión clara sobre lo positivo del este tema.

¿Considera que el estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas?

El estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas porque la globalización ha permitido que se logre dar facilidades significantes al hombre pero para esto se requiere su aprendizaje sea de calidad donde sea teórico práctico porque en cuanto se refiere a la informática tiene que ser practico para que el estudiante no se olvide con facilidad de los conocimientos cognitivos.

Cree usted que el desempeño escolar debe de ser constantemente evaluado para corregir paulatinamente en la actualidad?

El desempeño escolar debe de ser constantemente evaluado para corregir paulatinamente las posibles debilidades o falencias en los distintos estudiantes porque no todos los educandos poseen las mismas capacidades y por ende es preciso que se usen estrategias de acuerdo a las necesidades del grupo siendo trascendental que el docentes concretar una ruta o técnicas que optimicen la asimilación de nociones en la asignatura de informática.

¿Usted está predispuesto aplicar nuevas técnicas para mejorar el desempeño escolar?

La buena predisposición a aplicar nuevas técnicas para mejorar el desempeño escolar es fundamental porque la educación es un pilar primordial en la sociedad ya que la economía se mueve a traes de este, siendo evidente que deben de dar lo mejor de si tanto docentes como educandos para que no se creen falencias durante el proceso de enseñanza aprendizaje especialmente en la asignatura de informática que se la usa cotidianamente.

¿Considera usted que las actividades que efectúa como profesional son motivadoras en los estudiantes?

Los docentes están conscientes que a veces se llega a un estado de que no se logra el objetivo por diferentes factores externos ya sea que el estudiantes tiene problemas familiares, u otros que afectan el desempeño escolar siendo el centro educativo un sitio donde pueden olvidarse de esto pero muchas veces no poseen los docentes los recursos didácticos tecnológicos adecuados e incluso no usan las estrategias o técnicas adecuadas y esto provoca que los estudiantes se aburran fácilmente por eso la motivación es importante.

¿Considera usted que las imágenes, videos, sonidos y animaciones captan el interés debido?

Las imágenes, videos, sonidos y animaciones captan el interés debido en los educandos porque esto hace que su creatividad se despierte ya que solo con una representación ellos pueden deducir de que se puede abarcar el tópico, y si se trata de una historieta pueden lograr a efectuar un desenlace es primordial las animaciones porque da pauta para brindar una mejor educación.

Las multimedia han jugado un rol esencial porque esto da facilidades en diferentes campos ya sea educativo, profesional porque mediante esto se logra concretar determinar ciertos objetivos siendo relevante en la sociedad actual.

¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para incentivar una mejor asimilación?

Un recurso didáctico pedagógico y especialmente tecnológicos siempre es valioso porque el docente puede hacer su clases diferente y se genera un mejor clima escolar donde en realidad lo esencia es que su desempeño escolar sea de calidad por ende es preciso que se aplique los recursos adecuados, modernos que estén de acorde a los requerimientos

actuales en el proceso educativo.

Como su palabra lo indica interactiva genera que sea muy participativa porque el estudiante puede autoevaluarse e incluso retroalimentar sin ningún inconveniente porque ellos comprenden que nadie se va a burlar todo lo contrario su único es vencer o desarrollar las actividades de manera adecuada. Es así como una guía didáctica interactiva constituyen u recurso valioso para los miembros de la comunidad educativa.

¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a mejorar el desempeño escolar en los estudiantes?

La aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a mejorar el desempeño escolar en los estudiantes lo que es propicio para difundir este recurso que va a retroalimentar las nociones cognitivas en la asignatura de informática porque se debe de mejorar la calidad educativa en toda su amplitud porque los futuros profesionales van a dar lo mejor de sí cada día y esto promueve un mejor desarrollo social dejando en alto la institución educativa donde se educaron.

ANÁLISIS DE DATOS

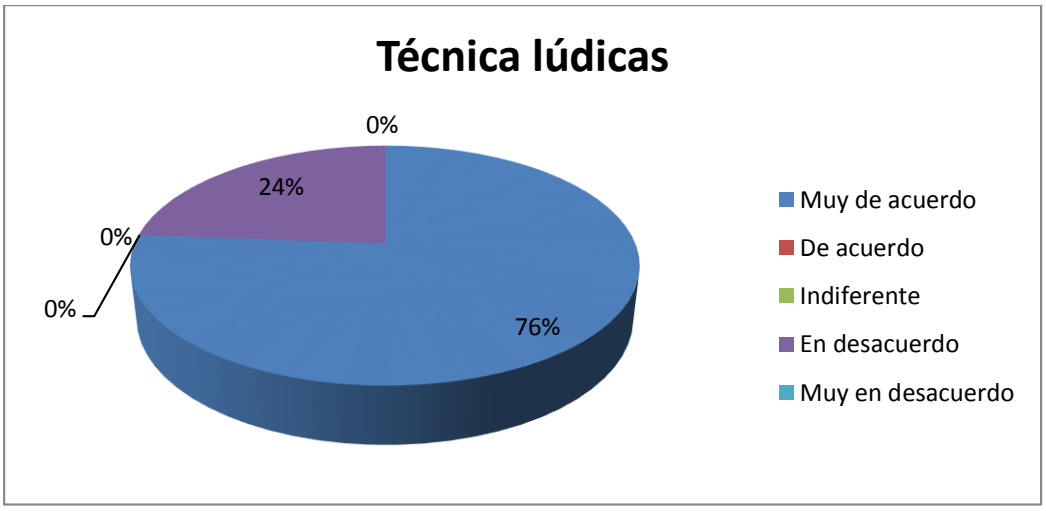
PREGUNTAS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURÁN". AÑO 2015

Tabla No 1 Técnicas lúdicas

¿Crees que los docentes usan técnicas lúdicas apropiadas en el proceso educativo?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1	**Muy de acuerdo**	2	20%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	7	70%
	Muy en desacuerdo	1	10%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Chóez Siguencia

Gráfico No 1



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

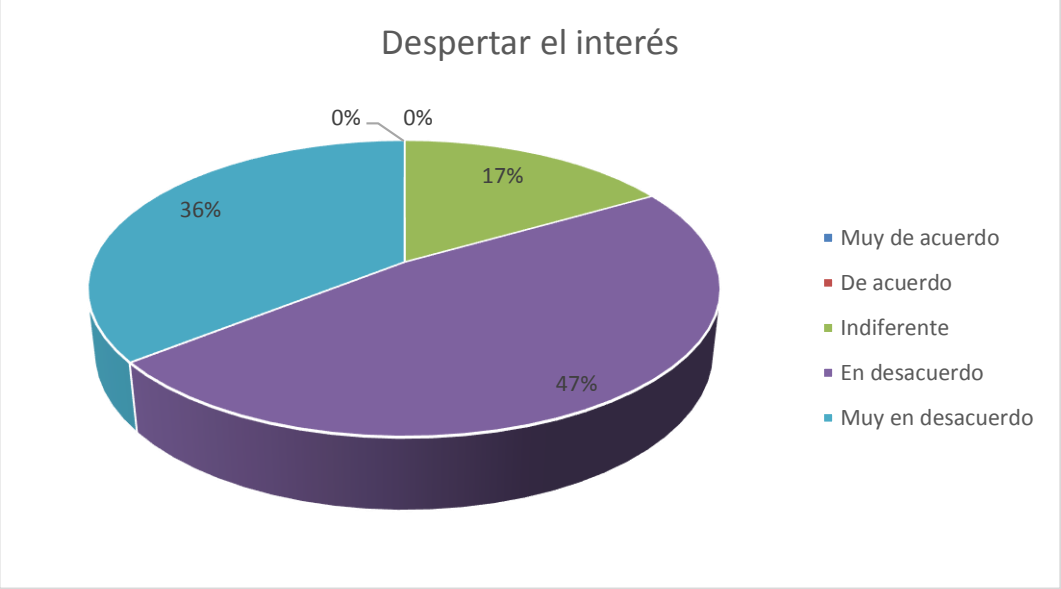
Comentario: Para la mayoría de los encuestados opinan en que los docentes no usan las técnicas lúdicas lo que representa un problema porque no conocen las ventajas que ofrece estas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje generando malestar ya que se torna monótona las clases cotidianas.

Tabla No 2 Despertar el interés

¿Considera que las técnicas lúdicas va a despertar el interés el aprendizaje en la asignatura de informática?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
2	**Muy de acuerdo**	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	14	17%
	En desacuerdo	40	48%
	Muy en desacuerdo	30	36%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Chóez Siguencia

Gráfico No 2 Despertar el interés



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Chóez Siguencia

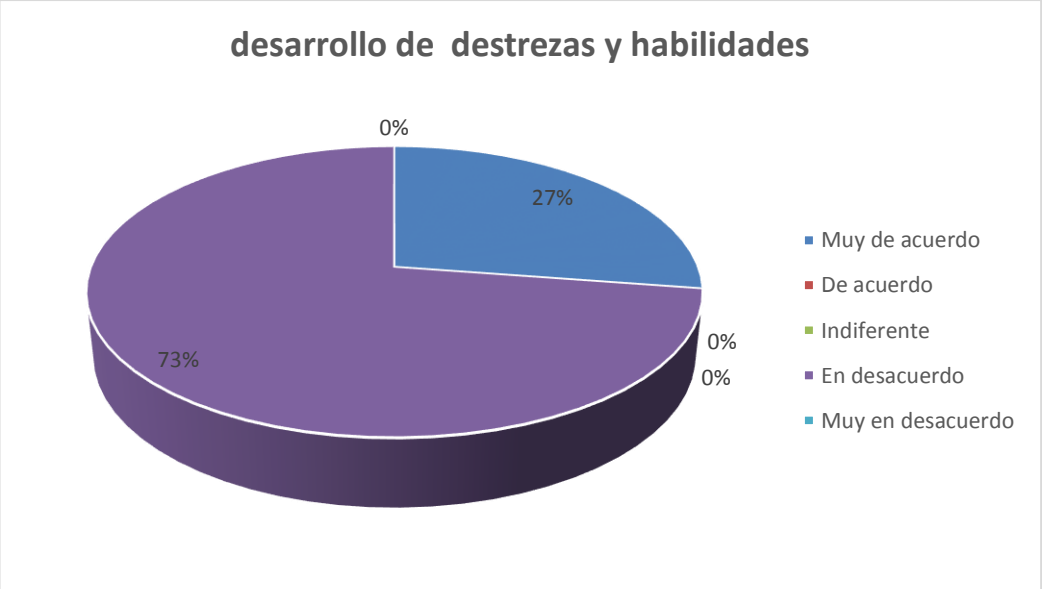
Comentario: Según los resultados de la tabla la mayor parte afirma que las técnicas lúdicas no facilita el aprendizaje de la asignatura de informática y una minoría discrepa sobre este tema, lo que deja entrever que existe una ausencia de conocimientos sobre este referente que es relevante en el campo educativo.

Tabla No 3 Desarrollo de destrezas y habilidades

¿Considera que las técnicas lúdicas fomenta el desarrollo de las destrezas y habilidades?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
3	**Muy de acuerdo**	23	27%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	61	73%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 3 Desarrollo de destrezas y habilidades



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

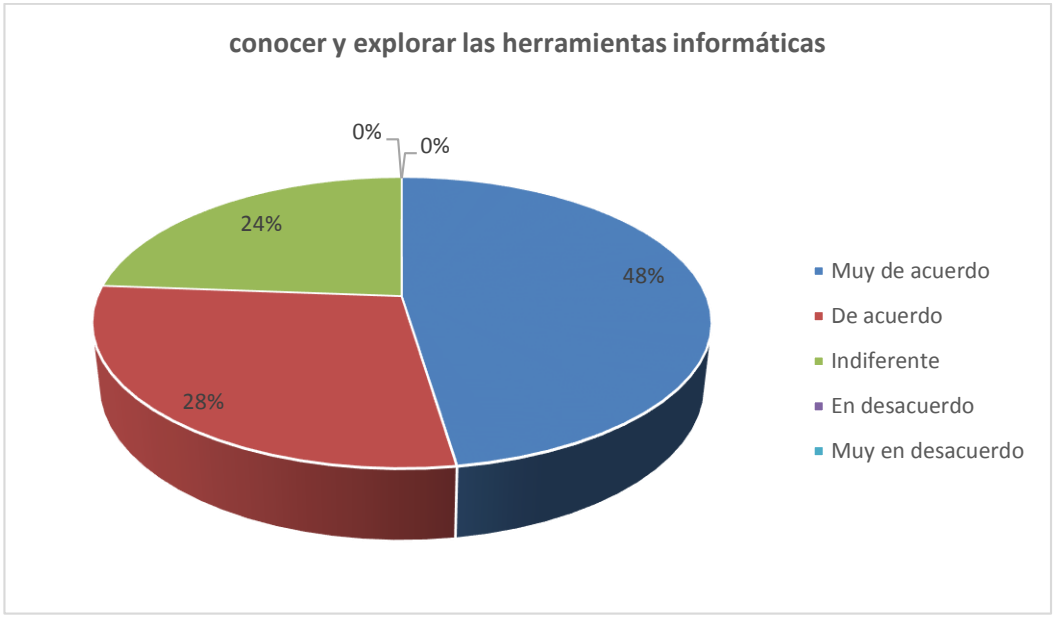
Comentario: La mayoría de los encuestados no consideran que las técnicas lúdicas desarrollen las destrezas y habilidades lo que es negativo porque se evidencia que no conocen los beneficios de las técnicas lúdicas y conlleva a que se pierden de una herramienta valiosa dentro del proceso educativo que ayuda a fortalecer la adquisición de conocimientos en los estudiantes.

Tabla No 4 conocer y explorar las herramientas informáticas

¿Considera usted que tiene que conocer y explorar las herramientas informáticas para elaborar tareas escolares?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
4	**Muy de acuerdo**	40	48%
	De acuerdo	24	29%
	Indiferente	20	24%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 4 Conocer y explorar las herramientas informáticas



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

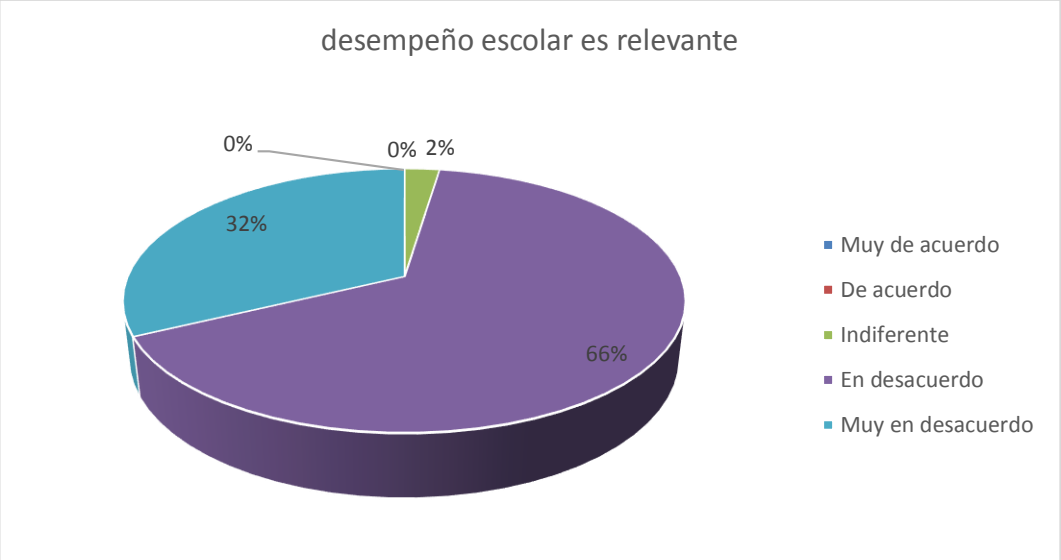
Comentario: De acuerdo a los resultados de la tabla una buena parte de los encuestados consideran que los actores pedagógicos tienen que conocer las herramientas informáticas pero existe una parte que le es indiferente de manera que al momento de aplicar las nociones sean capaces de afrontar sin dificultad.

Tabla Nº 5 Desempeño escolar es relevante

Cree usted que el desempeño escolar debe de ser relevante en la actualidad?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
5	**Muy de acuerdo**	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	2%
	En desacuerdo	55	65%
	Muy en desacuerdo	27	32%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 15 desempeño escolar es relevante



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

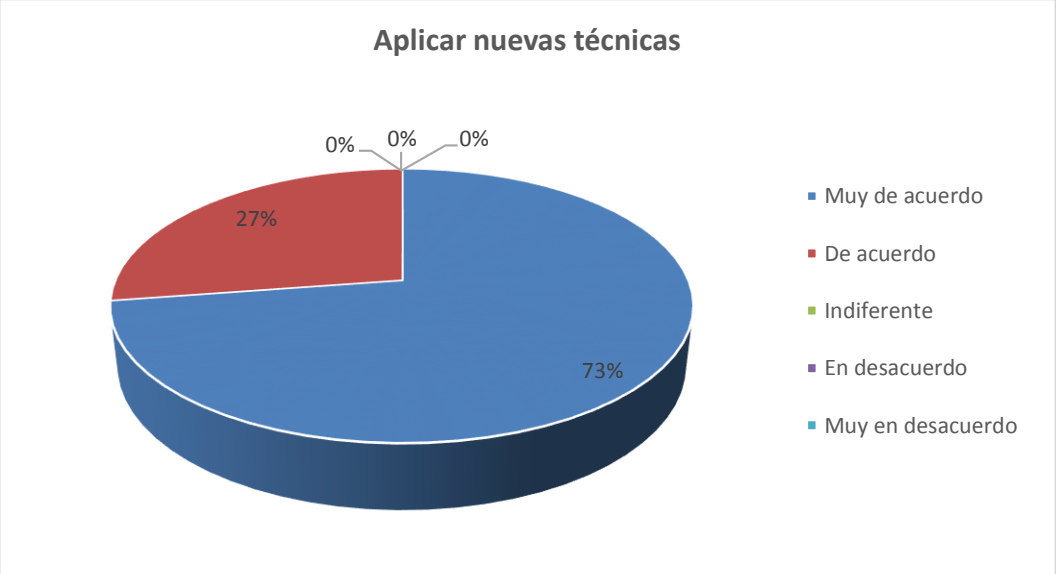
Comentario: De acuerdo a la interrogante los encuestados consideran que el desempeño escolar no es un tema de interés por eso no valoran las exigencias educativas, esto direcciona a que se debe de trabajar arduamente este aspecto para mejorar la calidad educativa ya que esto se palpo en las ultimas evaluaciones por parte del gobierno por eso se enfatiza en la excelencia ya que son evaluados constantemente y esto es una preocupación para ellos.

Tabla Nº 6 Aplicar nuevas técnicas

¿Crees que el docente debería aplicar nuevas técnicas para dar sus clases?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
6	**Muy de acuerdo**	61	73%
	De acuerdo	23	27%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 16 Aplicar nuevas técnicas



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

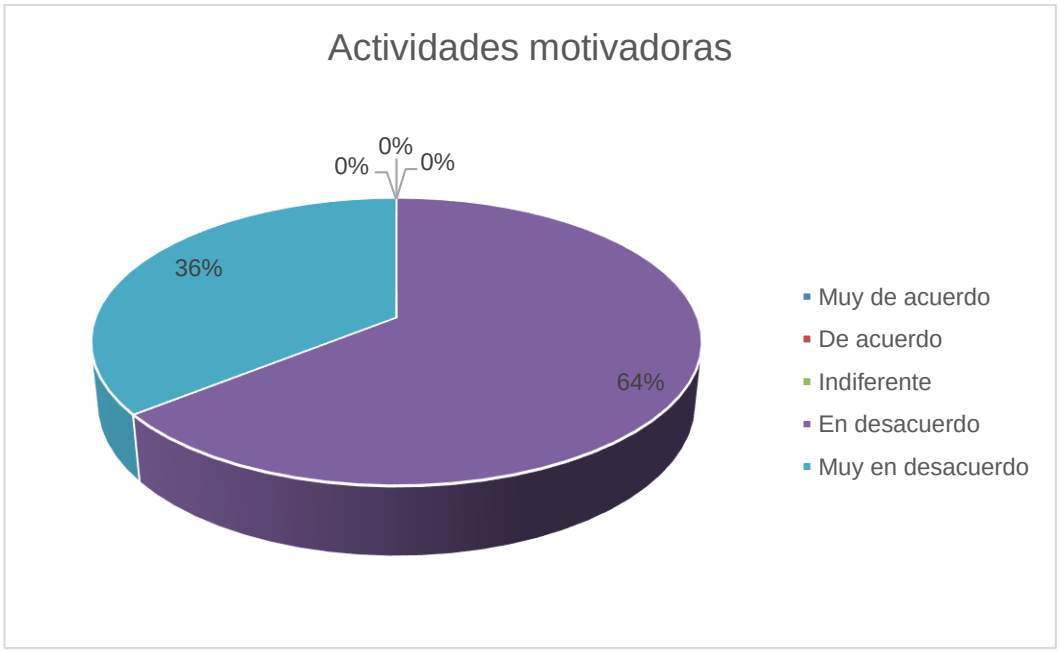
Comentario: La mayoría de los encuestados opinó que está muy de acuerdo en que se debe de aplicar nuevas técnicas para mejorar el rendimiento de los estudiantes, lo que fomenta que es una necesidad ineludible ya que tienen que enfrentar nuevos retos dentro de la formación académica para mejorar el proceso de asimilación.

Tabla Nº 7 Actividades motivadoras

¿Considera usted que las actividades que aplican los docentes son motivadoras?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
7	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	54	64%
	Muy en desacuerdo	30	36%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 7 Actividades motivadoras



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

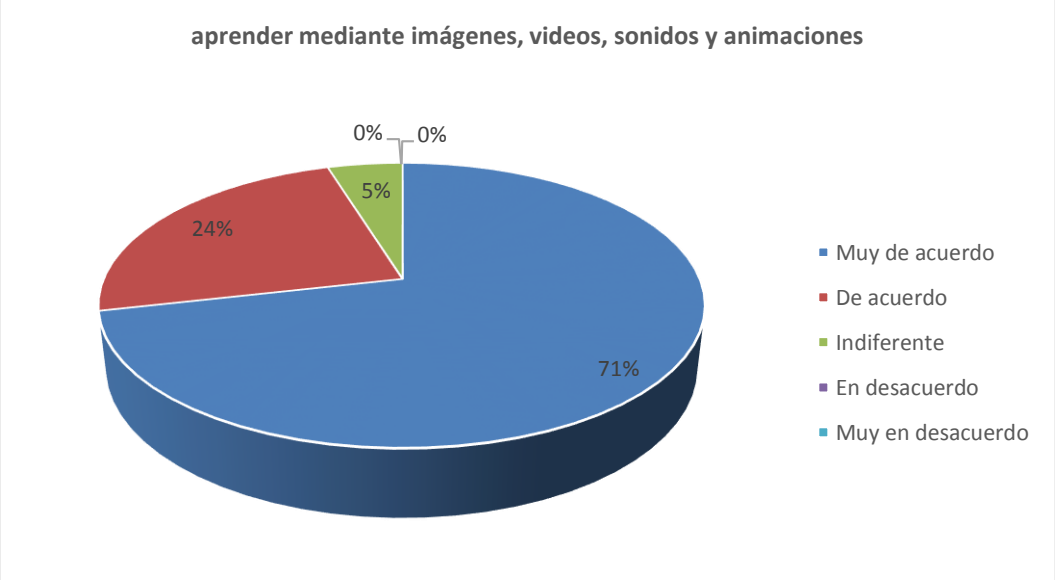
Comentario: Para la mayor parte de los encuestados consideran que no se realizan actividades motivadoras dentro del currículo lo que refleja que el aprendizaje de informática no hay un clima poco agradable por momentos lo que genera otras consecuencias negativas dentro del proceso de enseñanza ya que esos factores inciden en el rendimiento de ellos.

Tabla N 8 aprender mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones

¿Considera usted que el aprendizaje de informática debe de ser mediantes imágenes, videos, sonidos y animaciones?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
8	**Muy de acuerdo**	60	71%
	De acuerdo	20	24%
	Indiferente	4	5%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 8 Aprender mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

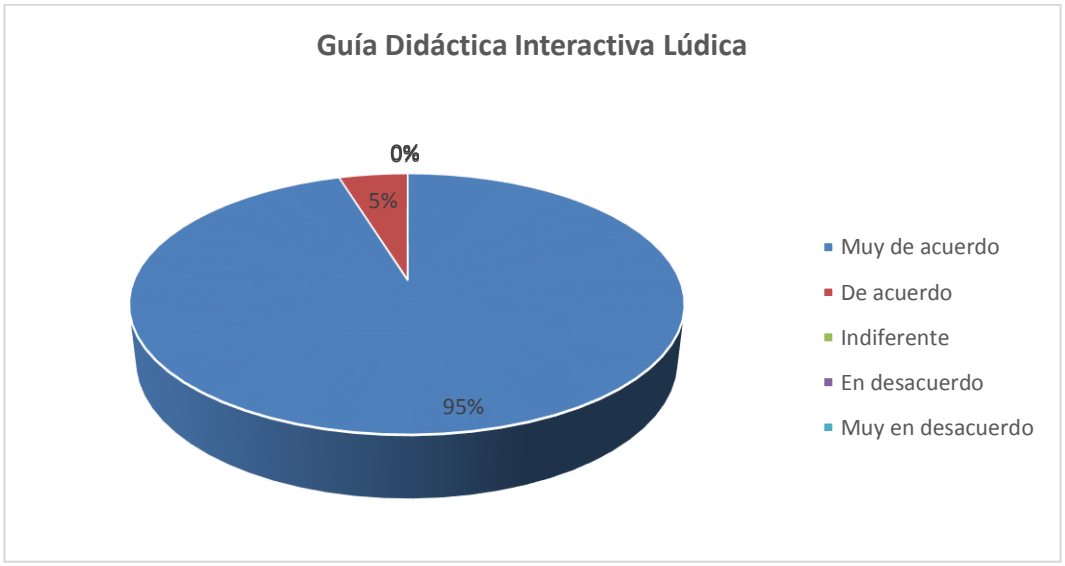
Comentario: De acuerdo a los resultados la mayoría de ellos desean aprender de una manera distinta la asignatura de informática como es el uso de imágenes videos, sonidos lo que consideran agradable por sus características que ayudan a que se aprenda de manera fácil y finalmente esto va a ser significativo.

Tabla Nº 9 Guía Didáctica Interactiva Lúdica

¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para un mejor aprendizaje?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
9	**Muy de acuerdo**	80	95%
	De acuerdo	4	5%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 9 Guía Didáctica Interactiva Lúdica



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Comentario: Un alto porcentaje de los encuestados desean participar amenamente de la aplicación de una guía didáctica interactiva lúdica lo que es positivo porque tienden a cooperar sin crear dificultades en el proceso educativo.

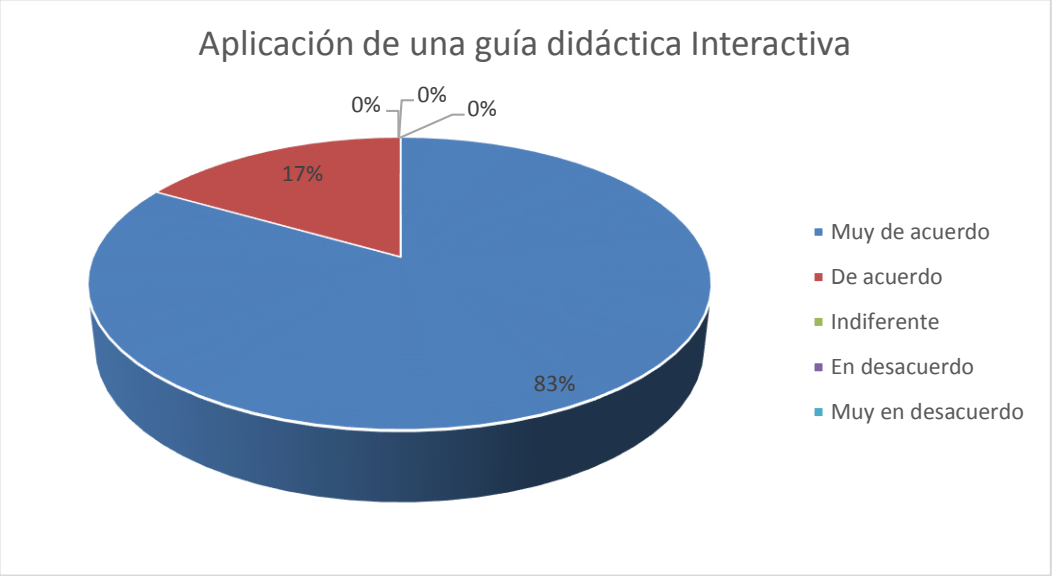
Tabla Nº 10 Aplicación de una guía didáctica Interactiva

¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a aportar beneficios en los estudiantes?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
10	**Muy de acuerdo**	70	83%
	De acuerdo	14	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"

Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 10 Aplicación de una guía didáctica Interactiva



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Comentario. Para la mayor parte de los encuestados están muy de acuerdo y aceptan la aplicación de una guía didáctica interactiva lúdica es un recurso agradable porque ayuda a aprender de forma dinámica en la que en realidad se rompe paradigmas en el campo educativo.

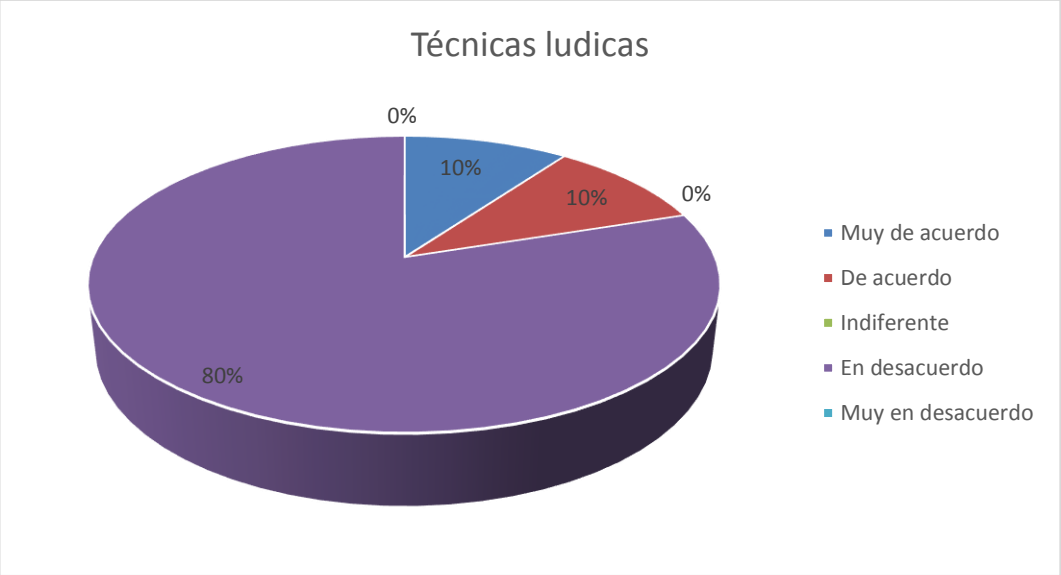
Análisis de la encuesta realizada a los representantes legales

Tabla Nº 11 Técnicas lúdicas

¿Crees que los docentes usan técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1	**Muy de acuerdo**	1	10%
	De acuerdo	1	10%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	8	80%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 11 Técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

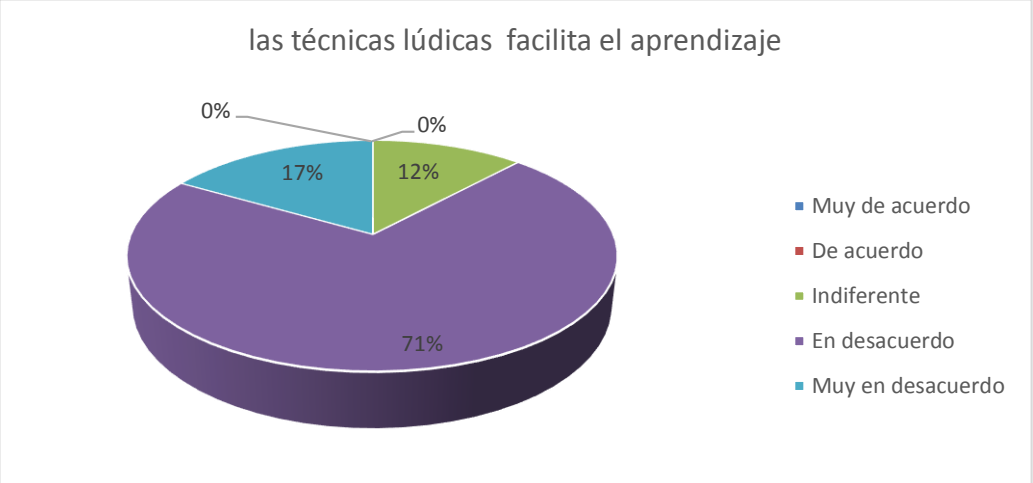
Comentario: La mayoría de los encuestados no consideran importante las técnicas lúdicas o creen que poco ayudan en el proceso educativo lo que representa un inconveniente en el proceso educativo porque no conocen las ventajas que ofrece esto ya que no se le da la debida relevancia.

Tabla No 12 Las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje

¿Considera que usa adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	20%
	En desacuerdo	6	60%
	Muy en desacuerdo	2	20%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 12 Las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

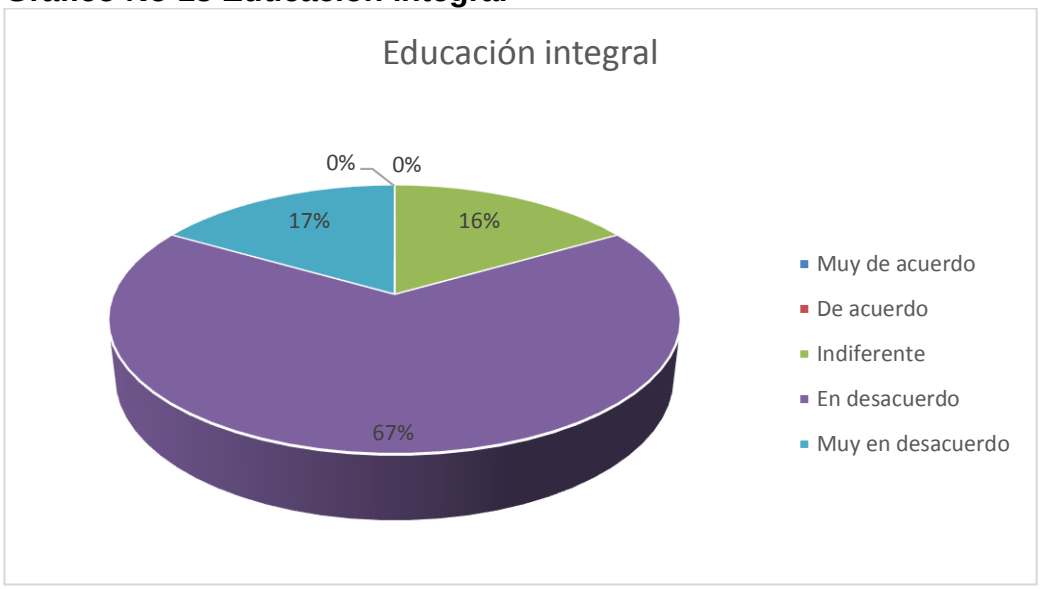
Comentario: De acuerdo a los resultados la tabla la mayoría de los encuestados afirma que las técnicas lúdicas no facilitan el aprendizaje de la asignatura de informática lo que deja entrever que existe una ausencia de conocimientos sobre este referente que es relevante en el campo educativo ya que trae beneficios de manera directa para los actores pedagógicos.

Tabla No 13 Educación integral

¿Considera que las técnicas lúdicas ayudan a que la educación sea integral?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
3	**Muy de acuerdo**	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	14	17%
	En desacuerdo	56	67%
	Muy en desacuerdo	14	17%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 13 Educación integral



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

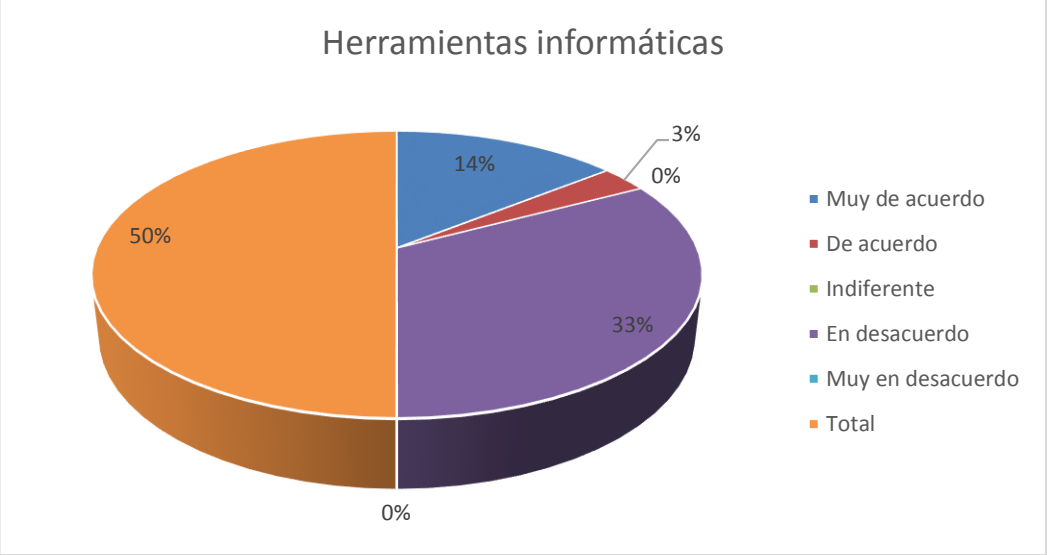
Comentario: Un alto porcentaje no considera que las técnicas lúdicas ayudan a que la educación debe de ser integral lo que resulta un malestar en los estudiantes y el resto de los actores pedagógicos porque no conocen el verdadero valor de lo que representa estas técnicas en el campo educacional.

Tabla Nº 14 Herramientas informáticas

¿Considera que tanto docente como estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas para elaborar tareas escolares?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
4	**Muy de acuerdo**	24	29%
	De acuerdo	5	6%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	55	65%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 14 Herramientas informáticas



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

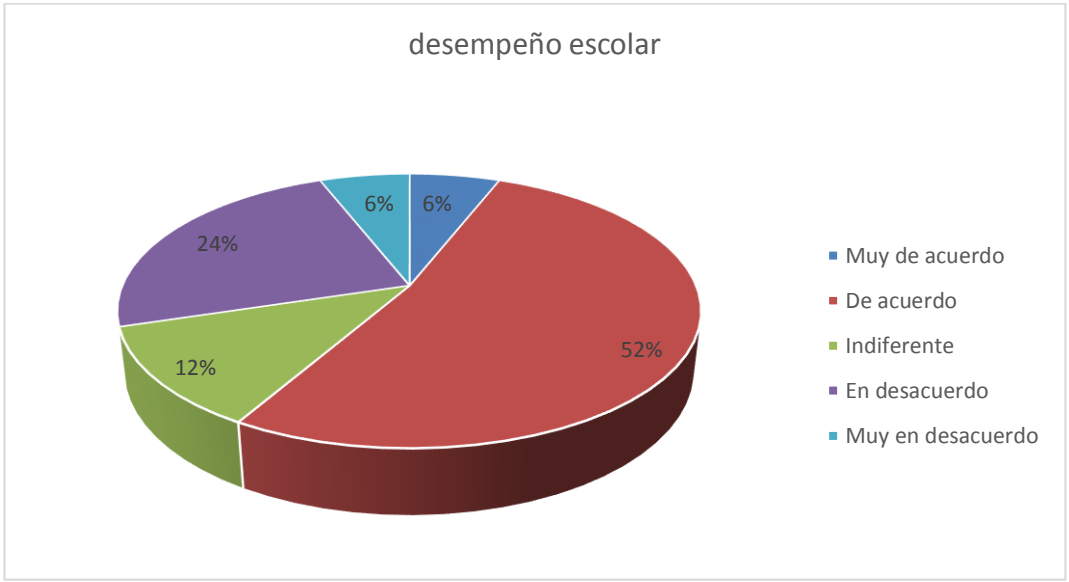
Comentario: Los resultados arrojan que a pesar de que las herramientas informáticas son de gran importancia dentro del proceso educativo los encuestados no la valoran las mismas como tiene que ser por eso es preciso dotar de nociones a los representantes legales para que aprecien su importancia y no crean que es una pérdida de tiempo cuando se valen de las herramientas informáticas.

Tabla Nº 15 Desempeño escolar

Cree usted que el desempeño escolar es importante en la actualidad?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
5	**Muy de acuerdo**	1	10%
	De acuerdo	3	30%
	Indiferente	1	10%
	En desacuerdo	2	20%
	Muy en desacuerdo	3	30%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 15 Desempeño escolar



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

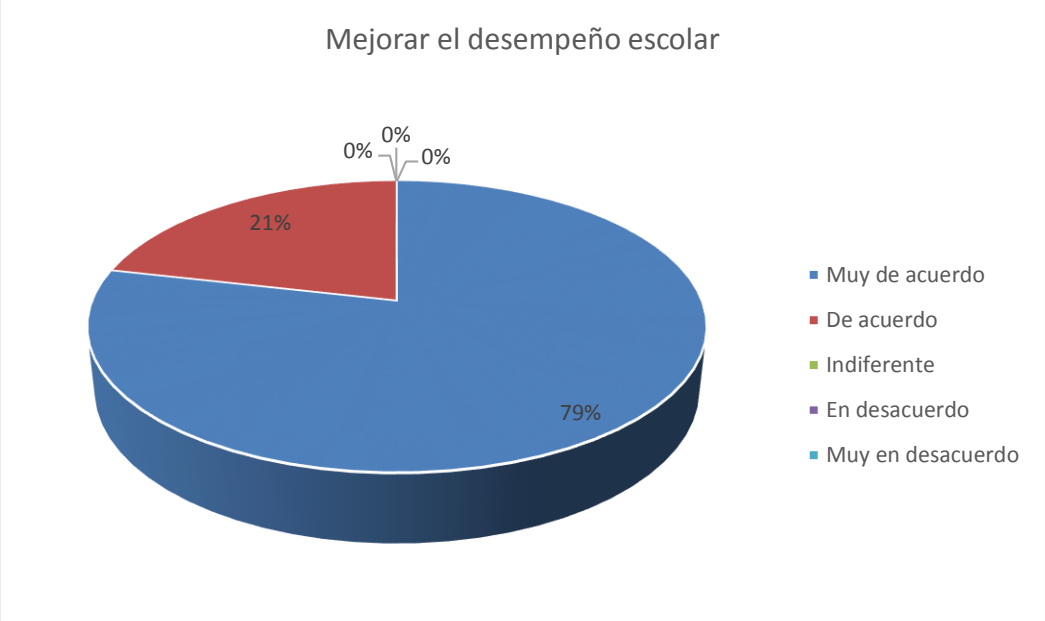
Comentario: Para una buena parte de los encuestados aún no valoran la relevancia del desempeño escolar en la actualidad lo que si representa un problema porque constantemente los discentes son evaluados tanto por los docentes y las autoridades competentes reflejando su asimilación cognitiva en el transcurso de la vida.

Tabla Nº 16 Mejorar el desempeño escolar

¿Cree usted que el docente debería aplicar nuevas estrategias para motivar a los educandos?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
6	**Muy de acuerdo**	9	90%
	De acuerdo	1	10%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 16 Mejorar el desempeño escolar



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

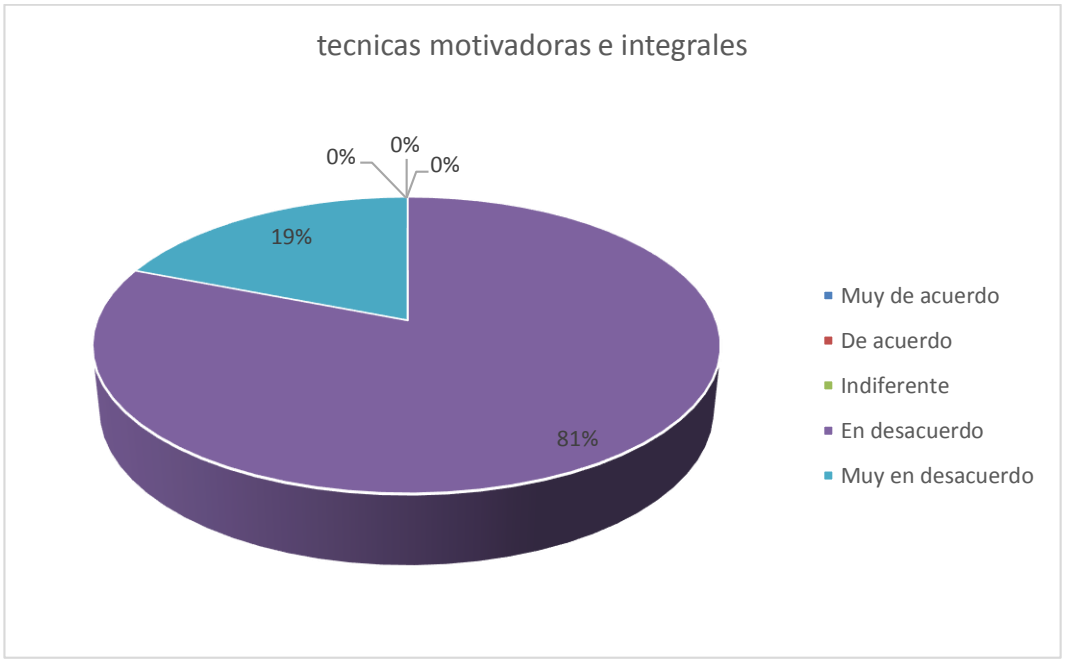
Comentario: Según refleja las encuestas apuntan a que se deben de aplicar nuevas formas de impartir las clases para mejorar el desempeño escolar de los futuros profesionales**,** lo que evidencia que los estudiantes están cansados de la misma forma en que imparten las clases siendo notorio que deben de generar cambios para alcanzar los objetivos previos que tienen.

Tabla Nº 17 Técnicas motivadoras e integrales

¿Considera usted que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
7	**Muy de acuerdo**	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	7	70%
	Muy en desacuerdo	3	30%
	Total	10	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 17 Técnicas motivadoras e integrales



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

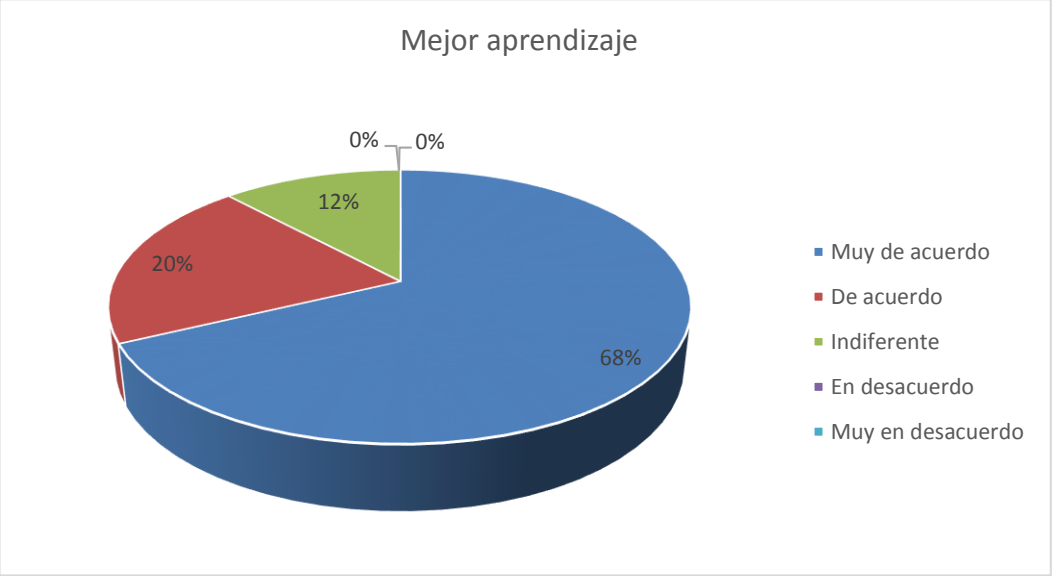
Comentario: Los resultados de la tabla reflejan que los encuestados están en desacuerdo en que los docentes no usan actividades motivadoras durante el proceso educativo por eso es importante que se debe de corregir adecuadamente para que no se vea afectado el proceso de enseñanza en los futuros bachilleres.

Tabla Nº 18 Mejor aprendizaje

¿Considera usted que su representado aprende mejor mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones la asignatura de informática?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
8	**Muy de acuerdo**	57	68%
	De acuerdo	17	20%
	Indiferente	10	12%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 18 Mejor aprendizaje



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

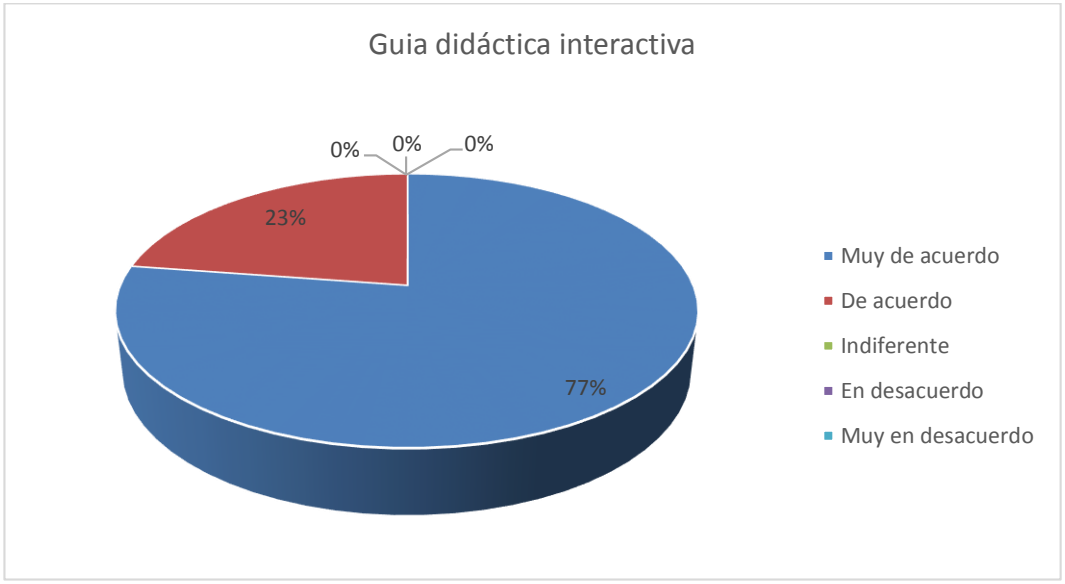
Comentario: Para la mayoría de los encuestados la mejor forma de adquirir nuevas nociones es aprender con videos, animaciones e imágenes porque resulta atractivos para los estudiantes y novedoso ya que trabajan todos sus sentidos y esto hace que se involucra minuciosamente durante la impartición de clases.

Tabla Nº 19 Guía didáctica interactiva

¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para un mejor aprendizaje?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
9	**Muy de acuerdo**	65	77%
	De acuerdo	19	23%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 19 Guía didáctica interactiva



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Comentario: Para la mayoría de los representantes legales están de acuerdo con la aplicación de una guía didáctica interactiva porque conocen que los recursos didácticos actuales son deficientes por eso para ellos es valioso porque es aquí donde se educan sus hijos.

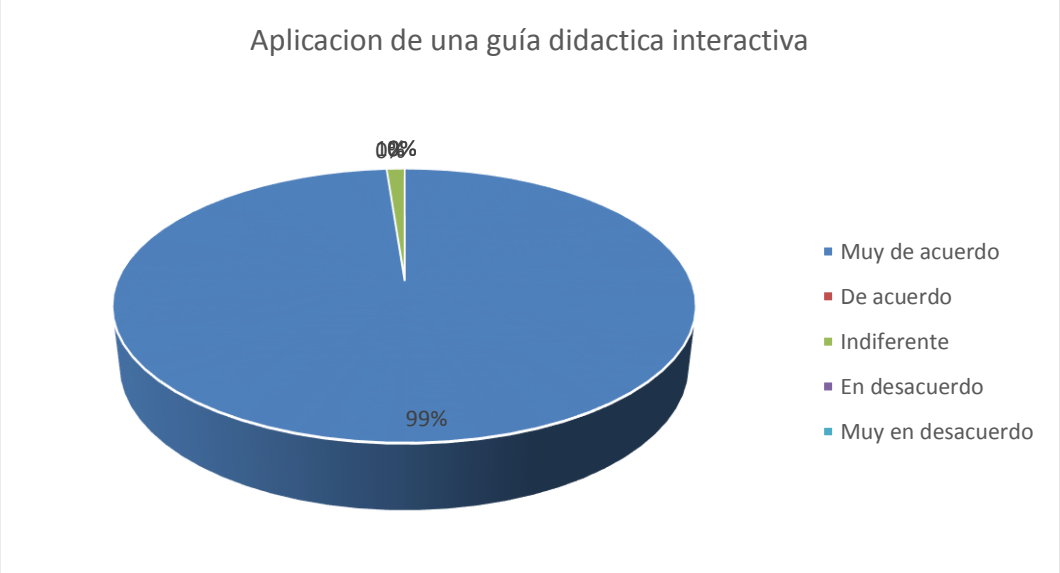
Tabla Nº 20 Aplicación de una guía didáctica interactiva

¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a aportar beneficios en los estudiantes?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
10	Muy de acuerdo	83	99%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	1	1%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	84	100%

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"

Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Gráfico No 20 Aplicación de una guía didáctica interactiva



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Durán"
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia

Comentario: La mayoría de los encuestados está muy de acuerdo en que la aplicación de un agua interactiva es valorada porque consideran que va a atraer beneficios para los estudiantes que deben de aprender de manera sólida los nuevos conocimientos de la asignatura de informática.

Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Entrevista realizada a la autoridad de la institución educativa

Objetivo: Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes mediante un estudio, estadísticos, y de campo, para Diseñar una Guía Didáctica Interactiva con enfoque tecnológico en el área de Informática.

Entrevistadora: Nancy Karina Choéz Siguencia

Fecha: 20 Agosto 2016

¿Considera que se facilita el aprendizaje a través del uso de las computadoras?

Si porque se vive en la era de la tecnología y esto implica que se tiene que innovar de la misma manera en que se puede palpar cotidianamente por eso es fundamental que se lo aplique durante las clases cotidianas para que los estudiantes sean parte de ella.

¿Considera que tanto el docente como estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas?

Por supuesto porque los docentes están conscientes que no son nativos digitales y que por lo tanto tienen que actualizar sus conocimientos informáticos para aplicarlo durante el proceso de enseñanza en el que deben de brindar lo mejor para sus estudiantes quienes reflejan la calidad de educación.

Cree usted que los estudiantes tienen un bajo rendimiento en la asignatura de informática porque no se usa los respectivos recursos?

Deben aplicar nuevos formas o recursos en las clases y de esta manera su rendimiento en la materia puede mejorar, e inclusive obtener mucho más su atención el bajo rendimiento es un indicador de que algo no está funcionando bien dentro del proceso educativo.

¿Considera usted que se debe de implementar una guía didáctica con técnicas lúdicas para mejorar la calidad de aprendizaje

Sí, este recurso ese necesario para generar cambios dentro de los actores pedagógicos para fomentar la asimilación de nociones de forma significativa que sus conocimientos sean solidos por el bienestar de ellos siendo trascendental que se lo use durante las clases cotidianas.

Chi cuadrado

/CELLS=COUNT ROW COLUMN TOTAL.

Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática? * Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales	84	100.0%	0	0.0%	84	100.0%

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática? * Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales [recuento, fila %, columna %, total %].

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?	Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales			
	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Muy de acuerdo	Total
Muy en desacuerdo	.00 .00% .00% .00%	24.00 100.00% 35.82% 28.57%	.00 .00% .00% .00%	24.00 100.00% 28.57% 28.57%
En desacuerdo	.00 .00% .00% .00%	19.00 95.00% 28.36% 22.62%	1.00 5.00% 100.00% 1.19%	20.00 100.00% 23.81% 23.81%
De acuerdo	16.00 40.00% 100.00% 19.05%	24.00 60.00% 35.82% 28.57%	.00 .00% .00% .00%	40.00 100.00% 47.62% 47.62%
Total	16.00 19.05% 100.00% 19.05%	67.00 79.76% 100.00% 79.76%	1.00 1.19% 100.00% 1.19%	84.00 100.00% 100.00% 100.00%

Pruebas Chi-cuadrado.

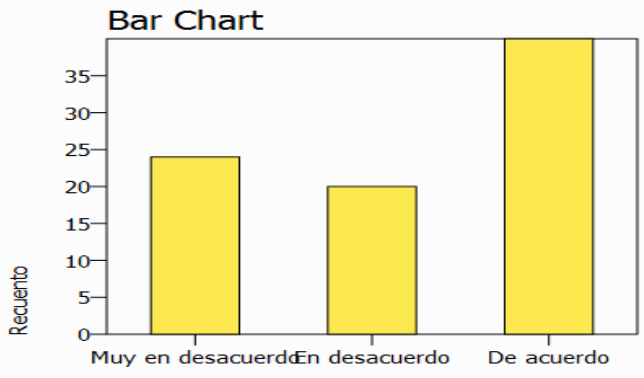
Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	24.57	4	.000
Razón de Semejanza	30.44	4	.000
Asociación Lineal-by-Lineal	13.40	1	.000
N de casos válidos	84		

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?

Etiqueta de Valor	Valor	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Muy en desacuerdo	1	24	28.57	28.57	28.57
En desacuerdo	2	20	23.81	23.81	52.38
De acuerdo	4	40	47.62	47.62	100.00
	Total	84	100.0	100.0	

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?

N	Válido	84
	Perdidos	0
Media		2.67
Desv Std		1.33
Mínimo		1.00
Máximo		4.00



Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técni

Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales

Etiqueta de Valor	Valor	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Muy en desacuerdo	1	16	19.05	19.05	19.05
En desacuerdo	2	67	79.76	79.76	98.81
Muy de acuerdo	5	1	1.19	1.19	100.00
	Total	84	100.0	100.0	

Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales

N	Válido	84
	Perdidos	0
Media		1.85
Desv Std		.53
Mínimo		1.00
Máximo		5.00

Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática? * Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales	84	100.0%	0	0.0%	84	100.0%

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática? * Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales [recuento, fila %, columna %, total %].

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?	*Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales*			Total
	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Muy de acuerdo	
Muy en desacuerdo	.00 .00% .00% .00%	24.00 100.00% 35.82% 28.57%	.00 .00% .00% .00%	24.00 100.00% 28.57% 28.57%
En desacuerdo	.00 .00% .00% .00%	19.00 95.00% 28.36% 22.62%	1.00 5.00% 100.00% 1.19%	20.00 100.00% 23.81% 23.81%
De acuerdo	16.00 40.00% 100.00% 19.05%	24.00 60.00% 35.82% 28.57%	.00 .00% .00% .00%	40.00 100.00% 47.62% 47.62%

Considera usted que los docentes usan adecuadamente las técnicas lúdicas en la asignatura de informática?	*Considera que las actividades que aplican los docentes son motivadoras e integrales*			Total
	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Muy de acuerdo	
Total	16.00 19.05% 100.00% 19.05%	67.00 79.76% 100.00% 79.76%	1.00 1.19% 100.00% 1.19%	84.00 100.00% 100.00% 100.00%

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	*Valor*	*df*	*Sig. Asint. (2-colas)*
Chi-cuadrado de Pearson	24.57	4	.000
Razón de Semejanza	30.44	4	.000
Asociación Lineal-by-Lineal	13.40	1	.000
N de casos válidos	84		

Variable independiente: técnicas lúdicas

Variable dependiente: desempeño escolar

Como el resultado es menor a 0.05 se muestra que existe una correlación entre las variables siendo bueno porque eso reivindica que el proceso investigativo está correcto.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

La institución educativa donde se efectuó el estudio tiene una gran problemática social porque es evidente que no cuenta con los recursos didácticos modernos para mayor eficacia de los procesos de aprendizaje – enseñanza ya que es algo que está fallando en las Técnicas Lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el Área de Informática para los estudiantes de primero de bachillerato esto incide en los docentes quienes son un actor esencial porque ellos son quienes seleccionar las técnicas adecuadas de acuerdo a las necesidades del grupo para así lograr un aprendizaje significativo.

El objetivo principal es identificar las influencias que tiene las Técnicas Lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el Área de Informática para un mejor desarrollo de aprendizaje- enseñanza, entonces optamos por enseñar a los estudiantes una manera comprensiva de forma fácil y con estrategias que puedan desenvolverse mejor para un mejor desempeño escolar.

Este proyecto desea el desarrollo del uso tecnológico en los estudiantes mediante una Técnicas Lúdicas en el Área de Informática para eso contamos con la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Interactiva para dar iniciativa al estudiante de un mejor aprendizaje en el área de informática. El docente tiene como compromiso posibilitar el proceso de construcción de conocimientos a través del uso de la tecnología ya que él es el modelo a seguir.

Este proyecto pretende desarrollar técnicas lúdicas en el Área de Informática por eso es apropiado la aplicación y el diseño de una Guía Educativa Interactiva para permitir el aprendizaje en al área de Informática.

El docente tiene como compromiso facilitar el proceso de la construcción de conocimientos a través de las Técnicas Lúdicas del estudiante de Primero de Bachillerato. El docente es un facilitador y mediador, pero el docente es el modelo a seguir ya que los estudiantes tienen poca participación por que los docentes utilizan el método conductista.

Recomendaciones

Dentro de la Institución las autoridades están convencidas con las necesidades de crear medios que fortalezcan la educación, considerando diferentes recursos didácticos para mayor interés del estudiante. Utilizando técnicas, métodos y estrategias apropiadas que permitan desarrollar su aprendizaje, tal como su creatividad dependiendo de la

situación de aprendizaje en que se encuentre y para así traer frutos buenos de una mejor enseñanza – aprendizaje.

En estas épocas el estudiante debe prepararse para la vida, sin dejar a lado los usos tecnológicos ya que constituye parte fundamental para enfrentarse al campo educativo, cultural, laboral y social de una persona siendo relevante que su aprendizaje sea de acorde a los requerimientos informáticos que en realidad permite que las actividades cotidianas sea ágiles.

El mejoramiento del rendimiento escolar dependerá de los estudiantes de como tengan desarrollado su capacidad creativa, de síntesis, análisis y comprensión, en el área de Informática mediante las Técnicas Lúdicas y el uso de las Guía didáctica Interactiva, la cual debe de ser direccionada por el docente para que el desempeño de los futuros bachilleres sea de calidad con calidez la misma que tiene que ser actualizada para que sean capaces de realizar las diversas actividades.

Es recomendable que los docentes de distintas áreas tengan una utilización segura de las Guía didáctica Interactiva para así poder incentivar el buen uso tecnológico con una Técnica Lúdica adecuada de ámbito educativo, ya que el docente ayuda a mejorar el rendimiento de los estudiantes, para expresar sus conocimientos a través de habilidades adquiridas.

Se recomienda a que el docente se empodere con los recursos didácticos tecnológicos que ayudan a fortalecer los conocimientos cognitivos de los educandos por el bienestar de la sociedad en general debido a que a través de ellos se forja los futuros profesionales que aportan al progreso de la sociedad en general donde en realidad denotan su capacidad intelectual .

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA

JUSTIFICACIÓN

La creación de una Guía Educativa interactiva de técnicas lúdicas en el área de Informática está dirigida al proceso de aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato para mejorar la calidad de desempeño escolar de la Unidad Educativa “Duran”.

El propósito es mejorar la calidad de enseñanza mediante el uso de las Tecnología que ayuden al aprendizaje de los estudiantes, esta Guía Educativa Interactiva está basada en mejorar el aprendizaje del área de Informática que ayuda a desarrollar académicamente a los estudiantes y a la vez los prepara para un futuro cercano donde van a aplicar sus conocimientos tecnológicos y demostrar las destrezas y habilidades.

Esta Guía Educativa Interactiva contiene un alto contenido creativo, añadiendo interés y utilidad en la transmisión de información que le sirve al docente y al estudiante como mecanismo para el desarrollo de las clases. Pero sobre todo para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Informática cimentando las bases de forma sólida.

Es útil la metodología que se propone en este trabajo para motivar a los docentes a diseñar y estructurar las actividades requeridas en cada clase para permitir el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, utilizando recursos didácticos adecuados según el contenido de su área.

Objetivo

General

- Diseñar de una guía educativa interactiva mediante el uso de NeoBook acerca de un manual de Microsoft office 2013; como es Word, Excel, Power Point, Periféricos para incentivar a estudiantes y docentes a desarrollar nuevas metodologías de educación, innovando recursos didácticos para mejorar el procesos de aprendizaje – enseñanza.

Específico

- Identificar la Influencia en las Técnicas Lúdicas en el área de Informática mediante un análisis estadístico, encuestas a docentes y estudiantes y autoridades.

- Describir la calidad de desempeño mediante un análisis estadístico, encuestas a estudiantes, docentes y autoridades.

- Recopilar aspectos relevantes de la investigación, para diseñar una Guía educativa Interactiva, con los datos obtenidos.

Aspectos teóricos

Guía Didáctica Interactiva:

Una guía didáctica interactiva es un recursos didáctico tecnológicos que se lo usa durante el proceso de enseñanza aprendizaje un posee características que aporta con ventajas para la asimilación de los conocimientos de manera que el calima escolar sea de calidad con calidez.

En las instituciones educativas es apoyada la educación interactiva de nuevas tecnologías, siendo uno de los ejes de desarrollo del aprendizaje en la actualidad, en ante pasados los procesos educativos tenían lugar solo en las aulas. Estas estrategias de educación permiten más diversidad a los estudiantes para obtener la posibilidad de un mejor aprendizaje y desempeño escolar.

Existen importantes diferencias entre interacción e interactividad:

La guía interactiva es un tipo de educación de bajo costo porque existe software gratis, adicionalmente la reproducción del recurso no tiene costo y los actores pedagógicos se pueden involucrar de manera efectiva es decir se puede dar la interactividad.

La diferencia es que interactividad es un método de comunicación de la era digital, la ciber cultura y sociedad de información. Existe una disponibilidad de un acto comunicativo.

En los procesos educativos tienen lugar en el salón de clases, incluyendo la pedagogía del docente del antes y después de los procesos interactivos. Por eso debería existir la creación de conexiones, conversaciones, vínculos y participación de refuerzo por una guía educativa, permitiendo a su vez la creación de espacios e ideas.

La interactividad, es una parte de la educación y era digital para los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Duran”, existe la posibilidad de cambios en la Educación interactiva, los cuales intervienen cuatro elementos principales de actuación dinámica: Aula de clases, Docente, Socialización, Aprendizaje.

Sistema Educativo: Se ha caracterizado por ser un medio de estimular de aprendizaje – enseñanza, con apoyo didáctico que aumenta la aptitud de proceso; proporciona como un auxiliar didáctico de los estudiantes y docentes, representan un recurso eficaz motivador para el estudiante,

mostrando interés hacia los nuevos conocimientos, favoreciendo y elevando la calidad de educación.

Al inicio la multimedia consistía en emitir presentaciones agradables pero luego esto cambio con la interactividad que se dio y las aplicaciones que ofertaron mejor calidad para captar el interés debido en los usuarios de diferentes edades. Las presentaciones multimedia son de excelente calidad por eso son muy valoradas en la actualidad.

Características pedagógicas:

Permite la ilustración de contenido didáctico.
Combina los medios audiovisuales para la representación de contenidos.
Favorecen el aprendizaje individual o grupal.
Estimulan en el estudiante a la investigación y averiguación espontanea.

Componentes:

Texto: Es la constitución de signos recopilados en un sistema de escritura, está compuesto por caracteres imprimibles. En otras palabras un texto es un grupo de signos con el propósito de comunicar que adquiere sentido en explícito contexto.

Imágenes: La comunicación gráfica es implantada mediante imágenes, fotografías, diseños creados en programas especiales. Un dibujo es aplicable en el campo de la educación para dar a conocer alguna definición sin necesidad de dar su significado y dar un mensaje; toda imagen tiene representa alguna acción, lugar, objeto o cosa.

Sonido: El sonido humanamente audible radica en ondas sonoras que producen ondas mecánicas en el oído del hombre y a su vez son percibidas por el cerebro que es un buen receptor. La transmisión del sonido claro, donde toma la forma de variación de presión.

Video: El video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una continuidad de imágenes que representan escenas en movimiento.

Video Tutorial: Este tipo de video es didáctico, no están diseñados para ser insertados en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Una característica de ellos es que son formativos por sus contenidos y calidad.

Animaciones: La animación es un proceso que se utiliza para dar el efecto de movimiento a imágenes o dibujos.

Tipos de animación digital: La animación digital es también conocida como animación informática, es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de un ordenador con la ayuda de un software especiales.

Animación 2D: La animación en 2D es la creación de dibujos u objetos animados en dos dimensiones. Para ello se deben crear una serie de dibujos o gráficos que serán los que definan a los movimientos. Todo el proceso de creación de la animación 2D, puede ejecutar en el computador gracias a software existente, se utiliza notablemente que fueron desarrolladas originalmente sobre tecnologías de impresión y dibujos tradicionales, tales como tipografía, cartografía, dibujo técnico, entre otros.

Software libre neobook

Es un Software de ámbito educativo debido a su facilidad de uso y bajo costo. Es un programa de Neosoft que nos permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador independientemente de que este programa esté instalado en el mismo.

Tipo de “aplicaciones interactivas multimedia” se pueden crear con Neobook

El usuario puede interactuar leyendo, contestando preguntas, siendo estas unas de sus características más relevantes por lo que el usuario tiene preferencia al momento de usarlos. En ellas puedes crear o insertar texto, imágenes, sonido, audio, vídeo o gifs, suelen tener varias páginas (por eso se dice que permite crear “publicaciones” electrónicas), y en ellas siempre hay botones que sirven para moverte por ellas o con otras funciones.

Neobook es un programa fácil de utilizar:

- Creando aplicaciones interactivas, con grandes posibilidades de programación.- **Actuando** sobre el programa.

Si navegas un poco por Internet, te darás cuenta de que está bastante difundido, y que incluso hay foros en torno a él.

Etapas en la producción de la Guía Didáctica Interactiva:

Diseño: es indispensable contar con un recurso educativo, para llevar a cabo el proyecto de elaboración de forma ordenada y eficiente. El diseño lo hace la persona primero lo crea en su mente para consecuentemente plasma r lo que desea transmitir de manera que aporte al objetivo previamente planteado.

En el diseño de un software o incluso de una guía la persona tiene que ser creativa porque tiene que plantearse primero a quien va direccionado e incluso e tipo de actividades que pueda usar siendo necesario que se fortalezcan ciertas debilidades.

Un buen manejo de Software con contenidos innovadores permite un mejor aprendizaje adicional a esto brinda mayor facilidad de una elaboración con programas reproductores y videos de páginas web.

El diseño de los recursos comprende:

Elaboración del prototipo y producción experimental: Una vez que este revisado y corregido, se elabora el recurso didáctico o modelo original, ya que este será un ejemplo definitivo, en el que determina de modo el aspecto formal y contenido. Corresponde a ejecutar la creación teórica.

El uso de Software Educativo en los Laboratorios de la Unidad Educativa:

La aplicación de Software educativo son recursos tecnológicos nuevos que se aplica en el proceso de aprendizaje - enseñanza de los estudiantes, el uso del software educativo ayudara a que el estudiante tenga confiabilidad de desarrollo en las estrategias educativas y estimulándolo de manera eficaz.

No es fácil llegar hacia los estudiantes, por eso se utiliza los software educativos con el propósito de facilitar el conocimiento a su vez puede ser utilizado en distintas áreas y se obtendrá los mismos resultados, innovando el aprendizaje de los estudiantes y docentes de la Unidad educativa de una manera moderna poniendo de lado los métodos tradicionales del proceso de enseñanza.

El software educativo es aquel que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y permite incorporar con tenidos científicos que atraen al estudiante de manera que se torna en un medio educativo donde se aprende ya al mismo tiempo se puede autoevaluar.

Software educativo es la aplicación Informática, soportada sobre una definida estrategia pedagógica, apoyada directamente por el proceso de aprendizaje – enseñanza, teniendo un instrumento en el desarrollo de la educación.

Para los estudiantes un apoyo y proceso didáctico que facilita al aprendizaje es el uso de software, a su vez utilizándolos como medios de ayudas didácticas auxiliares informáticos en la enseñanza.

- La guía Educativa como herramienta para los docentes en la formación de los estudiantes: En la educación la Guía Educativa Interactiva lúdica desempeña cambios visibles, en los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa, respecto al docente eran denominados los dueños del conocimiento que transmitían de forma directa a los estudiantes comportándose como receptores.

Esta Guía Educativa Interactiva Lúdica apoya a los recursos didácticos que ayudan al proceso de aprendizaje de los estudiantes, midiendo sus conocimientos de forma interactiva para facilitar el trabajo del docente en las evaluaciones y el incremento de los recursos didácticos.

Beneficio de la Unidad educativa con el uso de la Guía Didáctica Educativa:

El beneficio implica en que sirve de apoyo a los docentes, esta guía es la forma de enseñar actualizada para ayudar a renovar materiales pedagógicos como técnicas nuevas, métodos y estrategias de aprendizaje que desarrollan los estudiantes en destrezas y habilidades.

Para tener beneficios de un software es importante que los contenidos sean pedagógicos con el propósito de proporcionar herramientas que se utilicen el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Los ejercicio van de acorde a los estudiantes para potencializar sus destrezas y habilidades informáticas.

- **Factibilidad de su aplicación:** Este proyecto tiene como propósito orientar en el diseño de una Guía educativa Interactiva el cual tiene como propósito solucionar el problema identificado en la Unidad Educativa.

La carencia y ausencia de las Guías educativas Interactivas Lúdicas, es la problemática de un bajo desempeño escolar, lo cual nos permite como solución del proyecto Una Guía Educativa Interactiva Lúdica para el proceso de Aprendizaje – Enseñanza en el área de Informática.

- **Financiera:** Es factible por ser tomado en cuenta el costo que permite determinar que en la propuesta no existe un gasto elevado ya que son propios del autor los recursos económicos, ha sido realizado sin fines de lucro sin beneficios económicos propios, se realizó con fin de dar beneficio a la Unidad Educativa en el ámbito educativo.

- **Técnica:** El software busca una nueva transformación del sistema antiguo que mantienen las Unidades Educativas que se encuentran actualizados tecnológicamente en el sistema Informático.

Para la elaboración de este proyecto se tomó en cuenta diversos recursos tecnológicos que son de mucha ayuda, a continuación se detalla:

Computadora
Programa Neobook

Con su Propuesta de un Diseño de una Guía Didáctica Interactiva acerca de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el Área de Informática.

- **Humana:** Es factible por que el software lo puede manejar los docentes y estudiantes, el cual el programa es factible ya que su manipulación es muy fácil, el propósito de este proyecto es usar la Guía educativa Interactiva en los Laboratorios de la Unidad Educativa. La realización de este proyecto pudo llevarse a cabo gracias a la intervención del siguiente grupo humano:

- Director de la institución educativa
- Docentes
- Estudiantes
- Investigadores de proyecto
- Consultores del proyecto.

Factibilidad Legal

Según la (Constituyente, Constitucion de la Republica del Ecuador, 2008) en la Sección tercera - Comunicación e Información acota:

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1) Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2) El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3) La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

4) El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.

4. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

5. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

Descripción de la propuesta

La complejidad de los conceptos, las ideas y los principios propios de las Ciencias tecnológicas, ameritan el uso de herramientas y recursos que lleven a los estudiantes a construir un aprendizaje acorde a sus necesidades. El uso de recursos tecnológicos en el aula viabiliza esta intención didáctica.

Esta Guía Didáctica Interactiva tiene las de un manual de Microsoft office 2013, para mejorar el rendimiento escolar para ayudar a los estudiantes a su desarrollo de habilidades mediante actividades, juegos y preguntas referente al tema, cada contenido posee su propia evaluación con la finalidad de aplicar el uso tecnológico dentro de la informática.

Para la realización de la guía educativa interactiva se necesitan editores de animación, imágenes, audio y videos, fue escogido el software necesario para cada tarea. La guía educativa interactiva ha sido desarrollada en:

Neobook V.5: Es un Software de ámbito educativo debido a su facilidad de uso y bajo costo. Es un programa de Neosoft que permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador independientemente de que este programa esté instalado en el mismo.

Adobe Illustrator Cs4: En donde se creaban los logos y diseños del fondo de la guía y se los convertían en extensión png para una transparencia al momento de insertarlo al programa Adobe Director 11.5.

Adobe Flash Cs6: En donde se elaborara las evaluaciones que van anexos a cada lectura.

Cantasia: El programa principal en el que se realizó la guía didáctica Interactiva es el Neobook V.5, con el cual se formó poco a poco los detalles para crear este software interactivo.

Cuadro No 4 Sinóptico la Estructura de la Guía Educativa Interactiva de Informática.

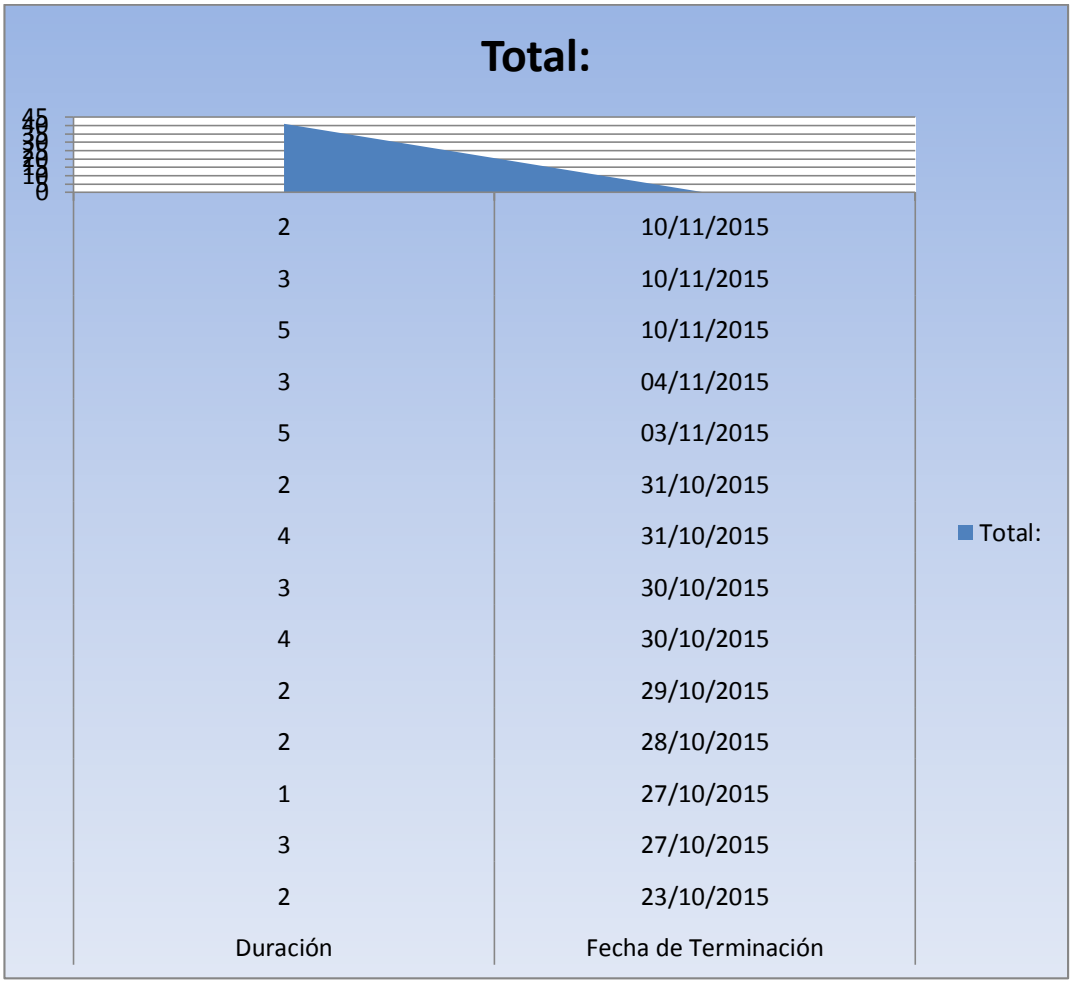
En esta estructura se puede ver detallamente como está conformada la Guia Educativa Interactiva, lo cual contiene menús, botones,contenidos entre otros.

Diagrama de Gantt de las actividades de elaboración de la Guía Educativa Interactiva.

Cuadro N°. 5

Fecha de inicio	Duración	Fecha de Terminación
21/10/2015	2	23/10/2015
23/10/2015	3	27/10/2015
27/10/2015	1	27/10/2015
27/10/2015	2	28/10/2015
28/10/2015	2	29/10/2015
28/10/2015	4	30/10/2015
29/10/2015	3	30/10/2015
30/10/2015	4	31/10/2015
31/10/2015	2	31/10/2015
03/11/2015	5	03/11/2015
04/11/2015	3	04/11/2015
05/11/2015	5	10/11/2015
06/11/2015	3	10/11/2015
07/11/2015	2	10/11/2015
Total:	41	

Fuente: Unidad Educativa “Durán”.
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.



Para la elaboración de la Guía Educativa Interactiva se nota cambios y duración que se ha realizado en las últimas fechas, viendo su cambio para mejorar el software.

Introducción de la Guía educativa Interactiva

El estudiante encontrará en la guía educativa interactiva, cuatro botones que tienen su página de contenido teórico al dar clic a cualquiera de ellos se despliega una interfaz para ingresar a: Dispositivos, Word, Excel, Power Point.

MENU DE CONTENIDOS DE LA OPCION DISPOSITIVOS

La imagen anterior es la del menú principal, que está dividido en secciones que detallo a continuación: Sección de contenidos, en esta parte se encuentran ocho botones, donde se desarrolla los temas y su clasificación, también tenemos las Unidades, Videos y Evaluación.

BOTONES DE OPCIONES

Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

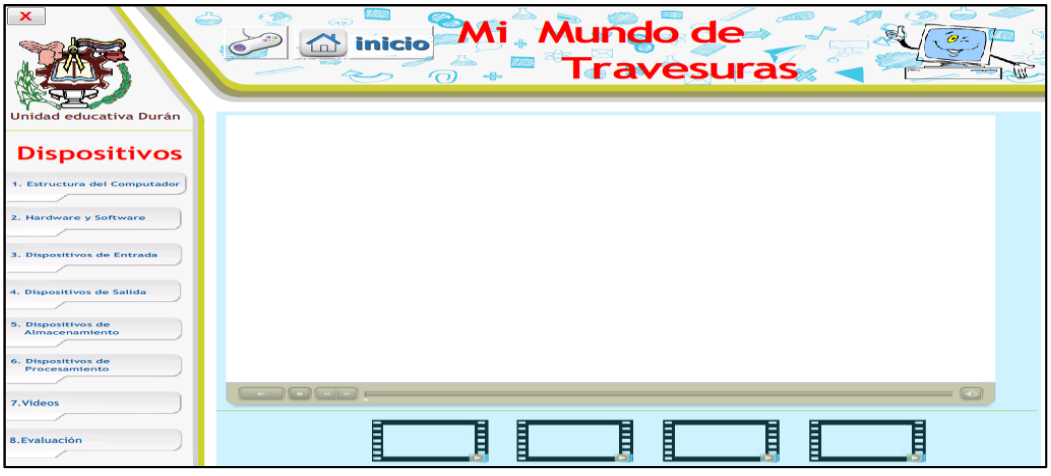
En la parte superior encontrara una especie de menú que contiene los botones: Juegos donde se encuentra la parte lúdica del estudiante, Inicio para regresar al menú principal.

ACTIVIDADES DEL SOFTWARE

Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Al dar click al botón juegos se despliega una interfaz con todos los contenidos de juegos existentes, en este punto cada botón tiene un sonido.

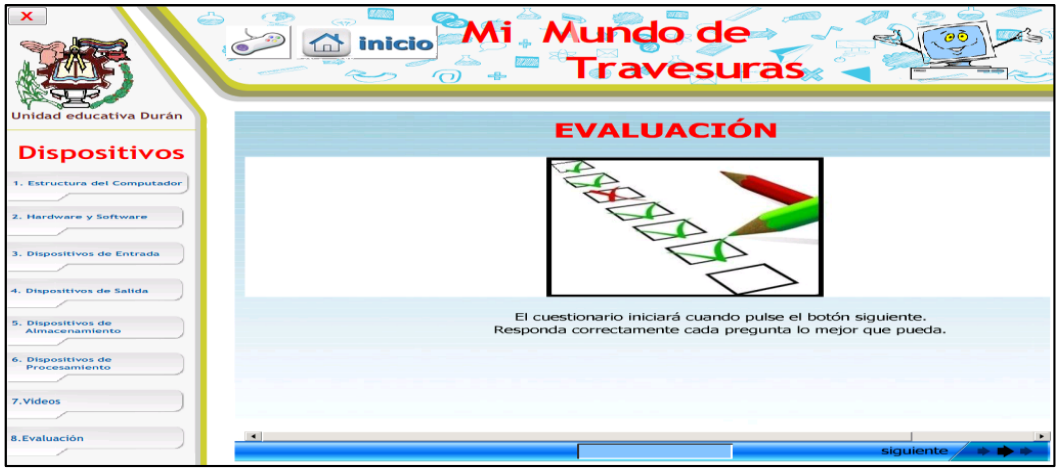
VIDEOS



Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

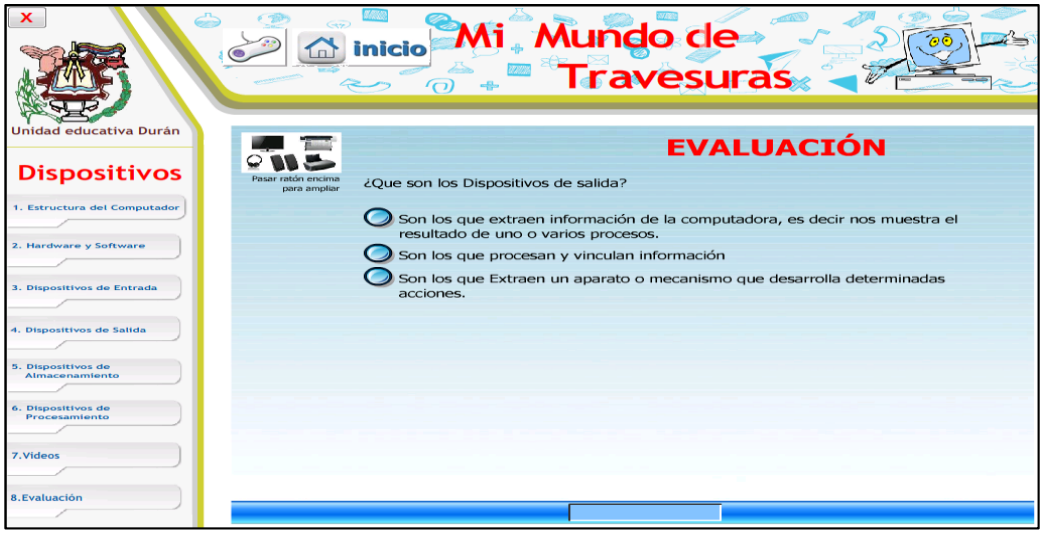
Al presionar el botón esta: videos tutoriales bajados de You Tube, al dar clic se despliega una ventana en el centro donde aparece 4 videos tutoriales el video correspondiente a cada unidad.

EVALUACIONES



Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Sección evaluación, podemos encontrar el botón de evaluación al dar clic en este botón aparece otra ventana, con una evaluación que consta de 3 preguntas con alternativas de respuesta cada una. Se debe escoger la opción correcta, el sistema valido si la respuesta es correcta o incorrecta y suma los puntajes hasta el final de la evaluación.



Fuente: Unidad Educativa "Durán".
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

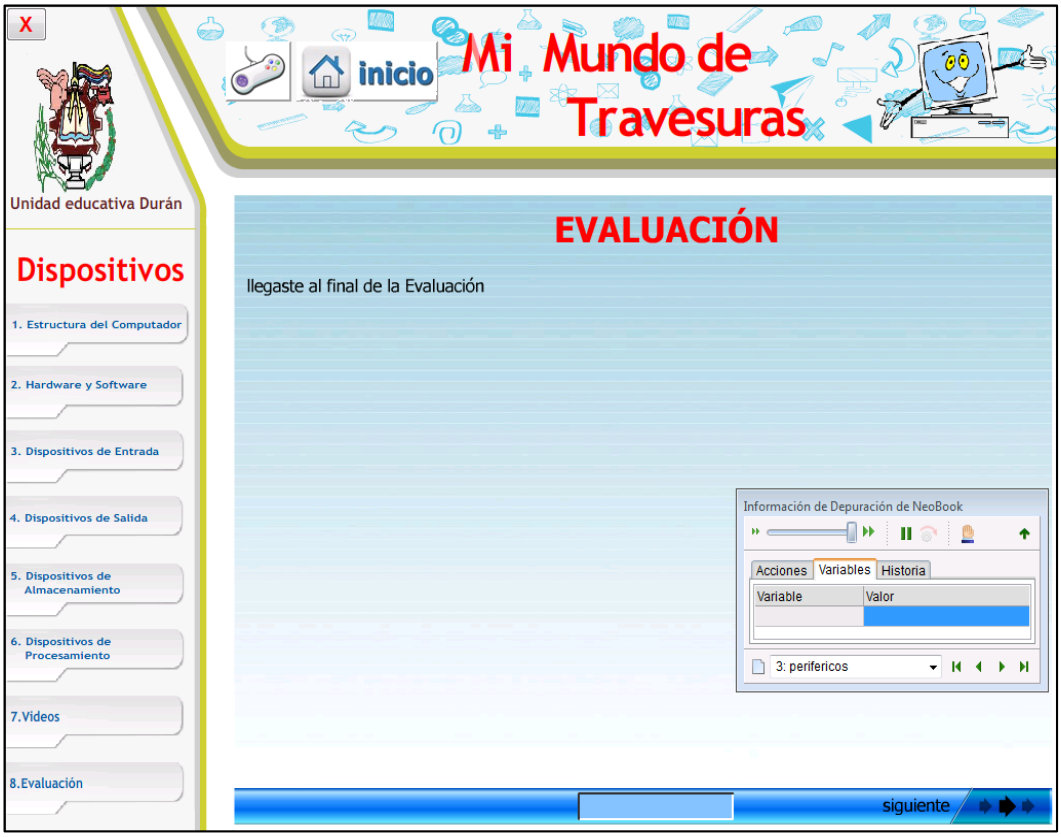
Para poder avanzar a la siguiente pregunta o retroceder a la anterior, pueden hacerlo mediante los botones que se encuentran en la parte inferior de la pantalla dependiendo de la pregunta en la que se encuentre en el momento.

Fuente: Unidad Educativa “Durán”.
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

El sistema evaluativo también cuenta con un botón imprimir que permite imprimir la nota final de la evaluación.

Fuente: Unidad Educativa “Durán”.
Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Por úlltimo esta la finalizacion de la evaluación que envia un mensaje que direcciona adecuadamente al usuario.



Fuente: Unidad Educativa “Durán”.

Elaborado por: Nancy Karina Choéz Siguencia.

Cuando se concluye la evaluación aparece de manera inmediata un mensaje donde indica que concluido la evaluación.

"Unidad Educativa "Durán**"**

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Mejorar conocimientos sobre Word
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir la importancia de la tecnología **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Leo la definición de Word ✓ Conceptualizo con mis propias palabras **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive Aula de clase cd	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Optimizar los conocimientos de Word
Fecha:

Destreza con criterio de desempeño	contenido del texto	Estrategias Metodológicas	Recursos / Bibliografía	Indicadores esenciales de Evaluación
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre el quererse a sí mismo. **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Leer las características de Word ✓ Realizar preguntas sobre el mismo ✓ Enumerar las ventajas de Word **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive **cd** Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Conocer los beneficios de Excel
Fecha:

Destreza con criterio de desempeño	Contenido del texto	Estrategias Metodológicas	Recursos / Bibliografía	indicadores esenciales de evaluación
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre Excel **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Identificar las ventajas de Excel ✓ Realizar listas en Excel ✓ Visualizar los comandos de Excel **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Excel. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo mi mundo de travesuras

“Unidad Educativa “Durán**”**
Teléfono:

Datos informativos: Docente**:** Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: conocer los beneficios de Excel
Fecha:

Destreza con criterio de desempeño	**Contenido del texto**	**Estrategias Metodológicas**	**Recursos / Bibliografía**	**indicadores esenciales de evaluación**
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre Excel **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Realizar ejercicios con Excel ✓ Realizar preguntas sobre el mismo ✓ Ejercitar en el cd interactivo **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive Cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo mi mundo de travesuras

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1.Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: conocer los beneficios de Excel
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica sobre Excel	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre el quererse a sí mismo **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Efectuar ejercicios de Excel ✓ Retroalimentar las nociones de Excel" **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word. **Experiencia De Aplicación.** Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1.Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Conocer los beneficios de Excel
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre el quererse a sí mismo **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Leer el cuento "el autoestima" ✓ Realizar preguntas sobre el mismo ✓ Jugar con los niños y niñas. **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo mi mundo de travesuras

Unidad Educativa “Durán”
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1.Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Identificar la importancia de PowerPoint
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre PowerPoint **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Conceptualizar PowerPoint ✓ Enumerar las ventajas de PowerPoint ✓ Realizar preguntas sobre PowerPoint **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de PowerPoint **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Identificar la importancia de PowerPoint
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre PowerPoint. **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Conceptualizar PowerPoint ✓ Enumerar las ventajas de PowerPoint ✓ Realizar preguntas sobre PowerPoint **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de PowerPoint. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo mi mundo de travesuras

“Unidad Educativa “Durán**”**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Identificar la importancia de PowerPoint
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre PowerPoint **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Conceptualizar PowerPoint ✓ Enumerar las ventajas de PowerPoint ✓ Realizar preguntas sobre PowerPoint **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de PowerPoint **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Las herramientas ofimáticas
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre las herramientas ofimáticas **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Ejercicios con Word y Excel" ✓ Realizar preguntas sobre el mismo Autoevaluación en el cd **Experiencia De Generalización Y Construcción.** Identificar la importancia de Word y Excel **Experiencia De Aplicación.** Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

“Unidad Educativa “Durán**”**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Las herramientas ofimáticas
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre las herramientas ofimáticas **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Ejercicios con Word y Excel” ✓ Realizar preguntas sobre el mismo Autoevaluación en el cd **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word y Excel. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive cd Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

"Unidad Educativa "Durán**"**
Teléfono:

Datos informativos: Docente: Nancy Karina Choéz Siguencia.
Bloque Curricular: # 1 .Primer Quimestre
Eje de aprendizaje: Desarrollo
Componente:
Objetivo Educativo Específico: Las herramientas ofimáticas
Fecha:

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO DEL TEXTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS / BIBLIOGRAFÍA	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades de la guía didáctica	Actividades de adaptación	**Experiencia Concreta.** ✓ Introducir sobre las herramientas ofimáticas **Experiencia De Observación Y Reflexión.** ✓ Ejercicios con Word y Excel ✓ Realizar preguntas sobre el mismo Autoevaluación en el cd. **Experiencia De Generalización Y Construcción.** ✓ Identificar la importancia de Word y Excel. **Experiencia De Aplicación.** ✓ Usar el cd interactivo	Computador Pendrive **cd** Aula de clase	Autoevaluación en el cd interactivo

Conclusiones

Se llegó a la conclusión de que los docentes no poseen muchos recursos didácticos interactivos en el centro educativo por eso se centran solamente a lo que está a su alcance siendo negativo para la impartición de clases cotidianas ya que los afectados son todos los estudiantes que reciben esta asignatura .

La informática es una asignatura que se debe de fortalecer de forma adecuada porque implica un pilar en la formación académica no por el hecho de que se sabe que es una materia teórica práctica no se pueda adicionar más material practica interactivo con el que va a refrescar las nociones que están en el contenido científico.

Se concluyó que la deficiencia de los recursos didácticos para potencializar los conocimientos en la asignatura de informática en los estudiantes de primer año de bachillerato es evidente por lo que se tiene que corregir este aspecto dentro de la formación académica de los futuros bachilleres que después pueden tener equivocaciones en el transcurso de la vida.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes innoven el material didáctico pedagógico que involucra a la asignatura de Informática para captar el debido interés y por ende desenvolverse de una mejor manera en el desarrollo de las actividades en el aula para que su desempeño sea de calidad.

Se sugiere que los docentes motiven a los estudiantes a que se valore la impartición de la asignatura de informática debido a que es esencial en la vida del hombre ya que en la actualidad está rodeado de tecnología y por ende debe de desenvolverse de manera eficiente dejando en alto la calidad educativa que recibe.

Un recurso didáctico tecnológico es de gran relevancia para la comunidad educativa porque se requiere motivar a los discentes para que su aprendizaje sea significativo y consecuentemente no tenga dificultades en la vida cotidiana denotando sus conocimientos cognitivos que son valiosos.

Bibliografía

Acosta, M. A., Caricato, M., Carpinacci, G., & Egle Corrado, R. (2012). Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela. *Espacios en Blanco*, 297-302.

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación.* Venezuela: Episteme.

Bernal, C. (2010). *metodologia de la Investigación.* Colombia: Pearson.

Carmelo Bravo, H. M. (2013). Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica. *Revista digital Bravo*, 1-13.

Cascant, A. H. (2012). *Metodologia y Técnicas Cuantitativas de Invetigacion .* Valencia: Editorial Universitat Politecnica de Valencia.

Constituyente, A. N. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador.* Quito: Asamblea Nacional Constituyente.

Constituyente, A. N. (2011). *Segundo Suplemento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural .* Quito.

Dr. Roberto Hernández Sampieri, D. C. (2010). *Metodología de la Investigación - Quinta Edición.* México D.F.: Mc Graw - Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Enkvist, I. (2012). La influencia de la nueva pedagogía en la educación: el ejemplo de Suecia. 1-33.

Gomez, S. (2012). *Metodologia de la Investgigacion.* México: Red Tercer Milenio.

Imelda Fajardo, R. C. (2012). La Innovación en procesos de capacitacion con actividades lúdicas o grupales para deasarrollar las comptencias interpersonales. *Innovación Educativa*, 97-112.

Laura Muñiz-Rodríguez, P. A.-M. (2013). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora . *Union* , 19-33.

Luna, A. D. (2013). *Metodología de la Investigación educativa : Aproximaciones para comprender.* España: Díaz de Santos.

Manual Aure, A. G. (2012). La alfabetización informacional y digital:fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista Española de Documentación Científica*, 46-74.

Martínez, H. (2012). *Metodologia de la Investigación.* México: Cengage learning.

Méndez, V. A. (2012). *Formacion General Bachillerato.* Quito: CRECERA.

Moreno Cedeño, M. C. (2014). La construcción del ser en educación: una mirada desde el constructivismo. *Redalyc*, 193-209.

Parrat-Dayan, S. (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). *Persona*, 213-224.

Paz, G. B. (2014). *Bachillerato General Metodologia de la Investigación.* México: Grupo General Patria.

Pérez de A, M. d. (2012). Las tic en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interaccion interactiva. *Revista de Teoría Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales,*, 83-112.

Pérez-Yglesias, M. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. *Revista Educación*, 55-72.

Perry, V. P. (2011). Una revision de las metodologiasde investigación contable. *Capic Review*, 87-97.

Rodríguez, J. L. (2013). *El diseño de juegos educativos por el profesor: ¿mejora su creatividad?* España: Universitat de Barcelona.

Rosa María Pons Parra, J. M. (2011). El Constructivismo hoy:enfoques constructivistas en educación. *Redle*, 1-14.

Sandra Rocío Parra Sarmiento, M. G. (2014). Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5º de Primaria en Colombia . *Revista Complutense de Educaciòn*, 197-213.

Universo, D. e. (4 de 12 de 2014). Ecuador mejora rendimiento escolar, según Unesco. *Diario El Universo*, págs. 1- 25.

Wilson Gilberto Meneses, S. L. (2013). Factores que afectan el rendimiento escolar en la institución educativa rural Las mercedes desde la perspectiva de los actores institucionales. *Plumilla Educativa*, 433-442.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Tanto Vygotsky como Piaget Desarrollo es un proceso activo……...13

Acosta, Caricato, Carpinacci, & Egle Corrado Enseñar a ser jugador, de una cultura particular ……..…….15

Suizo Jean Piaget relación entre aspectos biológicos y origen del conocimiento del individuo ……..……15

Para Pérez-Yglesias lo lúdico-creativo……..……19

Carmelo Bravo el juego tiene un enorme valor educativo…..……20

Laura Muñiz-Rodríguez El juego implica una serie de proceso….21

Moreno Cedeño, constructivismo pedagógico……..……...23

Sara Rivero, dentro del mundo lúdico, los errores tienen otro valor……..24

Erazo, Wilson Gilberto Meneses, El estudiante con bajo rendimiento…….…….27

Sandra Rocío Parra Sarmiento, ambiente virtual de aprendizaje……..28

Diario El Universo ecuatorianos mejoran su desempeño educativo…….…33

Bernal& Piaget, lógica, la metodología y la teoría del conocimiento……...34

Enkvist, pedagogía constructivista……..35

Mezadra y Bilbao, TIC conjunto de tecnologías……..…..…36

Rodríguez, interactuar con medios digitales interactivos……....37

Martínez, palabra investigación está asociada con la de ciencia…….41 Arias, investigación científica……..……41

Arias, investigación exploratoria……..42

Perry, investigación descriptiva……43

Arias, investigación explicativa o causal…….……44

Paz acota, técnicas específicas de la investigación de campo…..44

Cascant, Población……45

Gómez, muestreo……...…46

Gómez, encuesta……54

Méndez, Entrevista……55

Luna, escala de Likert……55

ANEXOS

Unidad Educativa “Duran”

Explicación de las preguntas de la encuesta a los Estudiantes de Primero de Bachillerato.

Entrega de la encuesta a los estudiantes mediante indicaciones para su desarrollo.

Encuestas a alumnos de Primero de Bachillerato paralelo “B”

Entrevista al Rector Master. Ítalo Murillo Burgos.

Fotos con los Docentes del Área de Informática de la Unidad Educativa “Duran”.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: DURÁN

Encuesta DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Objetivo General: Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes mediante un estudio, estadísticos, y de campo, para diseñar una Guía Didáctica Interactiva con enfoque tecnológico en el área de Informática.

5	4	3	2	1
Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo

No	Afirmaciones	5	4	3	2	1
1	¿Crees que son importantes las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje para las clases cotidianas?					
2	¿Ud. Como docente aplicaría las técnicas lúdicas para facilitar el aprendizaje en la asignatura de informática?					
3	¿Considera que las técnicas lúdicas ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en el proceso educativo?					
4	¿Considera que el estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas?					
5	Cree usted que el desempeño escolar debe de ser constantemente evaluado para corregir paulatinamente en la actualidad?					
6	¿Usted esta predispuesto aplicar nuevas técnicas para mejorar el desempeño escolar?					
7	¿Considera usted que las actividades que efectúa como profesional son motivadoras en los estudiantes?					
8	¿Considera usted que las imágenes, videos, sonidos y animaciones captan el interés debido?					
9	¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para incentivar una mejor asimilación?					
10	¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a mejorar el desempeño escolar en los estudiantes?					

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: DURÁN
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo General: Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes mediante un estudio, estadísticos, y de campo, para diseñar una Guía Didáctica Interactiva con enfoque tecnológico en el área de Informática.

5	4	3	2	1
Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo

No	Afirmaciones	5	4	3	2	1
1	¿Crees que son importante las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje?					
2	¿Considera que las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje en la asignatura de informática?					
3	¿Considera que las técnicas lúdicas ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en los discentes al momento de adquirir nociones?					
4	¿Considera que tanto docente como estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas para elaborar tareas escolares?					
5	Cree usted que el desempeño escolar es un tema de interés en la actualidad?					
6	¿Crees que el docente debería aplicar nuevas formas para dar sus clases con la finalidad de mejorar el desempeño escolar?					
7	¿Considera usted que las actividades que aplican los docentes son motivadoras?					
8	¿Te gustaría aprender mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones la asignatura de informática para optimizar el desempeño escolar?					
9	¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para un mejor aprendizaje?					
10	¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a aportar beneficios en los estudiantes?					

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: DURÁN
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

Objetivo General: Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes mediante un estudio, estadísticos, y de campo, para diseñar una Guía Didáctica Interactiva con enfoque tecnológico en el área de Informática.

5	4	3	2	1
Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo

No	**Afirmaciones**	5	4	3	2	1
1	¿Crees que son importantes las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje?					
2	¿Considera que las técnicas lúdicas facilita el aprendizaje en la asignatura de informática?					
3	¿Considera que las técnicas lúdicas ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en los discentes al momento de adquirir nociones?					
4	¿Considera que tanto docente como estudiante tiene que conocer y explorar el potencial que tiene las herramientas informáticas para elaborar tareas escolares?					
5	Cree usted que el desempeño escolar es un tema de interés en la actualidad?					
6	¿Crees que el docente debería aplicar nuevas formas para dar sus clases con la finalidad de mejorar el desempeño escolar?					
7	¿Considera usted que las actividades que aplican los docentes son motivadoras?					
8	¿Te gustaría aprender mediante imágenes, videos, sonidos y animaciones la asignatura de informática para optimizar el desempeño escolar?					
9	¿Estás de acuerdo con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica para un mejor aprendizaje?					
10	¿Considera usted que con la aplicación de una Guía Didáctica Interactiva Lúdica va a aportar beneficios en los estudiantes?					

Gracias por su colaboración

Guayaquil, 14 de Diciembre de 2015

MSc. Julian Montoya

DIRECTOR DISTRITAL 09D24

Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: Informática, solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en el Distrito que dirige, al grupo de estudiantes conformado por: CHOEZ SIGUENZA NANCY KARINA C.I: **0919524256**

Tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURAN", ZONA 8, DISTRITO 09D24, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN DURAN, PARROQUIA ELOY ALFARO, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016.

Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

MSc. Roosvelt Barros
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

16:53 16/12/2015 M.José Ayala

UNIDAD EDUCATIVA "DURÁN"
RECTORADO
Cdla. Ferroviaria Nº. 3 Avdas. Humberto Ayala y Velasco Ibarra
(Junto al Cementerio General)
Colegiodurac.edu.ec

OFICIO Nº 419-UED-RECT-IMB-2015

Durán Octubre 30 del 2015

Máster
Silvia Moy-Sang Castro
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

De mis consideraciones:

Por medio de la presente reciba mi cordial saludo y a la vez comunico a usted que he autorizado a la Srta. NANCY KARINA CHÓEZ SIGUENCIA realice su PROYECTO EDUCATIVO, con el Tema: **INFLUENCIA EN LAS TECNICAS LUDICAS CON LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DURAN", ZONA 8, DISTRITO 09D24, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTON DURAN, PARROQUIA ELOY ALFARO, PERIODO 2015 - 2016. Propuesta: DISEÑO DE UNA GUIA EDUCATIVA INTERACTIVA.** Previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Informática Educativa.

Particular que informo para los fines consiguientes.

Atentamente,

MSc. Italo Murillo Burgos
RECTOR DEL PLANTEL

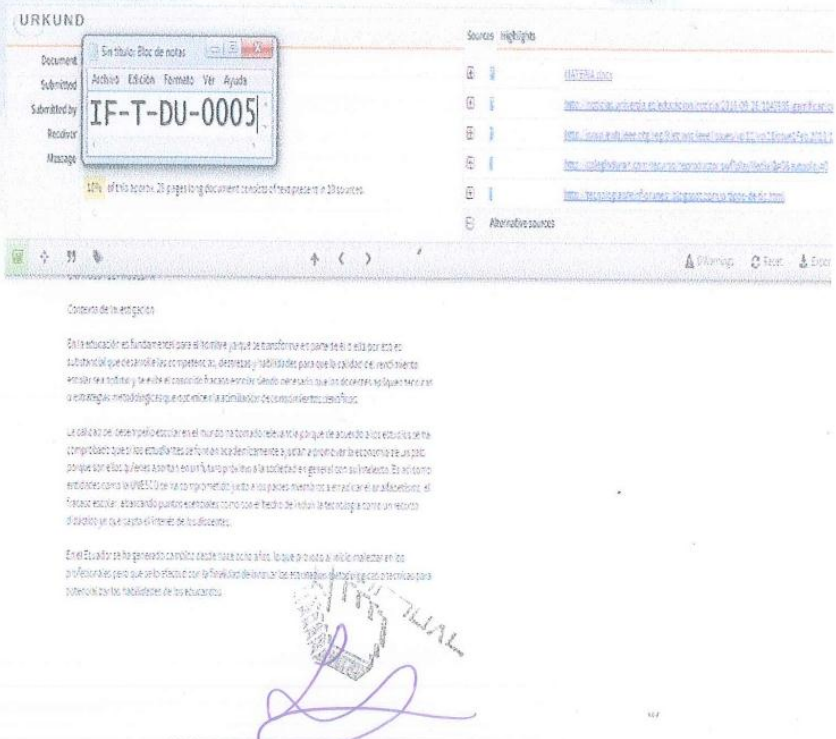
COLEGIO FISCAL MIXTO RECTORADO DURAN - ECUADOR

Elaborado por: **Lcda. Guisella Vaca C.**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 06 de marzo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-DU-0005 con el tema: INFLUENCIA EN LAS TÉCNICAS LUDICAS EN LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA DURAN, ZONA 8, DISTRITO 09 D 24 , PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN DURAN, PARROQUIA ELOY ALFARO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA. es dé 90% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.



Firma Gestor de Aula Virtual

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO: **PROPUESTA**	Influencia en las técnicas lúdicas con la calidad de desempeño escolar a los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa “duràn”, zona 8, distrito 09d24, provincia del guayas, cantón durán, parroquia eloy alfaro, período 2015 - 2016. Diseño de una guía educativa interactiva		
AUTOR(ES)	NANCY KARINA CHOEZ SIGUENCIA.		
CONSULTOR	MSc. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ.		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	Filosofía Letras y Ciencia de la Educación		
GRADO OBTENIDO:	Licenciatura en Ciencia de la Educación, Mención Informática		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21/09/2017	**No. DE PÁGINAS:**	125
ÁREAS TEMÁTICAS:			
PALABRAS CLAVES/	**Palabras Claves:** (LUDICO) (DESEMPEÑO ESCOLAR) (GUIA EDUCATIVA)		

RESUMEN/ABSTRACT

El presente trabajo de tesis se realizó a los docentes y estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Durán”, el propósito de la investigación, consiste en la observación inicial buscando un área cuyo conflicto educativo amerite una solución pedagógica moderna, desarrollando una alternativa de tipo didáctico que apoye del proceso de aprendizaje de los estudiantes en el Área de Informática de los estudiantes de primero de bachillerato. Se considera el marco teórico como un aspecto fundamental en el desarrollo de la investigación, ya que el mismo provee información científica, psicológica, pedagógica, educativa y social, vale indicar que entre la información que el marco teórico ofrece, las teorías Constructivista y Aprendizaje Significativo son el sustento principal de la investigación.

La metodología que se va aplicar es la cualitativa porque se centra a un problema socio’ educativo con el ánimo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de igual manera se aplica una metodología cuantitativa porque se usa métodos estadísticos que permiten visualizar las falencias que existe en el centro escolar. La técnica de la encuesta fue aplicada a una población determinada a Autoridades, profesores y estudiantes con el propósito de obtener resultados para luego ser analizados e interpretados así se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones para docentes y estudiantes.

ADJUNTO PDF:	[*] SI	[ ] NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono:** 0988689757	E-mail: Karinachoez@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	**Nombre**: Universidad Estatal de Guayaquil Facultad de Filosofía	
	Teléfono: 2294091	
	E-mail: fca@uta.edu.ec	