



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

PROYECTO EDUCATIVO

TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES.

PROPUESTA: SOFTWARE
EDUCATIVO.

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA

CÓDIGO: BFILO-PSM-17P93

AUTORA: ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL
TUTORA: MSC. NELLY ÁLVAREZ MONTAÑO.

GUAYAQUIL, MARZO 2018

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

MSc. Silvia Moy-Sang Castro

DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila

SUBDECANO

Msc. Juan Fernández Escobar

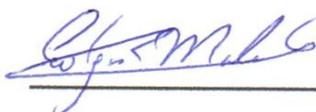
DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **MSc. Edgar Morales Caguana**, tutor del trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Tania Mabel Román Tutivén con C.I. No. 0930972526**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciatura en Sistemas Multimedia**, en la Carrera/Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



MSc. Edgar Morales Caguana

C.C: 0907752828

MSc
Arq. SILVIA MOY-SANG CASTRO
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

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: Sistemas Multimedia, el día 09 de Junio del 2017.

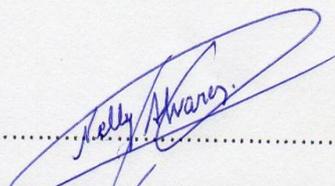
Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante Tania Mabel Román Tutivén con C.I. No. 0930972526, diseñó el proyecto educativo con el Tema: Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Propuesta: Software Educativo.

La misma que ha 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 correspondiente.

Atentamente,



.....

MSc. Nelly Maritza Álvarez Montaña

TUTORA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

PROYECTO

TEMA: Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la asignatura
Ciencias Naturales. Propuesta: Software educativo.

APROBADO

.....
Tribunal No. 1

.....
Tribunal No. 2

.....
Tribunal No. 3

Tania Mabel Román Tutivén

Tania Mabel Román Tutivén

C.I. 0930972526

DEDICATORIA

El presente proyecto está dedicado a Dios por fortalecerme cada día para poder continuar, a mis padres por su apoyo y amor incansable, a mi esposo por su eterna paciencia y a mí por ser fuerte y valiente a pesar de tantas dificultades.

Tania Mabel Román Tutivén

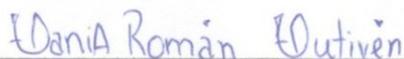
AGRADECIMIENTO

Agradezco sinceramente a mi tutora MSc. Nelly Álvarez por su ayuda y tiempo brindado para que este proyecto sea ejecutado, a los docentes que formaron parte de mi formación profesional, al personal del Colegio Fiscal Mixto “Provincia de Chimborazo” y a la Universidad de Guayaquil en especial a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación por retroalimentarme de conocimientos generales para el ejercicio profesional.

Tania Mabel Román Tutivén

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO
EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA
OBRA CON FINES ACADÉMICOS**

Yo, Román Tutivén Tania Mabel con C.C. 0930972526, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es: **"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO."** es de absoluta propiedad y responsabilidad y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN", autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.



Tania Mabel Román Tutivén

C.I. 0930972526

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

ÍNDICE GENERAL

Carátula.....	i
Página de directivos.....	ii
Certificado del tutor revisor.....	iii
Informe del proyecto.....	iv
Aprobación del proyecto	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines no académicos.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos	xii
Índice de imágenes.....	xiii
Resumen.....	xv
Abstract	xvi
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación.	3
Problema de investigación	5
Causas.....	5
Formulación del problema.	6
Objetivos de investigación	6
Interrogantes de la investigación.	7
Justificación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.	11
Bases teóricas.	15
Fundamentación filosófica.	24
Fundamentación pedagógica.	25
Fundamentación psicológica.....	26
Fundamentación sociológica.....	27
Fundamentación tecnológica.	27
Fundamentación legal.....	28

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño metodológico	30
Tipos de investigación	30
Población y muestra.....	32
Cuadro de Operacionalización de las variables	33
Métodos de investigación	35
Técnicas e instrumentos de investigación	36
La escala de Likert.....	37
Análisis e interpretación de datos.....	48
Conclusiones y recomendaciones	49

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la propuesta.....	51
Justificación.....	51
Objetivos de la propuesta	52
Factibilidad para su aplicación.....	52
Descripción de la propuesta	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N.1.- Distributivo de la Población	32
Tabla N.2.- Distributivo de la Muestra	33
Tabla N.3.- Cuadro de Operacionalización de las Variables	33
Tabla N.4.- Actitud amigable	38
Tabla N.5.- Trato justo	39
Tabla N.6.- Utilización de canciones o dinámicas	40
Tabla N.7.- Cambio de proceso	41
Tabla N.8.- Inquietudes sobre el tema de la clase	42
Tabla N.9.- Manejo de recursos tecnológicos	43
Tabla N.10.- Cumplimiento de tareas	44
Tabla N.11.-Mejoramiento de calificaciones	45
Tabla N.12.- Aplicaciones digitales	46
Tabla N.13.- Comprensión de la teoría	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.1.- Actitud amigable	38
Gráfico N.2.- Trato justo	39
Gráfico N.3.- Utilización de canciones o dinámicas	40
Gráfico N.4.- Cambio de proceso	41
Gráfico N.5.- Inquietudes sobre el tema de la clase	42
Gráfico N.6.- Manejo de recursos tecnológicos	43
Gráfico N.7.- Cumplimiento de tareas	44
Gráfico N.8.- Mejoramiento de calificaciones	45
Gráfico N.9.- Aplicaciones digitales	46
Gráfico N.10.- Comprensión de la teoría	47

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N.1 Extensiones de Adobe Flash	54
Imagen N.2.- Carpeta de la propuesta	55
Imagen N.3.- Pantalla principal de la propuesta con intro	56
Imagen N.3.- Pantalla principal de la propuesta después del intro	56
Imagen N.5.- Desglose del botón contenido	57
Imagen N.6.- Desglose de la Unidad # 4	57
Imagen N.7.- Desglose de la Unidad # 5	58
Imagen N.8.- Primer tema Unidad # 4	58
Imagen N.9.- Segundo tema Unidad # 4	59
Imagen N.10.- Tercer tema Unidad # 4	59
Imagen N.11.- Cuarto tema Unidad # 4	60
Imagen N.12.- Quinto tema Unidad # 4	60
Imagen N.13.- Primer tema Unidad # 5	61
Imagen N.14.- Segundo tema Unidad # 5	61
Imagen N.15.- Tercer tema Unidad # 5	62
Imagen N.16.- Desglose del botón videos	62
Imagen N.17.- Demostración de un video con link	63
Imagen N.18.- Desglose del botón explora	63
Imagen N.19.- Actividades y evaluación de la Unidad # 4	64
Imagen N.20.- Actividades y evaluación de la Unidad # 5	64
Imagen N.21.- Indicaciones de actividad # 1	65
Imagen N.22.- Pantalla de actividad # 1	65
Imagen N.23.- Indicaciones de actividad # 2	66
Imagen N.24.- Pantalla de actividad # 2	66
Imagen N.25.- Indicaciones de actividad # 3	67

Imagen N.26.- Pantalla de actividad # 3	67
Imagen N.27.- Indicaciones de actividad # 4	68
Imagen N.28.- Pantalla de actividad # 4	68
Imagen N.29.- Indicaciones de evaluación # 1	69
Imagen N.30.- Resultados de evaluación # 1	69
Imagen N.31.- Indicaciones de actividad # 1	70
Imagen N.32.- Pantalla de actividad # 1	70
Imagen N.33.- Indicaciones de actividad # 2	71
Imagen N.34.- Pantalla de actividad # 2	71
Imagen N.35.- Indicaciones de actividad # 3	72
Imagen N.36.- Pantalla de actividad # 3	72
Imagen N.37.- Indicaciones de actividad # 4	73
Imagen N.38.- Pantalla de actividad # 4	73
Imagen N.39.- Indicaciones de actividad # 1	74
Imagen N.40.- Resultados de evaluación # 1	74



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Propuesta: Software educativo.

Autora: Tania Mabel Román Tutivén

Tutora: MSc. Nelly Maritza Álvarez Montaña

RESUMEN

El presente proyecto educativo trata sobre el uso de las estrategias lúdicas para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes, el cual debe cumplirse a cabalidad en cada fase siendo estas: experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación para que el rendimiento escolar sea favorable y las calificaciones mejoren constantemente, es importante para el docente poder transformar las clases en algo llamativo y es por ello que se ha desarrollado este proyecto junto a un Software Educativo que consta de actividades dinámicas tales como: laberintos, rompecabezas, info-ruletas, sopas de letras, selección, adivinanzas, videos demostrativos, entre otros; para que las clases den un giro y logren captar la atención de los educandos. Además se incluyen las respectivas evaluaciones para que el docente pueda percatarse de la mejoría de los estudiantes del décimo año de educación general básica del Colegio Fiscal Mixto "Provincia de Chimborazo". Es importante la aplicación de estrategias lúdicas, llamativas, innovadoras y válidas para que los estudiantes logren establecer un vínculo con el docente y de esta manera el ambiente áulico sea beneficioso para la comunidad educativa en general.

Palabras relevantes:

Estrategias lúdicas

Rendimiento Académico

Software Educativo



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
SYSTEM OF HIGHER EDUCATION PRESENTIAL
SPECIALIZATION MULTIMEDIA SYSTEMS**

Playful strategies in the learning process of the subject Natural Sciences.
Proposal: Educational Software.

AUTHOR: Tania Mabel Román Tutivén
Tutor: MSc. Nelly Maritza Álvarez Montaña

ABSTRACT

The present educational project deals with the use of play strategies for the improvement of the learning process of the students, which must be fully met in each phase, these being: experience, reflection, conceptualization and application so that the school performance is favorable and the grades improve constantly, it is important for the teacher to transform the classes into something eye-catching and that is why this project has been developed together with an Educational Software that consists of dynamic activities such as: mazes, puzzles, info-roulettes, soups letters, selection, riddles, demonstration videos, among others; so that the classes take a turn and manage to catch the attention of the students. In addition, the respective evaluations are included so that the teacher can see the improvement of the students of the tenth year of general basic education of the Mixed Fiscal College "Provincia de Chimborazo". It is important to apply playful, eye-catching, innovative and valid strategies so that students can establish a link with the teacher and in this way the classroom environment is beneficial for the educational community in general.

Relevant words:

Playful strategies Academic Performance Educational Software

INTRODUCCIÓN

La educación es uno de los grandes pilares en la sociedad humana, la educación actual se rige en un proceso educativo basada en ejecución de nuevas metodologías pedagógicas, que son los potenciales inmersos en todos los cambios que han ocurrido desde el modelo tradicional al modelo de la nueva escuela en donde los estudiantes no solo son receptores de conocimientos sino creadores de los mismos.

Sin embargo es indispensable que el docente se encargue de identificar las habilidades y destrezas que posee cada estudiante y sobre todo valorar su criterio o forma de pensar, debido a esto la autoestima del estudiante puede estar tan elevado como una cumbre o simplemente tan decaído como un subsuelo.

El presente proyecto investigativo es conveniente debido a la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje mediante la utilización de recursos didácticos y tecnológicos acordes a las asignaturas, por ello se vuelve imprescindible el uso de recursos tecnológicos en el salón de clases, los mismos que deben ser dominados por el docente para su correcta funcionalidad, por ello se ha decidido cambiar un poco el método tradicional de enseñanza pues actualmente se cuenta con estudiantes que necesitan ser inmiscuidos en el ámbito tecnológico para que al culminar sus estudios secundarios sean adultos llenos de ideales y competitividad.

Es por esto que se presentan diferentes estrategias lúdicas para que el proceso de aprendizaje sea exitoso, la importancia de las mismas consiste en eliminar la memorización de conocimientos por parte de los estudiantes. Estas estrategias provocan en el estudiante un descubrimiento, donde existe un docente facilitador del proceso de aprendizaje, dando como resultados una clase llena de dinamismo.

Sobre las estrategias lúdicas se puede obtener como concepto general que son aquellas actividades que le permiten al estudiante aprender mediante juegos y a los docentes llegar sin dificultad a las/los estudiantes para la mejoría del ambiente áulico, y de esta manera dinamizar las clases y excluir la monotonía; estas estrategias lúdicas utilizan el juego para que los educandos obtengan nuevos conocimientos mediante la aplicación de actividades recreativas que permitan expresar sus ideas, pensamientos y opiniones sin sentir rechazo alguno por parte de sus compañeros dentro y fuera del aula.

El presente proyecto de investigación se planteó en un análisis cuali-cuantitativo debido a su contenido y es por esto que se toman los datos teóricos y numéricos. De acuerdo a la investigación se utiliza la investigación de campo, los métodos empíricos y teóricos aplicados respectivamente; esta información se recolectará para el desarrollo del mismo.

El proyecto se encuentra estructurado de la siguiente manera: en el Capítulo I, se da a conocer la visión general del proyecto investigativo, determinando el problema a investigar, los objetivos, causas, formulación del problema y justificación del mismo.

En el Capítulo II, se establece los antecedentes de estudio del proyecto investigativo, basado en las bases teóricas obteniendo definiciones y significados encaminados al tema.

En el Capítulo III se desglosa el diseño metodológico, tipos de investigación, métodos, población, muestra, análisis e interpretación de resultados, utilizando gráficos y cuadros en cada pregunta, dejando claro las conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo IV, se desarrolla la propuesta con el objetivo de brindar mejor transmisión de información a los estudiantes para despertar su interés y motivarlos para mejor rendimiento académico.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación.

Al realizar la respectiva visita al Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” en la ciudad de Guayaquil se pudo constatar que las/los estudiantes se ven amenazados por el mundo de las drogas, además la deserción escolar se presenta en un gran porcentaje debido a los problemas familiares o por las malas decisiones en su vida personal e inclusive se pudo observar algunos problemas de bullying que sin duda alguna aquejan a las/los estudiantes de una manera preocupante.

El presente proyecto investigativo se centrará en las estrategias lúdicas que al no aplicarse perturban el proceso de aprendizaje de las/los estudiantes del décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”, es indispensable diagnosticar como se está desarrollando el aprendizaje cognitivo de los estudiantes y para su futura solución se implementará un software educativo en el salón de clases.

El problema que se presentó en el Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” es la ausencia de estrategias lúdicas aplicadas por los docentes en las/los estudiantes de manera general, pues es de conocimiento que la utilización de las mismas ayuda a motivar a las/los estudiantes antes de iniciar un tema innovador, pero aún es más indispensable aplicar estrategias lúdicas con las/los estudiantes que aprenden de diferente manera y así afianzar su interés por las asignaturas.

Generalmente las/los estudiantes del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” presentan dificultades al aprender los contenidos que imparten los docentes, producto de la presencia de una metodología tradicional aplicada por los mismos. No obstante el futuro uso de estrategias lúdicas en forma apropiada les permitirá desarrollar en sus estudiantes el pensamiento crítico y comprender con facilidad, sencillez y eficacia los problemas de su diario vivir.

Al realizar observaciones empíricas en la institución se tiene como conclusión, que existe una ausencia en el uso de las estrategias lúdicas dentro del proceso de aprendizaje por parte de los docentes pues éstos se sienten desmotivados debido al ambiente de trabajo desfavorable y al poco uso de la tecnología.

El proyecto a realizar será evaluado bajo las siguientes características:

La investigación se llevará a cabo en el Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” en el periodo 2017 – 2018, con los docentes, autoridades y estudiantes del décimo año de EGB jornada vespertina.

La investigación se presenta con la finalidad de implementar las estrategias lúdicas por parte de los docentes para mejorar su manera de impartir la clase y a través de ellos poder ayudar a los estudiantes en su rendimiento académico, evitando perjudicar el proceso de aprendizaje.

La investigadora tiene conocimiento sobre el tema a tratar el cual requiere resolverlo, utilizando bases teóricas, estrategias, metodologías y herramienta apropiadas, para docentes y estudiantes, quienes ven con buenas perspectivas el desenvolvimiento del tema. Se dice que el tiempo es el peor enemigo, pero se considera urgente la posibilidad de solucionar

la problemática para no perder la vigencia de los procesos que se están siguiendo en el presente trabajo, mediante un cronograma de actividades, con la aprobación y colaboración de las autoridades de la Universidad de Guayaquil, directivos y docentes de la institución, es decir toda la comunidad educativa.

Problema de investigación

Situación conflicto y hecho científico.

Pongo en conocimiento que las estrategias lúdicas no se emplean de la manera adecuada para que el proceso de aprendizaje sea exitoso en los estudiantes.

Un alto índice de jóvenes de 12 a 15 años de edad del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” ubicado en la ciudad de Guayaquil entre las calles García Moreno y la A, presenta una dificultad al momento de aprender un nuevo tema debido a la poca concentración que demuestran y es así como logran obtener pésimos promedios, bajo rendimiento y poco interés en el ámbito educativo.

Si bien es cierto el docente emplea diferentes recursos para lograr captar la atención de las/los estudiantes del décimo año de EGB; entre ellos se puede mencionar los trabajos grupales, las actividades de los libros, los talleres en clases, pero el 10% del curso no logra comprender lo que imparte el docente en su cátedra, para ello se necesita implementar las estrategias lúdicas que permitirán que el ambiente áulico mejore en gran magnitud además causará en las/los estudiantes un cambio en el proceso de aprendizaje.

Causas.

Estrategias lúdicas empleadas en el salón de clases: ausencia del uso de las estrategias lúdicas aplicadas en las/los estudiantes del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”, por lo tanto se observa un bajo

desempeño académico que afecta su proceso de aprendizaje y causa en ellos un desinterés por las asignaturas.

Reforzamiento del proceso de aprendizaje: se ha confundido el término “aprendizaje”, actualmente los docentes consideran que salir a exponer, enviar una investigación o dictar un cuestionario están impartiendo conocimientos y eso es totalmente errado, el proceso de aprendizaje debe seguir los pasos correctos para que pueda cumplirse estos son:

- Proporcionar retroalimentación.
- Explicar mediante ejemplos.
- Guiar el proceso cognitivo.

Utilización de recursos tecnológicos: los docentes no aplican los recursos tecnológicos en sus clases y esto resulta algo desconocido por parte de las/los estudiantes.

Formulación del problema.

¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”, Zona 8, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Ximena en el periodo 2017 – 2018?

Objetivos de investigación

Objetivo General.

Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, mediante el método científico para el diseño de un software educativo.

Objetivos específicos.

Los objetivos específicos del presente trabajo investigativo son:

- Analizar las estrategias lúdicas que emplean los docentes al iniciar su clase mediante el método de observación con la utilización de una entrevista para la mejora de las mismas.
- Mejorar el proceso de aprendizaje que reciben las/los estudiantes mediante la utilización del método bibliográfico para el mejoramiento del rendimiento académico.
- Valorar los aspectos que deben ser considerados en el diseño de un software educativo para el correcto funcionamiento del mismo y su aplicación en el salón de clases.

Interrogantes de la investigación.

1. ¿Qué son las estrategias lúdicas?
2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas?
3. ¿Cómo se podría aplicar una estrategia lúdica en el salón de clases?
4. ¿Por qué es necesario implementar estrategias lúdicas?
5. ¿Qué significa “aprendizaje”?
6. ¿Cómo se lleva a cabo el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”?
7. ¿Cómo se obtendría el éxito en el proceso de aprendizaje?
8. ¿Cuáles son los errores que se cometen en el proceso de aprendizaje?
9. ¿Qué es un software educativo?
10. ¿Cuál es la clasificación del software educativo?

Justificación.

Según el plan del Buen Vivir en el Estado Ecuatoriano, es importante para que la educación llegue a todos los habitantes del

Ecuador, según la propuesta del plan buen vivir en su cuarto objetivo señala que es fundamental fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía promoviendo espacios para su desenvolvimiento en todos sus niveles y modalidades, recibiendo de esta manera una educación integral, siendo así toda la ciudadanía puede acceder a los beneficios de una educación gratuita de calidad y calidez con el fin de aumentar el porcentaje de profesionales que ejercen en el ámbito laboral.

De acuerdo con el plan decenal de Educación 2010 – 2015, según el estado ecuatoriano la educación, es la respuesta a una solución mediante procesos educativos que se vienen dando en el Ecuador desde el primer Acuerdo Nacional “Educación Siglo XXI” de Abril de 1992, en el cual se busca instrumentos estratégicos en beneficio de la educación ecuatoriana

El presente proyecto investigativo es conveniente debido a la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje mediante la utilización de recursos didácticos y tecnológicos acordes a las asignaturas, por ello se vuelve imprescindible el uso de recursos tecnológicos en el salón de clases, los mismos que deben ser dominados por el docente para su correcta funcionalidad, por ello se ha decidido cambiar un poco el método tradicional de enseñanza pues actualmente se cuenta con estudiantes que necesitan ser inmiscuidos en el ámbito tecnológico para que al culminar sus estudios secundarios sean adultos llenos de ideales y competitividad.

Se pueden observar estudiantes desmotivados, los cuales ven el colegio como un lugar donde se hace solo lo que los adultos exigen y no lo que realmente ellos desean, de ahí que se manifieste pereza en los educandos para la realización de las tareas y en algunos de ellos desinterés por asistir a la institución.

Por medio de esta investigación se logrará motivar a los docentes para que cambien el método tradicional e incluyan la tecnología en sus clases debido a esto los estudiantes tendrán un mayor interés en el proceso de aprendizaje y mejorarán su rendimiento académico en las asignaturas de su escolarización, para obtener los resultados deseados las/los estudiantes deben estar motivados en el ámbito educativo, por ejemplo se podría empezar con la entrega de puntajes a las/los estudiantes que participen en la retroalimentación que se ejecuta momentos previos a iniciar la clase.

Los beneficiarios de este proyecto serán los estudiantes del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”, Zona 8 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, Parroquia Ximena en el periodo 2017-2018, quienes podrán mejorar el proceso de aprendizaje gracias a la utilización del software educativo que se plantea como propuesta a este trabajo investigativo.

Su utilidad es estrictamente educativa, debido a su contenido objetivo con mejoras en el proceso de aprendizaje permitirá dar apoyo tecnológico al docente además de proporcionar un aumento considerable en el rendimiento académico y mejoras en el comportamiento de las/los estudiantes de décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”. Por medio de este proyecto investigativo se pretende dinamizar y complementar el trabajo del docente en el salón de clases, responder a las interrogantes que pueden existir en las/los estudiantes con el único objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje mediante la utilización de estrategias lúdicas y el diseño de un software educativo.

El presente proyecto de investigación está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de décimo año de EGB a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el quehacer pedagógico.

Para llevar a cabo este proceso de investigación, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo año de EGB; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con la futura aplicación del software educativo, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje.

La información que se obtendrá en este proyecto sirve para impulsar a la comunidad educativa del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”, a realizar innovaciones pedagógicas y lúdicas, con el uso de recursos tecnológicos para mejorar el proceso de aprendizaje de las/los estudiantes del décimo año de EGB.

Este trabajo de investigación es muy significativo para la autora del proyecto porque en él se ha puesto empeño y dedicación para la realización del mismo, con la finalidad de obtener resultados favorables para los docentes, las/los estudiantes y toda la comunidad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.

Teniendo en cuenta la importancia de las estrategias lúdicas aplicadas en el salón de clases y la necesidad de las mismas en el proceso de aprendizaje, se pueden analizar los siguientes criterios de varios autores con el fin de acrecentar este proyecto.

Siguiendo el trabajo de grado de Brendy Yulanis Gutiérrez Casserres en el año 2015 con el tema “Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1º de la Institución Educativa Mercedes Abrego Sede Camilo Torres” de la ciudad de Cartagena, Universidad de Cartagena indica que la situación conflicto en la institución:

Esto se debe a que muchos padres de familia no les dedican tiempo a los hijos para desarrollar las actividades curriculares y extra curriculares, no obstante a esto su responsabilidad como tal se la delegan a los docentes, hay que destacar que muchos de los padres son analfabetos, no gozan de los recursos para pagar un refuerzo o la falta de compromiso con sus hijos a la hora de realizar su labor estudiantil.

Además hay muchos profesionales en el área de la educación que se vuelven rutinarios, monótono, para

desarrollar las actividades, olvidándose de las estrategias lúdicas que son de gran ayuda para ejecutar un tema de cualquier índole, restándole importancia a la lectura y en general a los procesos académicos. Ignorando materiales didácticos o recursos que le permitan un óptimo desarrollo y habito de la lectura a los estudiantes. Propiciando esto un bajo rendimiento académico. (Gutierrez, 2015) (p. 32)

En el extracto de la tesis antes mencionada se indica que el bajo rendimiento que se presenta en las/los estudiantes se debe a la poca motivación que reciben de los padres de familia pues estos, en algunos casos son analfabetos o poseen diferentes ocupaciones que no les permiten estar acompañando a sus pequeños en este proceso, pero analizando este contexto se puede afirmar que el triángulo de la educación incluye a tres personajes estos son: los padres de familia, los estudiantes y los docentes; es en estos últimos sobre quienes recae el mayor análisis pues deben estar capacitados, motivados y prestos a innovar diariamente sus clases. En el trabajo investigativo mencionado anteriormente se puede diferenciar claramente que se encuentra dirigido hacia la lectura, pero esto es un poco complejo pues las/los estudiantes necesitan ayuda en todas las asignatura por su bajo rendimiento académico de manera general. El aporte que brinda el trabajo de grado anterior al presente trabajo investigativo es la búsqueda de la mejora de los procesos académicos mediante la utilización de estrategias lúdicas, de esta manera se podrán olvidar paradigmas que giran en torno a la aplicación de recursos didácticos en el salón de clases.

Con la ayuda del trabajo investigativo de Adriana Pérez Díaz y Doris Salguero Nemocón del año 2015 con el tema “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para

estudiantes de 6° grado” en Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad Ciencias de la Educación Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia; especialización en Pedagogía de la Lúdica, Santiago de Cali – Colombia.

La lúdica entendida como la posibilidad inherente del ser humano al disfrute, el goce y la pasión en el momento de realizar una actividad, lleva a pensar que la lúdica tiene su origen desde el nacimiento del hombre en la historia de la humanidad, es decir, ella hace parte del ser humano y por lo tanto no debe desligarse de él, con mayor razón en la educación es donde se debe aprovechar esta cualidad tan importante para generar un aprendizaje con deleite, porque no es igual cuando aquello que se estudia apasiona a cuando se estudia con apatía, por tanto se puede afirmar que acceder a la lúdica implica necesariamente abrir puertas a un mundo mágico donde la realidad que viven los estudiantes adquiere otro sentido. (Salguero & Pérez, 2015) (p. 25)

En el párrafo anterior es clara la idea de que la lúdica sirve para que las/los estudiantes tengan una mejor experiencia en el ámbito educativo y de esta manera la monotonía no se apodere de su día a día, sino más bien se sientan motivados y establezcan un lazo irrompible con el proceso de aprendizaje, debido a la gran importancia del mismo. El aporte del texto mencionado es sobre el mundo mágico que se descubre a través de la lúdica que sin duda alguna mejoraría incluso, el estilo de vida de las/los estudiantes, pero los docentes quienes son los encargados de mantener el orden y el respeto en el salón de clases deben obligatoriamente reconocer las estrategias lúdicas que pueden ser

aplicadas a un grupo de estudiantes y el momento exacto que deben aprovechar para lograr algo productivo en ellos.

Teniendo como ejemplo el proyecto de investigación de Sidney Barboza Elles y Merci Pandales Midero en el año 2016 bajo el tema “Actividades Lúdicas destinadas para el aprendizaje de los niños del grado transición del Instituto Educativo “El Sembrador” en la ciudad de Cartagena, Colombia indica en la parte de justificación los siguientes puntos:

- Formar personas pensantes, participativas desde los primeros años de edad, con el fin de que aporten sus conocimientos y experiencias para un mejor saber.
- Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando.
- Permite a los docentes indagar en las inquietudes de sus educandos y desarrollar estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de estos.
- Despertar en los niños las ganas y el amor por aprender de una manera recreativa. (Barboza & Pandales, 2016)(p. 44)

Bajos estos parámetros se puede llegar a la conclusión de que el trabajo investigativo antes mencionado tiene gran similitud con el actual debido a su imperiosa necesidad de buscar la mejora de las/los estudiantes con la utilización de un sinnúmero de estrategias lúdicas que les ayudará a los mismos en la mejor captación de los temas impartidos en clases. El aporte brindado por el proyecto investigativo mencionado en la parte superior es que es indispensable que los docentes sepan descubrir las necesidades de sus educandos, la manera como aprenden y las actividades que los motivan.

Bases teóricas.
Estrategias lúdicas.

Con respecto al marco conceptual sobre las estrategias lúdicas se puede obtener como concepto general que son aquellas actividades que le permiten al estudiante aprender mediante juegos y a los docentes llegar sin dificultad a las/los estudiantes para la mejoría del ambiente áulico, y de esta manera dinamizar las clases y excluir la monotonía; estas estrategias lúdicas utilizan el juego para que los educandos obtengan nuevos conocimientos mediante la aplicación de actividades recreativas que permitan expresar sus ideas, pensamientos y opiniones sin sentir rechazo alguno por parte de sus compañeros dentro y fuera del aula.

La educación con la ayuda de las estrategias lúdicas permiten que el ser humano desarrolle sus habilidades, destrezas y se prepare para descubrir y experimentar la forma de instruirse por medio del juego que es un recurso necesario en el cual el docente debe tener un papel protagónico, sin olvidar que éste le ayudaría a impartir su clase y reconocer la importancia de su utilización.

En la asignatura de Ciencias Naturales del décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” se presentó un déficit de atención debido a la metodología tradicional aplicada por el docente y es por este motivo que el proceso de aprendizaje se encuentra afectado, los estudiantes obtienen pésimos puntajes y su comportamiento no es el adecuado. Se procede a citar a Fredy Palacino Rodríguez en Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, Nº 2, 275-298 que menciona:

Se aborda una estrategia lúdica con estudiantes de secundaria para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales. Esta búsqueda ha

encontrado que por medio del juego se puede interactuar constantemente en forma grupal, para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas y a superar algunas dificultades que se han venido presentando en este contexto social, a la hora de educar(se) científicamente. Así mismo, se muestran las características del juego y las propiedades de la estrategia que han permitido tanto a estudiantes como a docentes lograr esto de manera favorable. (Palacino, 2010) (p. 275)

Como se menciona en el anterior párrafo, estas estrategias lúdicas le permiten al estudiante mejorar su proceso de aprendizaje y de esta manera cambiar un poco su estilo de vida, aunque parezca un poco irónico esto es totalmente cierto pues si se fomenta en el estudiante buenas costumbres estas perdurarán de por vida y en un futuro no muy lejano el mundo estará lleno de personas aptas y capaces para cualquier circunstancia de la vida, sin dejar a un lado el grandioso beneficio que se presenta en toda la comunidad educativa.

En su libro Educación Lúdica de Paulo Nunes (2010) expresa que:

El juego mantiene y alimenta relaciones profundas entre los niños y los lleva a aprender a vivir y a crecer en conjunto en las relaciones sociales. El juego no constituye una actividad aislada de un grupo de personas formado al azar, sino que refleja experiencias y valores de la propia comunidad en la que los niños están insertos. (Nunes, 2010)

Con lo mencionado anteriormente se puede resumir en que las actividades lúdicas no pueden ser realizadas sin tener un motivo fuerte, debido a la importancia de las mismas debido a esto los docentes deben estar capacitados para la realización y el éxito de ellas. Las estrategias lúdicas mejoran la capacidad de pensamiento de las/los estudiantes es por esto que su aplicación tiene un valor inmensurable.

Lo expuesto por Jorge Batllori (2013) en su libro “Juegos Para Entrenar El Cerebro” explica:

El juego es fuente de aprendizaje para el niño sino que para los educadores es un medio inmejorable de conocer al niño como es en realidad, pues a través del juego se manifiesta espontáneamente sin corta pisa ni convencionalismo, ya que para los pequeños el juego es algo tan serio y sagrado, y se lo toma con tanto interés que se muestra tal y como son, de manera que nos ayuda a elaborar estrategias nuevas. (Batllori, 2013)

Es por esto que el docente debe valorar las personalidades de sus estudiantes y reconocer de qué manera aprende y comprende mejor, además los estudiantes deben mostrar interés y apoyo a cada actividad que se realiza en el salón de clases pues todo es válido al momento de mejorar.

Las estrategias lúdicas en el entorno educativo.

Las estrategias lúdicas o juegos de aprendizaje en el entorno educativo proponen que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje significativo de las/los estudiantes de acuerdo a su edad y complejidad del juego, si se detiene a observar a un educando se puede diferenciar sus habilidades motrices.

A cierta edad escolar, las actividades se manifiestan con movimientos físicos simples que con el pasar del tiempo, van aumentando su dificultad y volviéndose más complejos para realizarlos, incrementando su habilidad cognitiva del pensamiento y desarrollando su creatividad fundamentalmente para la integración de las/los estudiantes.

Las/los estudiantes de diferentes edades emplean gran parte de su tiempo en ejecutar juegos, en los que puedan expresar y demostrar sus habilidades, destrezas para realizarlos en su tiempo libre en el entorno en que se encuentran, los juegos van a ir cambiando según sus edades, preferencias y puedan practicarlos individual o en grupo.

Los autores Alfonso García Velásquez y Josué Llull (2011) expresan en su libro “El juego infantil y su metodología”, lo siguiente:

El juego puede ser mucho más que un simple entretenimiento, ya que ayuda al niño a crecer en diversas áreas, y por eso puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica. Si los juegos son aprovechados adecuadamente, se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje altamente motivador para los pequeños. (García & Llull, 2011)

Como se puede distinguir en el párrafo anterior, el juego es una actividad indispensable para las /los estudiantes, debido a su aporte invaluable en el proceso de aprendizaje, estas iniciativas le permiten a los docentes mejorar el ambiente áulico y en los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas que quizá no conocían, es necesario que los docentes encargados hagan uso de las estrategias lúdicas adecuadamente para que las/los estudiantes se conviertan en los beneficiarios directos.

Proceso de aprendizaje.

El proceso de aprendizaje se ve afectado de manera general por la ausencia de las estrategias lúdicas en el salón de clases, para ello es indispensable prestar especial atención y procurar el cumplimiento a cabalidad del mismo, con el fin de aumentar los conceptos se procede a citar el artículo que lleva por título “El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje” de la revista: RUSC. Universities and Knowledge Society Journal de la autora Stefany Hernández Requena menciona que:

En el proceso de alojamiento y asimilación de la información, resultan vitales, la experiencia directa, las equivocaciones y la búsqueda de soluciones. La manera en la que se presenta la información es de suma importancia. Cuando la información es introducida como una forma de respuesta para solucionar un problema, funciona como una herramienta, no como un hecho arbitrario y solitario. (Hernández, 2012) (p. 28)

Es importante que el estudiante reciba cierta cantidad de información por parte del docente, pero además se debe inculcar en ellos el espíritu investigador siendo así creadores de conocimientos e innovadores en todo momento, transformándose en estudiantes autocríticos y autónomos al emprender un nuevo tema. Además es permitido que las/los estudiantes tengan equivocaciones pues es parte del aprendizaje y de su crecimiento profesional con ayuda de las mismas ellos sabrán mejorar o implementar nuevas técnicas para alcanzar el éxito en sus estudios.

Siguiendo el repositorio de la Universidad De Jaén Facultad De Humanidades Y Ciencias De La Educación Departamento De Pedagogía (España) con el tema: “Percepción del profesorado y del alumnado de la

Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada acerca de la utilización de las TIC's por parte del profesorado universitario y de su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje” y como autora la señorita Marina Morales Capilla indica que:

“La educación del nuevo siglo XXI debe aproximarse al estudiante en su totalidad mediante un desarrollo máximo de sus aptitudes, actitudes y capacidades de manera que estimulen su capacidad reflexiva y crítica y su trabajo autónomo. Esta nueva sociedad del aprendizaje o sociedad del conocimiento se refiere a una sociedad que se basa en la adquisición de los conocimientos y no está sujeta a instituciones educativas en el espacio ni se limita en el tiempo a una educación inicial. El individuo está sujeto a seguir una formación de aprendizaje a lo largo de su vida”. (Morales, 2014) (p. 41)

Con el párrafo anterior se puede llegar a la conclusión que una persona jamás deja de aprender, pues de esto se trata la vida es indispensable para cada ser humano autoanalizarse y colocar en una balanza las cosas buenas y las malas de su personalidad. Además para un docente es aún más valioso reconocer sus falencias y de esta manera cambiar su metodología para alcanzar el éxito personal y el de sus estudiantes. En el siglo XXI la labor del docente implica mucho más que impartir conocimientos a sus estudiantes, debe convertirse en un personaje digno de admiración y respeto pues la sociedad donde se desenvuelven las/los estudiantes exige valores para una buena convivencia.

Teniendo como referencia el proyecto de investigación con el tema “Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado” de los autores Jesús Valverde Berrocoso, María del Carmen Garrido Arroyo, María José Sosa Díaz en la

Universidad de Extremadura Facultad de Formación de Profesorado.
Departamento de Ciencias de la Educación ciudad Cáceres, España se
menciona que:

“Los procesos tradicionales aún existen, pero la identidad escolar está definida por nuevos enfoques en las metas y formas de actuación; los papeles de profesor y alumno se enriquecen con nuevas dimensiones; se introducen nuevos contenidos en el currículo; se desarrollan y aplican nuevos métodos de aprendizaje. Los profesores que innovan con las TIC en su proceso de aprendizaje están caracterizados por una combinación específica de conocimientos, habilidades, actitudes o competencias que son adecuadas para el uso innovador de las TIC”. (Valverde, Garrido, & Sosa, 2010) (p. 102)

Los docentes que utilizan algún recurso tecnológico dentro del salón de clases se lanzan a una era de innovación y de motivación en el estudiante es por esto que los docentes deben estar en constantes capacitaciones para que sus conocimientos se incrementen y estén aptos para enfrentar cualquier dificultad que se presente con los educandos, debido a esto se mejorará es estilo de vida de las/los estudiantes y además se perfeccionará el ambiente áulico.

Tipos de aprendizaje.

Luego de una investigación exhaustiva se pudo concluir con que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos por medio del estudio, experiencia o diferentes ejercicios; es así como se pueden distinguir varios ejemplos de aprendizaje que para la presente investigación se tomará en cuenta tres de ellos.

Según una publicación realizada por el Psicólogo Arturo Torres graduado en Psicología por la Universidad de Barcelona, con el tema “La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel” indica que:

El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos. (Torres, 2015)

De este modo, se menciona a David Ausubel, psicólogo y pedagogo de gran renombre en el ámbito educativo que mencionaba algo muy valioso sobre el aprendizaje significativo y es éste que sirve para afianzar los conocimientos que se tienen sobre algo, pues algo que se ha aprendido siempre es perfeccionado para una nueva enseñanza en todos los ámbitos y aspectos de la vida de los estudiantes.

Revisando la publicación de Isabel Maciel Torres con el tema: “El Aprendizaje Social y Emocional (SEL) que fue de gran aporte al presente trabajo investigativo, se procede a citar el siguiente párrafo:

El aprendizaje social y emocional es el proceso mediante el cual los niños y los adultos adquieren los conocimientos, actitudes y las habilidades necesarias para reconocer y manejar sus emociones, demostrar interés y preocupación por los demás, formar buenas relaciones, tomar decisiones responsablemente y a manejar los desafíos en situaciones de manera constructiva. (Maciel, 2015)

Según lo citado, se puede concluir con el aprendizaje social y emocional sirve para que las/los estudiantes sepan discernir en algún momento decisivo de sus vidas, tanto en el ámbito educativo como en lo

personal, pues se debe tener siempre la voluntad para poder ayudar a los demás pero más aún deben tener en cuenta cuanta ayuda debe brindar y cuál sería el fin de esa ayuda, debido a que no deben ir por la vida tratando de agradar a las demás personas sino más bien mejorar su propia versión, es ahí donde entra en juego la educación emocional en las/los estudiantes.

Tomando en cuenta el trabajo investigativo de Jonathan García-Allen, graduado en Psicología por la Universidad de Barcelona, además con especialidades en Psicología de las organizaciones; fundador y director de comunicación de la web Psicología y Mente, que es la mayor comunidad en el ámbito de la psicología y las neurociencias; se procederá a citar los conceptos sobre los aprendizajes implícito y explícito:

El aprendizaje implícito hace referencia a un tipo de aprendizaje que se constituye en un aprendizaje generalmente no-intencional y donde el aprendiz no es consciente sobre qué se aprende. El resultado de este aprendizaje es la ejecución automática de una conducta motora. Lo cierto es que muchas de las cosas que aprendemos ocurren sin darnos cuenta, Por ejemplo, hablar o caminar. El aprendizaje implícito fue el primero en existir y fue clave para nuestra supervivencia. Siempre estamos aprendiendo sin darnos cuenta. (García-Allen, 2015)

El aprendizaje explícito se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende. Por ejemplo, este tipo de aprendizaje nos permite adquirir información sobre personas, lugares y objetos. Es por eso que esta forma de aprender exige de atención sostenida y selectiva del área más evolucionada de nuestro cerebro, es decir, requiere la activación de los lóbulos prefrontales. (García-Allen, 2015)

Los aprendizajes implícito y explícito se encuentran en el ser humano desde tiempo inmemorables, pues cuando un bebé aprende a jugar con sus manos está aplicando el aprendizaje implícito que es aquel que aparece espontáneamente sin necesidad de conocimientos previos, pero cuando ya aprende a utilizar sus manos en alguna actividad didáctica ese aprendizaje se transforma en explícito que es aquel que necesita obligatoriamente teorías o conceptos para hacer válido un criterio.

Fundamentación filosófica.

En los diferentes modelos educativos que se presentan en la actualidad, se busca imperiosamente mejorar la calidad de educación es decir, que todos los estudiantes se formen integralmente y es por ello que toda la comunidad educativa debe inmiscuirse en este proceso y aportar con ideas para llegar a la excelencia.

El ambiente áulico en el cual se desenvuelven las/los estudiantes no es el favorable debido a la poca motivación que reciben por parte de sus docentes y es por esto que sus calificaciones no son aceptables y demuestran un desinterés por los temas educativos, teniendo en cuenta todos estos factores se procederá a citar al siguiente filósofo:

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del

medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (Veneranda, 2012)

De acuerdo a lo planteado en la cita, Groos asegura que el juego modifica la vida del educando y gracias a la utilización de diferentes actividades recreativas éstos mejoran sus capacidades intelectuales y físicas, establece una comparación con un felino y ésta es muy válida pues los gatos de esta manera perfeccionan su naturalidad y los niños aprenderán a reconocer su entorno, las habilidades y destrezas innatas de su ser.

Fundamentación pedagógica.

Una vez conocidos los conceptos filosóficos se procede a realizar la fundamentación pedagógica que no es nada más que explicar el porqué del presente proyecto investigativo mediante la utilización de un extracto que resume algo muy importante:

La ciencia en la escuela secundaria tiene, a diferencia de lo que sucede en la primaria, un lugar establecido. Existen horas de ciencia que se cumplen y profesores capacitados para dictarlas. “Sin embargo, el gran desafío que todavía tenemos pendiente es que la ciencia que se enseña deje de ser un cúmulo de datos, de fórmulas e informaciones con

poco sentido para los alumnos para dar lugar a la enseñanza del pensamiento científico”. (Furman, 2015)

Lo mencionado anteriormente tiene mucha validez, pues la educación primaria es completamente diferente a la secundaria, por el trato de los docentes a las/los estudiantes, por su organización, por el ambiente áulico y por la manera como se busca la excelencia de los educandos. Es por esto que las asignaturas, en algunos casos, se vuelven caóticas y su aprendizaje es casi imposible debido a la poca inspiración que reciben por parte de los docentes este es el caso de las Ciencias Naturales al ser una materia científica debería optar por métodos innovadores para mejorar el proceso de aprendizaje.

Fundamentación psicológica.

Los estudiantes de la sociedad actual necesitan que el proceso de aprendizaje y los fenómenos que lo constituyen al mismo, como: la memoria, el olvido, la transferencia, las estrategias y las dificultades del aprendizaje para que de esta manera no surja ningún percance al momento de aprender.

No es cierto que los jóvenes no posean interés por las ciencias. Despertar el interés es obligación del docente y se puede lograr fácilmente cuando se pone pasión al transmitir el conocimiento científico. Esta pasión se contagia y el alumno responde de modo inmediato. Tengo la gran satisfacción de haber despertado numerosas vocaciones, aún en orientaciones que no eran especialmente científicas. (Chaler, 2015)

Y este es el papel del docente, tiene como obligación implementar en el estudiante ese gusto por el ámbito educativo ya sea innovando en

sus clases o demostrando una actitud amigable para con ellos. De esta manera se logrará el éxito en las/los estudiantes pues no encontrarán motivo alguno para tener un comportamiento inadecuado en el salón de clases.

Fundamentación sociológica.

Las estrategias lúdicas son aquellas actividades recreacionales que mejoran el ambiente áulico, le permiten al estudiante soltarse y disfrutar de un momento ameno en unión de su docente y sus compañeros, es por esto que si se forman estudiantes felices se estará cambiando la sociedad donde se desenvuelven es por esto que se procede a realizar la siguiente cita:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Veneranda, 2012)

Según la teoría Vigotskyana el juego le permitirá al estudiante desarrollarse de la mejor manera en la sociedad, les hará más despiertos, amables, generosos y sobre todo con un alto espíritu de colaboración para/con sus compañeros de aula, es por esto que los docentes deben siempre innovar y tratar de que las/los estudiantes encuentren motivación en sus clases.

Fundamentación tecnológica.

Para proceder con la fundamentación tecnológica se citará el siguiente párrafo que aporta de una manera beneficiosa para este proyecto investigativo:

No se puede enseñar ciencia como se la enseñaba hace 20 años atrás, con los viejos modelos, los mismos ejercicios mecánicos, automáticos, que se hacen sin pensar, sólo aplicando ciertas fórmulas y sin saber de qué se tratan. Es necesario generar el conflicto mediante situaciones problemáticas para que el alumno resuelva pensando, investigando, aun equivocándose y descubriendo a partir de su error. Así buscará nuevos caminos para el logro de las soluciones. (Chaler, 2015)

Exactamente eso es lo que se busca en los estudiantes de la actualidad, que puedan ser autocríticos, fomentar en ellos un espíritu investigador y que puedan siempre aportar de la mejor manera en las clases, además que utilicen los recursos tecnológicos de forma correcta y que hagan del proceso de aprendizaje el indicado para alcanzar el éxito.

Fundamentación legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Sección quinta

Educación

Art. 29.- La educación potenciará las capacidades y talentos humanos orientados a la convivencia democrática, la emancipación, el respeto a las diversidades y a la naturaleza, la cultura de paz, el conocimiento, el sentido crítico, el arte, y la cultura física. Preparará a las personas para una vida cultural plena, la estimulación de la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Según lo mencionado en la sección quinta de la Constitución del 2008 se puede entender que la educación es uno de los derechos de los

ciudadanos por lo tanto esta debe ser de calidad y calidez, bajo los parámetros del buen vivir; siendo ésta una de las bases para el desarrollo de los individuos y la comunidad.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

- f. Asegurar que todas las entidades educativas desarrollen una educación integral, coeducativa, con una visión transversal y enfoque de derechos;

Según el Art. 6 de la LOEI menciona que es indispensable para el Estado ecuatoriano brindar a los ciudadanos una educación de gran trascendencia pues de esta manera se estará formando a los individuos de una sociedad, del mismo modo los ciudadanos tienen como obligación valorar lo dado por el Estado y con ello convertirse en personas útiles para la sociedad.

Teniendo en cuenta que la lúdica es una estrategia que favorece significativamente los procesos de aprendizaje, se puede ver como existen normas legales que la establecen como un elemento importante. Se puede observar como desde el marco internacional, la UNICEF (2005) en el Artículo 31 establece como uno de los derechos fundamentales de los niños “el ocio, la cultura, el juego, el descanso y las actividades recreativas”. Lo que muestra que estas actividades deben ser parte de la cotidianidad y el desarrollo de los niños.

CAPÍTULO III

Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados

Diseño metodológico

La presente investigación se realizó en el Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” de la Zona 8, Distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena en el periodo 2017-2018.

El presente proyecto de investigación se planteó en un análisis cuali-cuantitativo debido a su contenido y es por esto que se toman los datos teóricos y numéricos. De acuerdo a la investigación se utiliza la investigación de campo, los métodos empíricos y teóricos aplicados respectivamente; esta información se recolectará para el desarrollo del mismo.

Entre los fenómenos de estudio que rodea la investigación se profundizan las experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que la población percibe la realidad. Sin embargo, la investigación se guía por áreas o temas significativos, es por esto que los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y después que las preguntas de investigación e hipótesis en el proceso de recolección y análisis de los datos.

Tipos de investigación

Es una investigación cualitativa, debido a la participación de la población en el estudio investigativo, por el cual responde a las dudas e interrogantes en el análisis de la información. Además, es humanística

porque utiliza los instrumentos de recolección de datos como son la encuesta y la entrevista.

La investigación cualitativa se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de la población de estudio, entre al ambiente educativo y la relación afectiva entre el docente y estudiante. El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de la población, entre estos tenemos los estudiantes de décimo año de EGB, los docentes y la autoridad educativa.

Es una investigación cuantitativa, porque comprueba la hipótesis planteada, por el cual asume una realidad firme entre los datos numéricos y los datos estadísticos durante el proceso investigativo. La cantidad de información que se recolectara es necesaria y un paso fundamental para el desarrollo de la propuesta; por lo tanto en el presente proyecto se utilizó el método multimodal llamado así debido a que combina los métodos cuantitativo y cualitativo.

El presente proyecto se fundamentó en una investigación de campo, de tal manera que se realizó dentro del Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo". El diseño de la investigación es parte fundamental para definir la problemática e indagar todas las fuentes necesarias para el desarrollo, fortalecimiento e implementación de la propuesta.

En base al planteamiento de la propuesta debe pasar las pruebas de errores de acuerdo al plan de ejecución, esto permitirá probar la efectividad de la misma y lograr que la propuesta tenga el recibimiento por parte de los docentes, estudiantes y la autoridad educativa.

Se determinó utilizar el método bibliográfico por motivo que se acudió a fuentes teóricas que permitieron comprobar la veracidad del mismo; finalmente como unidad de análisis principal se utilizó a los

estudiantes del décimo año debido a su bajo rendimiento académico en la asignatura de Ciencias Naturales.

Población y muestra

Población

Entre las herramientas que se utilizaron para la recolección de datos, son la encuesta y la entrevista. Es necesaria la encuesta ya que determina valores estadísticos para su respectiva, tabulación, análisis y procesamiento de la información. En cambio, la entrevista se plantea con preguntas concretas hacia la autoridad para realizar, análisis y procedimientos para extraer la esencia de la información.

En la investigación se determinó el total de la población para el desarrollo del proyecto educativo, el cuadro que se muestra se encuentra el total de la población a investigar:

Tabla Nº 1: Población

Nº	ESTRATO	CANTIDAD
1	Autoridad	3
2	Docentes	1
3	Estudiantes	40
TOTAL		44

Fuente: Secretaria del Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Muestra

Debido al porcentaje mostrado en la población cuyo porcentaje es menor a cien (100), se ha tomado como valor de muestra a la misma población.

A continuación se presentará el cuadro de muestra

Tabla N° 2: Muestra

Nº	ESTRATO	CANTIDAD	%
1	Autoridad	3	6,82 %
2	Docentes	1	2,27 %
3	Estudiantes	40	90.91 %
TOTAL		44	100%

Fuente: Secretaria del Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Tabla N° 3:

Cuadro de Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
1. Estrategias lúdicas	1.1 Definición	1.1.1 Grado de aplicación de actividades didácticas a los estudiantes.
		1.1.2 Nivel de conocimiento sobre las nociones de estrategias lúdicas.
		1.1.3 Nivel de relación entre las estrategias lúdicas y el proceso de aprendizaje
	1.2 Actividades dinámicas con el ámbito educativo.	1.2.1 Nivel de aceptación de las estrategias lúdicas en el aula.
		1.2.2 Grado de conexión de las estrategias lúdicas y la motivación del estudiante.
		1.2.3 Grado de desenvolvimiento del estudiante debido a las

		estrategias lúdicas.
	1.3 Importancia de las actividades recreativas en el aula.	1.3.1 Grado de aplicación de las estrategias lúdicas en el aula.
		1.3.2 Nivel de aplicación de estrategias lúdicas en el aula con apoyo tecnológico.
		1.3.3 Grado de relación entre el docente y las actividades dinámicas.
2. Proceso de aprendizaje	2.1 Tipos de aprendizaje	2.1.1 Nivel de dominio de los diferentes tipos de aprendizaje en el salón de clases.
		2.1.2 Grado de distinción del aprendizaje que experimenta cada estudiante.
		2.1.3 Grado de utilización de los cuatro aprendizajes básicos: emocional, significativo, explícito, implícito.
	2.2 El proceso de aprendizaje en el aula	2.2.1 Nivel de dominio sobre los pasos a seguir en el proceso de aprendizaje ideal.
		2.2.2 Nivel de desempeño escolar por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
		2.2.3 Grado de aceptación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje.
	2.3 Ciencias Naturales y las	2.3.1 Nivel de aplicación de las estrategias lúdicas en la

	estrategias lúdicas.	asignatura de Ciencias Naturales.
		2.3.2 Estado de relación entre las estrategias lúdicas, el docente y la asignatura de Ciencias Naturales.
		2.3.3 Las herramientas tecnológicas en la enseñanza de Ciencias Naturales.

Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén

Métodos de investigación

La investigación de campo

La investigación de campo otorga la validez y el éxito de la investigación, cuando se aplica la recolección de datos y el uso de las técnicas adecuadas en la obtención de la información. La indagación de los problemas educativos en el Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” debe enfocarse tanto en la teoría como en la práctica pedagógica que utilizan los docentes al impartir la asignatura de Ciencias Naturales.

Método empírico

Este método se fundamenta en la experiencia y la percepción del razonamiento es decir radica en la lógica. Es por esto que el método empírico fue utilizado en el presente proyecto investigativo en el momento que se realizó la visita al Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” y se pudo constatar los diferentes problemas que se presentan en el mismo, al mismo tiempo se comenzaron a plantear posibles soluciones.

Método Teórico

Este método se vincula entre la investigación teórica y los procesos del pensamiento, esto sucede por la espontaneidad entre la observación empírica del conocimiento y la manera de como comprobar o descartar algún concepto. Es por esto que el método teórico es aplicado en la presente investigación precisamente en la contabilización de la población, planteamiento del análisis, obtención de la síntesis y en la comparación, la abstracción y la generalización de la información que fue recogida en este estudio.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos de investigación que se plantean en el proyecto investigativo traen consigo la recopilación de la información que se pretende indagar bajo la utilización de dichas herramientas para efectuar debidamente el análisis estadístico que se realiza mediante las encuestas y un análisis generalizado del resultado que se obtiene en el tema a tratar.

Entre los instrumentos que se van a utilizar tenemos:

- Encuesta
- Entrevista

Encuesta

La encuesta es un método de investigación que sirve para recopilar de datos que se obtienen de las personas sobre diversos temas al realizar preguntas concretas. Con la finalidad de que cada persona encuestada responda las preguntas en una igualdad para evitar opiniones transversales que pudieran influir el resultado de la investigación.

Este instrumento de investigación permite recopilar la información de los problemas en la asignatura de Ciencias Naturales que enfrentan

los estudiantes de décimo año de EGB, también las metodologías que utilizan docentes para impartir sus clases. Estos datos son necesarios para el estudio y verificar la información por el cual será una base fundamentada que permita el desarrollo de la aplicación didáctica en el aula.

La escala de Likert.

La presente escala que se usó para determinar la presentación de los resultados es la de Likert, también llamada método de evaluación, la cual será la fundamentación en esta estadística.

En la escala de Likert toma como indicadores las respuestas obtenidas a un conjunto de proposiciones, preguntas. Los indicadores son las respuestas dadas mientras que las opciones usadas para obtener esas respuestas constituyen los ítems de la escala. Las afirmaciones califican al objeto de actitud que está midiendo, deben expresar sólo una relación lógica, además es muy recomendable que no excedan de -aproximadamente- 20 palabras. (Hernandez, 2010)

Entrevista

La entrevista es una técnica cualitativa que sirve para recoger información del entrevistado, en esta técnica participan dos o más individuos. Para que una entrevista se lleve a cabo es necesario que participen, como mínimo, un entrevistador y un entrevistado.

Es necesario entrevistar a la autoridad de la Institución Educativa, así se podría saber con certeza cuáles son sus pensamientos y actitudes para enfrentar los problemas educativos. Esto es necesario para verificar la información de acuerdo a la hipótesis planteada y sobre todo el resultado de las encuestas.

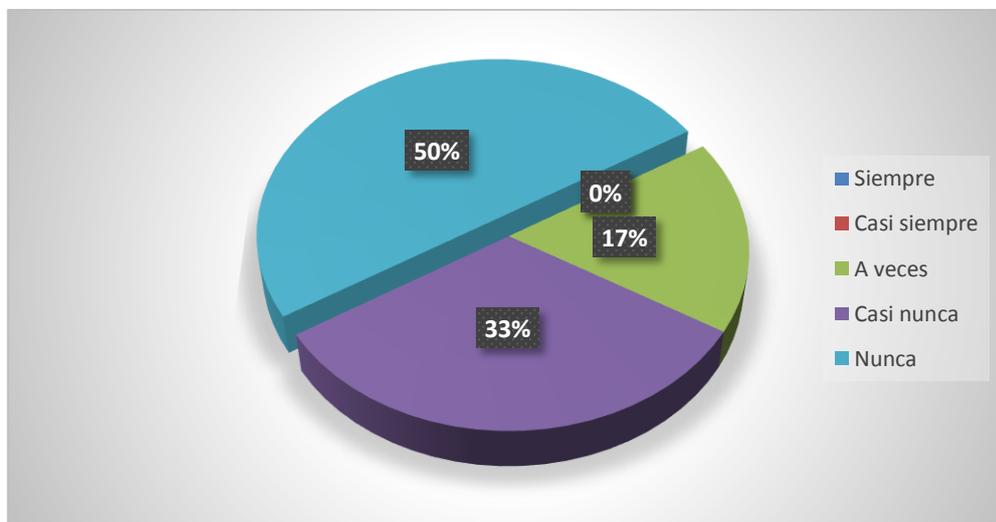
Encuesta dirigida a los estudiantes

Tabla Nº 4.- Actitud amigable.

¿Su docente demuestra una actitud amigable al iniciar la clase?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 1	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	7	17%
	Casi nunca	13	33%
	Nunca	20	50%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 1.- Actitud amigable



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

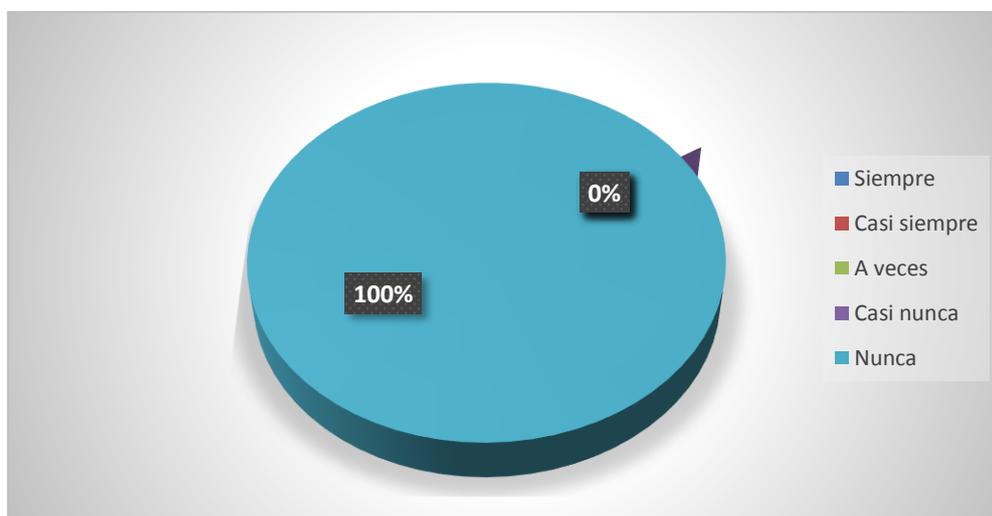
Análisis: Los resultados de la encuesta indican que el 50% de los estudiantes aseguran que no reciben un trato amigable y solidario por parte de los docentes, de este modo se puede concluir con que el ambiente áulico no es el favorable para su desenvolvimiento. Lo impresionante es que ningún estudiante pudo afirmar que su docente lo trata de tal manera que ellos se sientan a gusto, sino que al contrario la estadía en el salón de clases no es agradable.

Tabla Nº 5.- Trato justo

¿Cree usted que su docente le brinda el trato justo en todo momento?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 2	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	40	100%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 2.- Trato justo



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

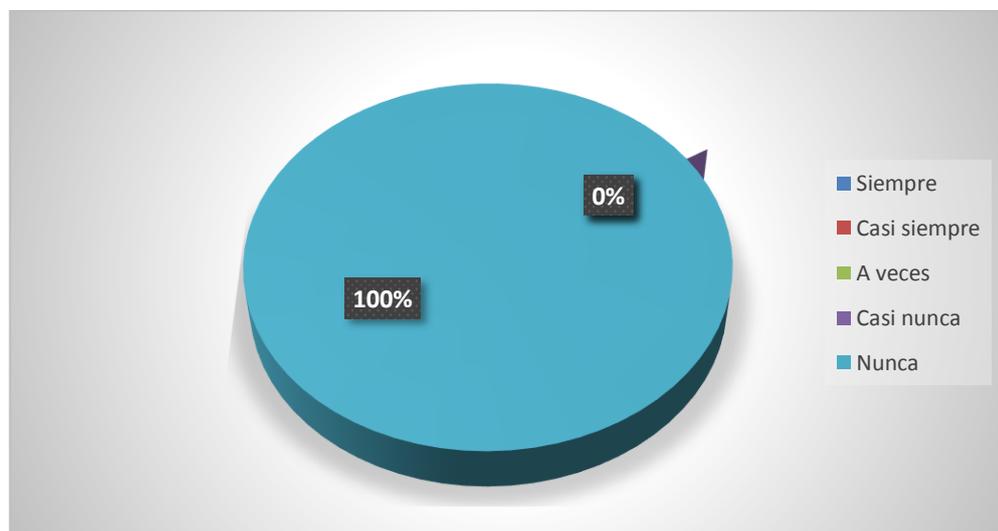
Análisis: Los resultados de la encuesta indican que el 100% consideran que su docente no brinda un trato justo para con ellos y de este modo se puede presenciar un claro desagrado por parte de los estudiantes, para ello es indispensable que el docente cambie un poco su actitud y permita que los mismos logren conocer una mejor faceta de su personalidad y así el ambiente áulico no sea algo poco satisfactorio para el estudiante.

Tabla Nº 6.- Utilización de canciones o dinámicas

¿El docente enseña alguna canción o dinámica referente al tema de alguna clase nueva?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 3	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	40	100%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 3.- Utilización de canciones o dinámicas



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

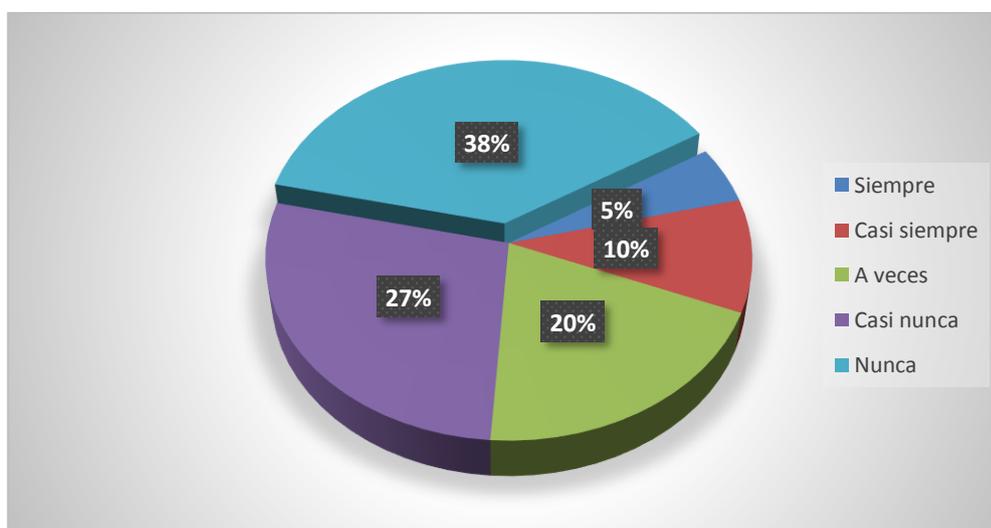
Análisis: Los resultados de la encuesta indican que el 100% de los estudiantes afirman que su docente nunca ha aplicado una estrategia lúdica, ni actividades dinámicas y como es de conocimiento general, el juego y las actividades recreativas permiten que el desarrollo cognitivo del estudiante mejore y su personalidad sea aceptable tanto con el docente como con sus demás compañeros porque podrá expresar valores que son innatos en el ser humano como: el respeto, la amabilidad, el cariño, entre otros.

Tabla Nº 7.- Cambio de proceso

¿El docente cambia el proceso en cada clase?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 4	Siempre	2	5%
	Casi siempre	4	10%
	A veces	8	20%
	Casi nunca	11	27%
	Nunca	15	38%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 4.- Cambio de proceso



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

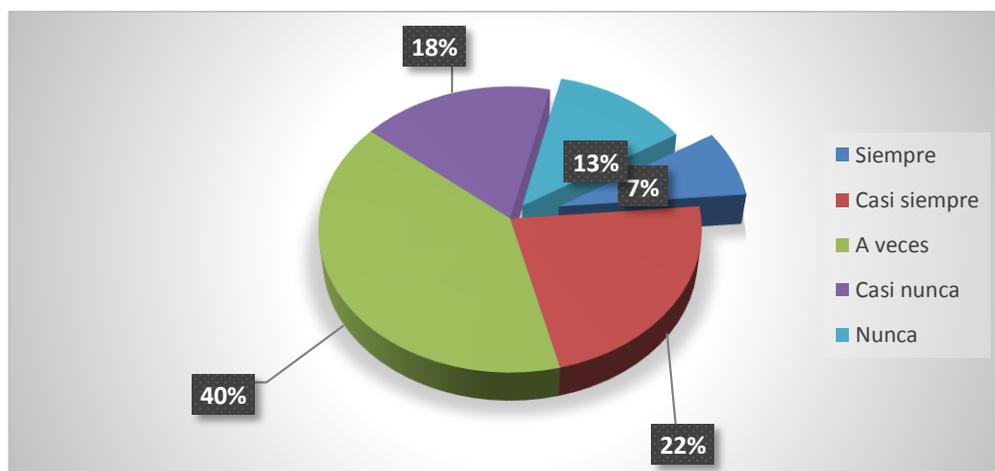
Análisis: En la encuesta realizada a los estudiantes de décimo año de EGB se presencia una variedad de respuestas un 65% afirma que el docente nunca o casi nunca modifica su metodología en el proceso de aprendizaje debido al desconocimiento del mismo y un 35% indica que en pocas ocasiones este proceso es cambiado por el bienestar de los estudiantes, lo que causa en ellos un aburrimiento al recibir la teoría de la asignatura pues el proceso de aprendizaje que llevan día a día es monótono y repetitivo.

Tabla Nº 8.- Inquietudes sobre el tema de la clase

¿Pregunta a su docente cuando tiene alguna inquietud sobre el tema de clases?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 5	Siempre	3	7%
	Casi siempre	9	22%
	A veces	16	40%
	Casi nunca	7	18%
	Nunca	5	13%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 5.- Inquietudes sobre el tema de la clase



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

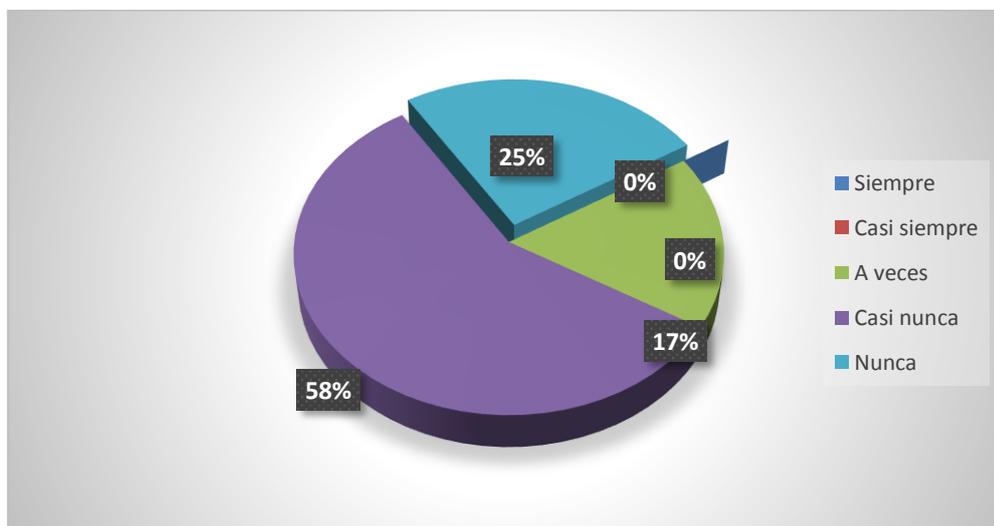
Análisis: Los resultados de la encuesta realizada demuestran que un 40% de los estudiantes en ciertas ocasiones le pregunta al docente sobre alguna inquietud lo cual resulta como algo favorable, pero el motivo por el cual es menos de la mitad del total es porque lastimosamente el docente no muestra una personalidad de fácil acceso sabiendo que los estudiantes de la actualidad tienen especial fijación en el aspecto externo de las personas.

Tabla N° 9.- Manejo de recursos tecnológicos

¿El docente domina el manejo de los recursos tecnológicos en el aula?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 6	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	7	17%
	Casi nunca	23	58%
	Nunca	10	25%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico N° 6.- Manejo de recursos tecnológicos



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

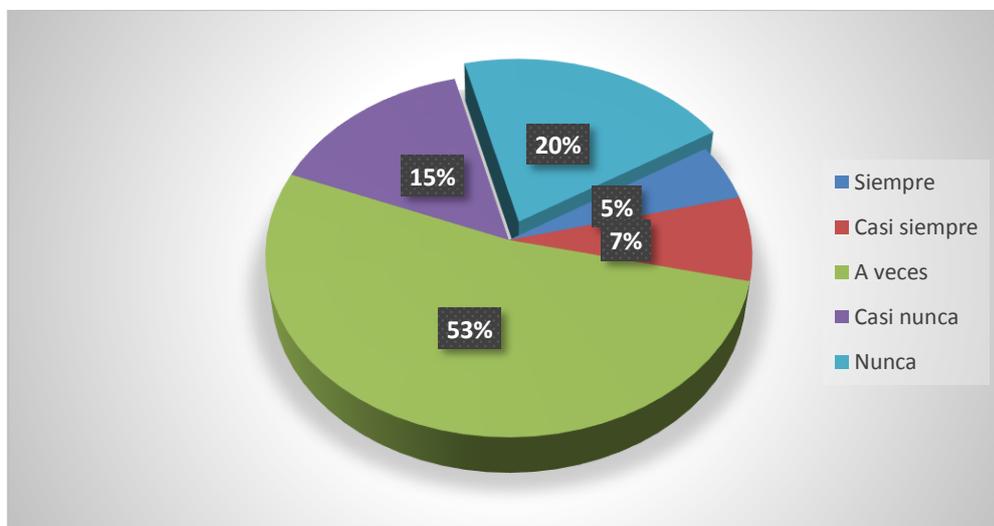
Análisis: Los resultados de la encuesta indican que el 58% de los estudiantes opinan que los docentes no dominan el manejo de los recursos tecnológicos debido a su poca utilización, es por esto que la aplicación de actividades digitales conllevará a un mejor desempeño académico.

Tabla Nº 10.- Cumplimiento de tareas

¿Cumple en el tiempo indicado las tareas de la asignatura de Ciencias Naturales encomendadas por su docente?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 7	Siempre	2	5%
	Casi siempre	3	7%
	A veces	21	53%
	Casi nunca	6	15%
	Nunca	8	20%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 7.- Cumplimiento de tareas



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

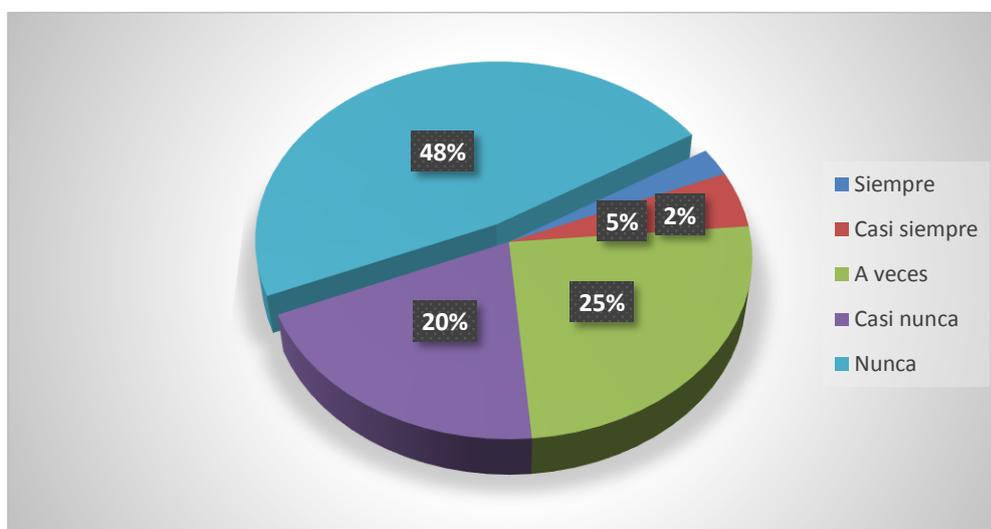
Análisis: Los resultados de la encuesta demuestran que los estudiantes en un alto porcentaje son inconstantes en la presentación de sus tareas, por lo tanto el proceso de aprendizaje no se está cumpliendo en ellos o un elemento de la trilogía está fallando, es decir el estudiante goza de un desinterés por los estudios, el padre de familia no colabora con su función o el docente no logra llegar al estudiante.

Tabla Nº 11.- Mejoramiento de calificaciones

¿Sus calificaciones mejoran constantemente en la asignatura de Ciencias Naturales en el actual periodo lectivo?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 8	Siempre	1	2%
	Casi siempre	2	5%
	A veces	10	25%
	Casi nunca	8	20%
	Nunca	19	48%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 8.- Mejoramiento de calificaciones



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

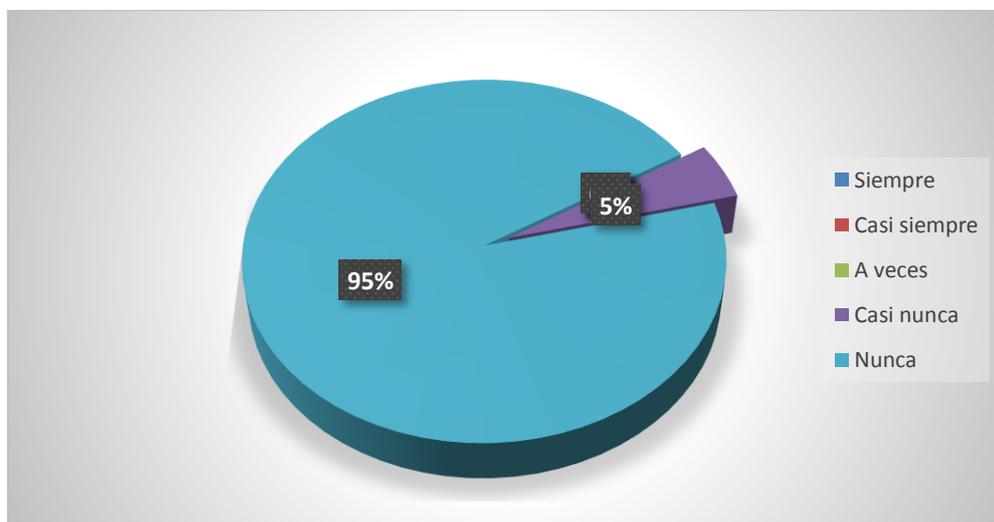
Análisis: Los resultados de la encuesta indican que casi la mitad de los estudiantes no logra ver un mejoramiento en sus calificaciones, debido a un sinnúmero de factores entre ellos se puede mencionar: el desinterés por los estudios, la poca motivación que reciben por los docentes, la ausencia de un trato amigable y justo, la monotonía que se ha apoderado de sus horas clases, entre otros.

Tabla N° 12.- Aplicaciones digitales

¿Utiliza el docente alguna aplicación digital para impartir la asignatura de Ciencias Naturales?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 9	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Casi nunca	2	5%
	Nunca	38	95%
	TOTAL		40

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico N° 9.- Aplicaciones digitales



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

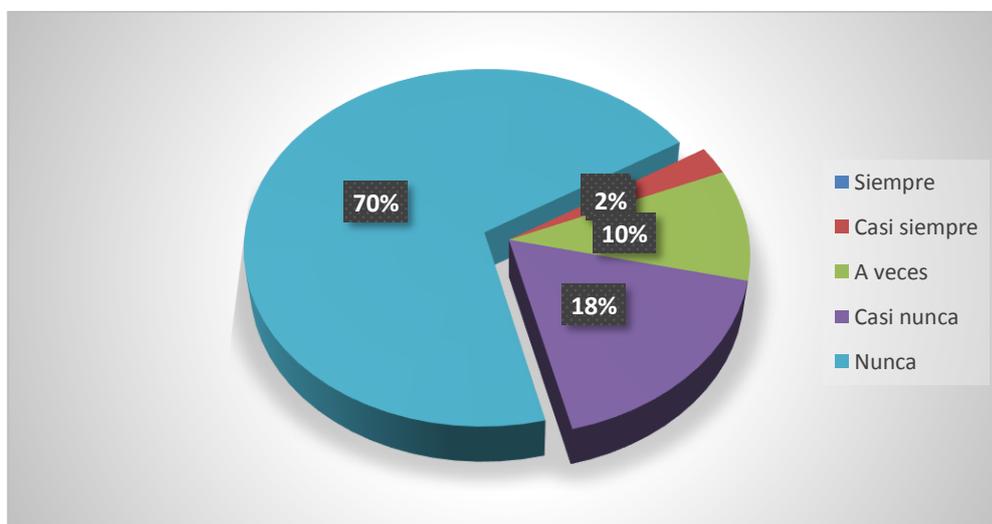
Análisis: En los resultados de la encuesta se indica que el 95% de los estudiantes afirman que los docentes no hacen uso de los recursos tecnológicos debido a un desconocimiento por parte de los mismos, es indispensable que los estudiantes de la actualidad se encuentren completamente relacionados con la tecnología porque de esta manera se sentirán a gusto y el proceso de aprendizaje tendría éxito.

Tabla Nº 13.- Comprensión de la teoría

¿Comprende de inmediato la teoría impartida por su docente?			
CODIGO	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem Nº 10	Siempre	0	0%
	Casi siempre	1	2%
	A veces	4	10%
	Casi nunca	7	18%
	Nunca	28	70%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo".
Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Gráfico Nº 10.- Comprensión de la teoría



Elaborado por: Tania Mabel Román Tutivén.

Análisis: Los resultados de la encuesta indican que el proceso de aprendizaje en los estudiantes no se está cumpliendo y debido a esto sus calificaciones no son favorables, es por esto que el docente necesita urgentemente herramientas que le permitan mejorar el ambiente áulico y causar en los estudiantes un interés por la asignatura de Ciencias Naturales.

Análisis e interpretación de datos

Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2016, las tablas que se utilizaron activan la frecuencia de los datos obtenidos y a través de la tabulación se logró incorporar los gráficos que muestran el resultado de esta investigación.

Para la visualización de los resultados se analizó cada pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes de décimo año de EGB del Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo” y éstos indicaron que la situación de cómo es impartida la asignatura de Ciencias Naturales no es la adecuada, debido a que en la mayoría de las horas clases los docentes desconocen o no aplican las estrategias lúdicas y a su vez presentan un trato poco amigable con sus estudiantes. En algunos casos los docentes pretenden innovar con alguna actividad recreativa en el salón de clases, pero esta no es asimilada por el estudiante debido a la poca motivación que reciben por parte de sus docentes al iniciar su jornada escolar.

Por otra parte en la mayoría de los casos, los docentes no dominan el proceso de aprendizaje que como es de conocimiento general se basa en cuatro puntos:

Experiencia.- en este punto el docente debería demostrar un trato grato para el estudiante e irlo conectando con el tema a tratar en el día.

Reflexión.- lo ideal sería mostrar alguna actividad recreativa (video, canción, lectura, entre otras) que le ayude al estudiante a querer indagar más sobre el tema y de esta manera tener su completa atención.

Conceptualización.- se procedería a dar la teoría del tema pero de una manera dinámica, por ejemplo con una lluvia de ideas, debate, mesa redonda, algo que llame la atención del estudiante y además lo haga sentir protagonista pues se tomará parte de su criterio.

Aplicación.- sería la demostración de lo aprendido, ya sea con la utilización de preguntas de manera aleatoria o enviando la respectiva tarea para que el estudiante refuerce en casa sobre lo tratado en clases.

Uno de los errores que se pudieron constatar luego de la aplicación de la encuesta a los estudiantes es que el proceso de aprendizaje no se está ejecutando de la manera adecuada es por esto que los estudiantes demuestran desmotivación y desinterés en las horas clases, esto conlleva a que sus promedios no mejoren con frecuencia.

La institución educativa no tiene un plan estratégico que realice cambios en la enseñanza de las Ciencias Naturales, esta consecuencia trae pérdidas de año en los estudiantes e incomodidad en los padres de familia hacia los docentes quienes lastimosamente no buscan la excelencia en el aspecto educativo de sus educandos.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Los estudiantes tienen dificultades de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales por metodologías tradicionales que se aplica en la institución y esto trae problemas educativos.
- Los docentes no tienen a la mano las estrategias lúdicas que podrían amenizar el proceso de aprendizaje es por esto que el promedio general del curso en la asignatura de Ciencias Naturales no es aceptable.
- La inexistencia de los recursos tecnológicos en la institución es desfavorable para la enseñanza, es necesario incluir estos recursos para conducir a una educación de calidad y calidez.

- Los estudiantes necesitan un trato amigable por parte de sus docentes, es por esto que en algunas ocasiones el proceso de aprendizaje no cumple sus objetivos.

Recomendaciones

- Los estudiantes deben prestar mayor colaboración en las actividades que realizan los docentes para su mejora, pues de esta manera la trilogía educacional estaría funcionando de la manera adecuada.
- Los docentes deben estar al tanto de las tendencias tecnológicas y es necesario que profundicen sus conocimientos con estas herramientas, con esto le ayudará a resolver y optimizar sus temas de investigación.
- La calidad educativa en la actualidad debe reflejar optimización con los recursos tecnológicos, incluyendo diversas herramientas en el aula, se puede mejorar las metodologías, estrategias y enseñanza en el sistema educativo.
- La autoridad de la institución educativa debe promover proyectos que reflejen calidad, eficiencia y efectividad para resolver problemas educativos.
- Los docentes como potenciadores de aprendizaje desde la reflexión de su quehacer pedagógico, deben generar espacios que permitan mejorar los procesos de enseñanza en sus educandos, estableciendo una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa y que esté disponible a los diferentes estilos de aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la propuesta **Software Educativo.**

Justificación

En el proyecto se propone a desarrollar la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades del pensamiento de los estudiantes, por la cual se requiere de una propuesta innovadora, que cambie tanto la visión educativa, como las formas en que los docentes imparten los procesos de clase. La siguiente propuesta se basa en la educación constructivista de los estudiantes, en la que se pretende cambiar y mejorar la clase tradicional tanto para del docente como para del estudiante, promoviendo de este modo procesos interactivos en el aprendizaje.

Al diseñar un software educativo con enfoque interactivo se planteará una plataforma para proponer nuevas estrategias metodológicas para lograr cambios según la problemática que presenten los estudiantes con la ayuda de las nuevas estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de los educandos en la asignatura de Ciencias Naturales.

Esta propuesta será desarrollada en algunos software gratuitos provocando que sea considerada una herramienta didáctica acorde con los objetivos de esta investigación, facilitando el uso de recursos tecnológicos, proporcionando al docente a utilizar nuevas técnicas de

aprendizajes para fomentar la participación de los estudiantes así mejorar los conocimientos adquiridos.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Diseñar un software educativo interactivo mediante la utilización de varias herramientas tecnológicas para desarrollar estrategias lúdicas y participativas que mejoren el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales.

Objetivos específicos

- Fomentar el uso de estrategias lúdicas en la Institución Educativa para mejorar el proceso de aprendizaje mediante la utilización de un software educativo dinámico e interesante.
- Aplicar el software educativo mediante la mejora de su interfaz para el cumplimiento de la nuestra necesidad de las y los estudiantes.
- Interpretar la importancia del uso del software educativo mediante juegos didácticos que despierten el interés de los estudiantes al momento de recibir los nuevos conocimientos.

Aspecto teórico

El presente software educativo fue desarrollado gracias a la utilización de varios software gratuitos, en el mismo se pensó sobre los intereses de las y los estudiantes actuales para ello se han implementado varias actividades que le permitirán a dichos estudiantes enfocarse en el ámbito educativo y mejorar indudablemente el proceso de aprendizaje.

Factibilidad para su aplicación

Factibilidad Financiera

El software educativo sobre las estrategias lúdicas se financiará con los propios recursos de la autora del presente proyecto a favor de

esta institución educativa, contribuyendo a informar a los docentes el uso apropiado de dichas estrategias para el mejoramiento académico de los estudiantes del décimo año de EGB que presentan esta problemática.

Factibilidad Técnica

En el desarrollo de esta propuesta se han utilizado varios programas computacionales de los cuales el respectivo manejo se me ha facilitado durante todos los años que han transcurrido de esta carrera universitaria, por lo consiguiente el presente software educativo se enfoca en las estrategias lúdicas que los docentes podrían aplicar en el desarrollo de su cátedra específicamente de Ciencias Naturales, cabe recalcar que se han utilizado los siguientes programas:

Adobe Photoshop

Es un programa que permite el tratamiento de imágenes digitales, es considerada como una herramienta amplia de diseño gráfico, web e ilustraciones en general. Adobe Photoshop fue utilizado en el retoque de algunas imágenes que se encuentran en el contenido del Software Educativo propuesto en este proyecto.

Adobe Flash

Es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado por Macromedia, permite la creación y reproducción de archivos, este incluye escenario, botones, ventanas, secciones, línea de tiempo, entre otras. Adobe Flash muestra dos tipos de archivo al trabajar en él estos son .fla y .swf; con el archivo .fla se trabaja, dibuja y anima durante la creación de la película y es con esta extensión con la que se guarda el archivo.

Al contrario la extensión .swf es usada en la visualización final de la película y no permite ninguna modificación

Imagen N.1 Extensiones de Adobe Flash



Factibilidad de Recursos Humanos

Para la realización de este proyecto se contó con la aceptación de las autoridades de la institución educativa, gracias a la aprobación de ellos en dicha institución se me facilitó realizar la investigación de campo y poder aplicar el instrumento de investigación que fue la encuesta hacia las y los estudiantes.

Beneficiarios

Los beneficiarios directos en este proyecto educativo son los estudiantes del décimo año EGB del Colegio Fiscal "Provincia de Chimborazo"; los beneficiarios indirectos son los docentes quienes podrán sentirse apoyado por un recurso didáctico tecnológico.

Impacto social

Se espera un verdadero impacto social con esta propuesta para mejorar el proceso educativo y aportar con y mejores recursos didácticos que beneficien a todos quienes se ven inmersos en esta noble labor de enseñar.

Descripción de la propuesta

El software educativo diseñado en este proyecto abarca dos unidades de libro de Ciencias de Naturales de décimo año de EGB, estas son:

Unidad 4: El origen de la vida en la Tierra y la evolución.

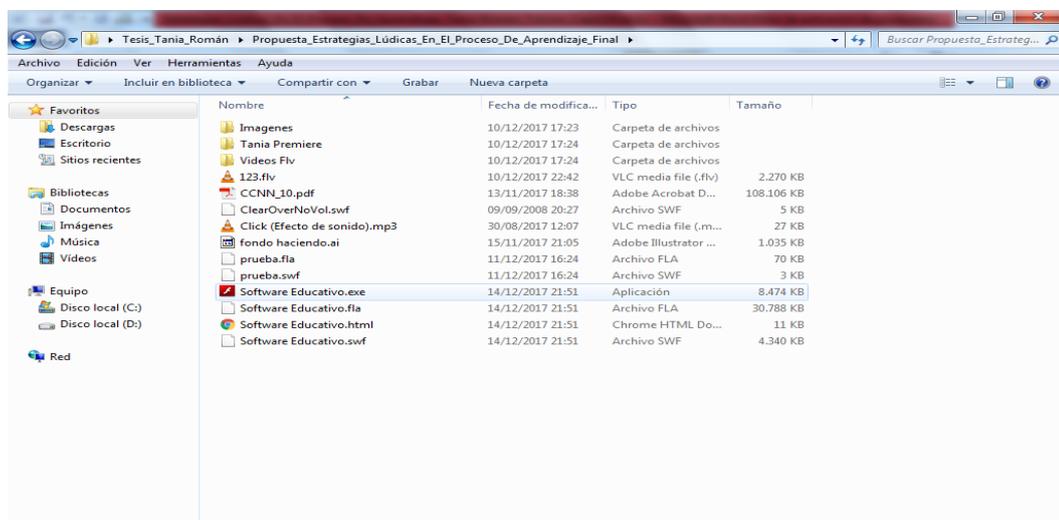
Unidad 5: Cambios en la Tierra.

Se han tomado estas dos unidades para el desarrollo del software educativo debido a gran aporte teórico, a diferencia de las otras cuatro unidades. De las unidades seleccionadas se ha realizado el respectivo desarrollo del contenido, galería, actividades, evaluaciones y la sección explora que será explicada más adelante.

Se emplearon diferentes programas computacionales entre ellos: Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Premiere.

Doble clic en el ícono Software Educativo

Imagen N.2.- Carpeta de la propuesta



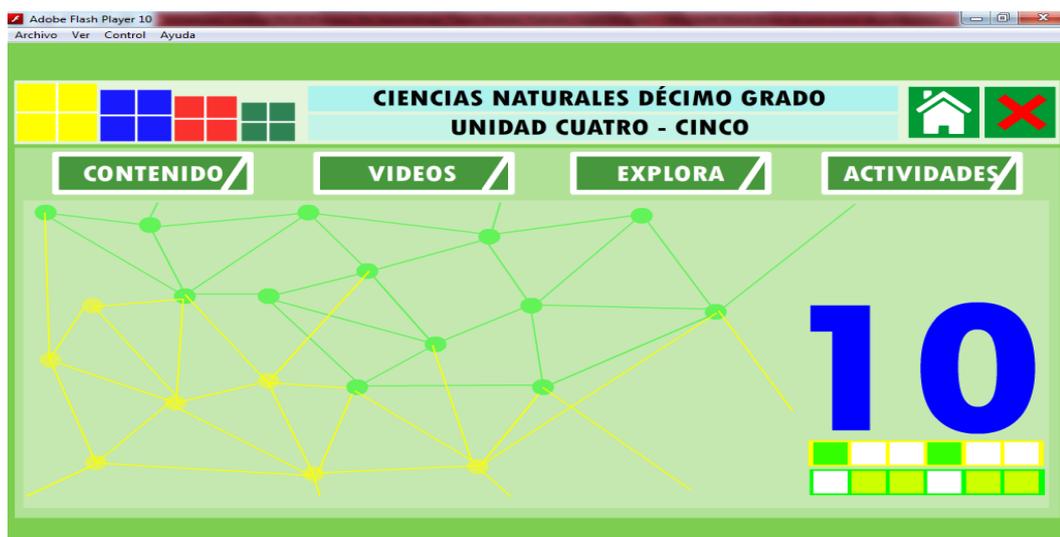
Comenzará la ejecución del Software Educativo, en este se presenta un video introductorio fue realizado en Powtoon que es una aplicación on line que permite la creación de videos animados para acceder a este portal web es necesario identificarse con una cuenta ya sea de Facebook, Google o LinkedIn, este video da un pequeño mensaje sobre las estrategias lúdicas, el beneficio de las mismas, además aparece y desaparece automática al iniciar el Software Educativo.

Imagen N.3.- Pantalla principal de la propuesta con intro



Luego del video se puede visualizar el menú del Software Educativo que en la parte superior derecha encontramos un botón que regresa al inicio y un botón que permite salir del Software incluso se puede visualizar el año básico al cual está enfocado en este caso décimo año de EGB.

Imagen N.4.- Pantalla principal de la propuesta después del intro



Al dar clic en el botón contenido se muestran las dos unidades con las que se ha trabajado en este Software Educativo.

Imagen N.5.- Desglose del botón contenido



En la unidad 4 se muestran cinco temas y en la unidad 5 se muestran 3 temas.

Imagen N.6.- Desglose de la Unidad # 4

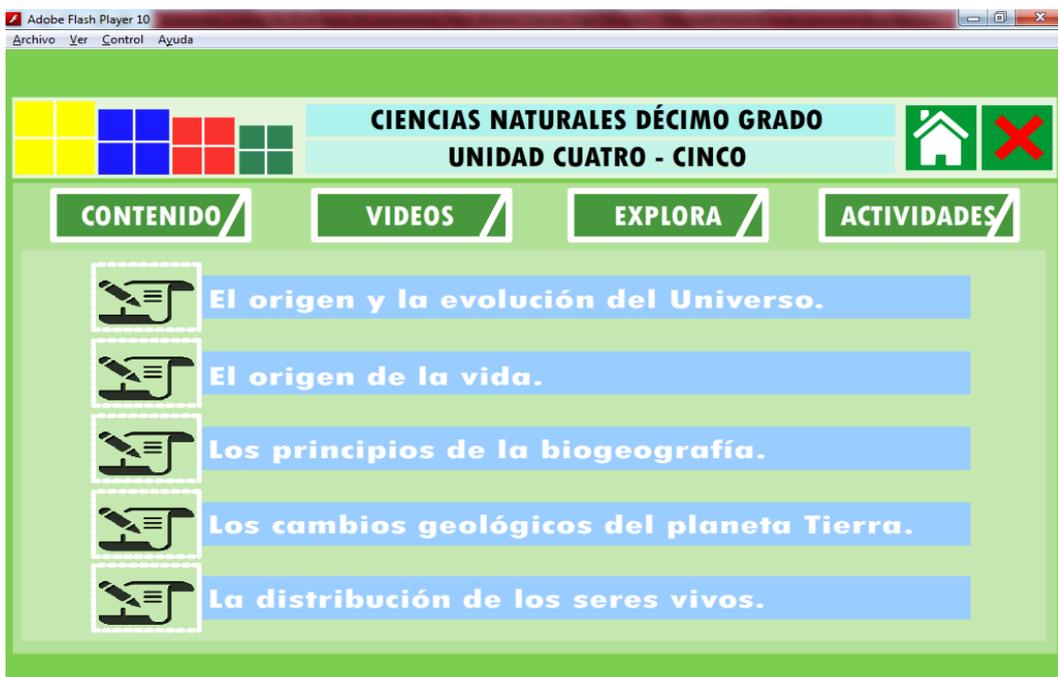
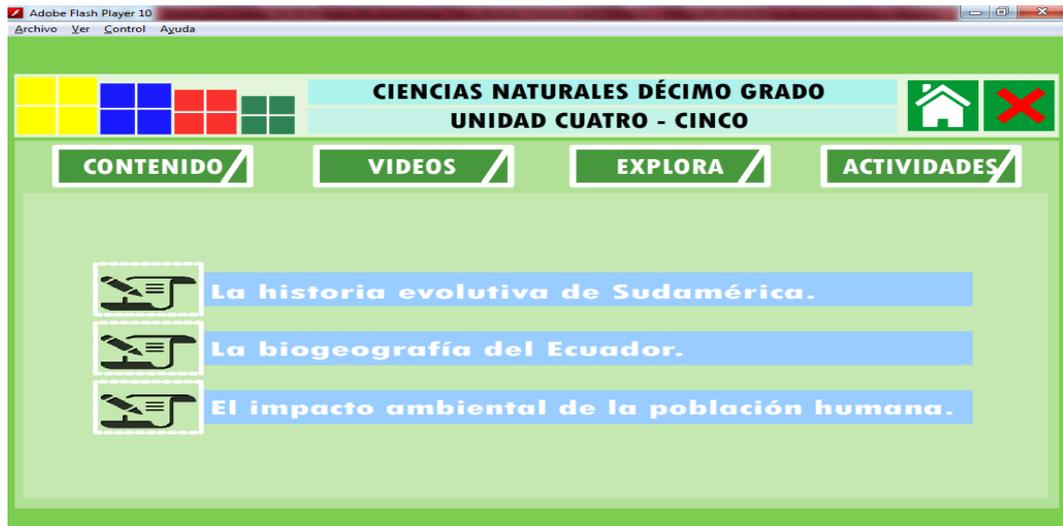


Imagen N.7.- Desglose de la Unidad # 5



Al presionar el botón “El origen y la evolución del Universo” de la sección contenido de la unidad 4, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.8.- Primer tema Unidad # 4



Al presionar el botón “El origen de la vida” de la sección contenido de la unidad 4, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.9.- Segundo tema Unidad # 4

The screenshot shows a web application window titled 'Adobe Flash Player 10'. The main header reads 'CIENCIAS NATURALES DÉCIMO GRADO UNIDAD CUATRO - CINCO'. Below the header are four navigation buttons: 'CONTENIDO', 'VIDEOS', 'EXPLORA', and 'ACTIVIDADES'. The 'CONTENIDO' button is selected, and the page title is 'El origen de la vida.'. The content area features a sub-header 'La teoría extraterrestre de los meteoritos transportadores de agua:' followed by a text box stating: 'Esta teoría sugiere que el agua llegó a la Tierra en forma de hielo contenido dentro de los meteoritos que constantemente impactaban la superficie terrestre y que liberaron el compuesto, formando así los océanos primitivos.' Below this text are two images: a landscape with a red sky and a meteorite impact, and a landscape with a bright sun and a meteorite streak. A text box between the images says: 'Las teorías que explican el origen del agua se complementan entre sí y ambas son aceptadas por la comunidad científica.' At the bottom of the content area are two green arrows pointing left and right.

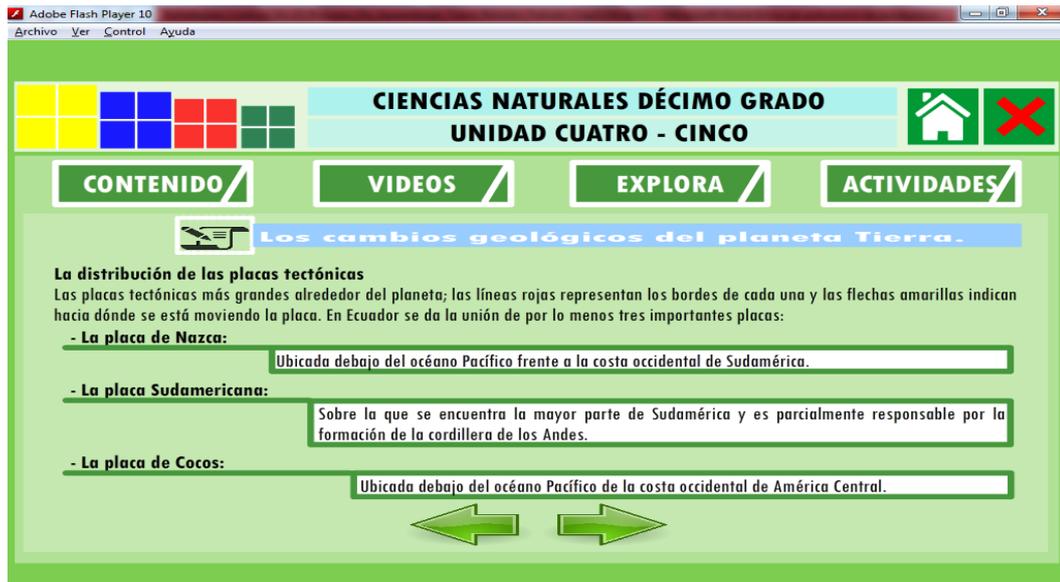
Al presionar el botón “Los principios de la biogeografía” de la sección contenido de la unidad 4, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.10.- Tercer tema Unidad # 4

The screenshot shows the same web application window. The 'CONTENIDO' button is selected, and the page title is 'Los principios de la biogeografía.'. The content area features a sub-header '- El enfoque analítico o poblacional:' followed by a text box stating: 'Tiene en cuenta cómo se comporta la población de una especie, por ejemplo, cómo varía el número de leones en una población. Esto lo hace considerando la historia de vida, la tasa de reproducción, el comportamiento, la forma de dispersión y otras características que afectan el comportamiento de la población con respecto al lugar donde vive.' Below this text is another sub-header '- El enfoque ecológico:' followed by a text box stating: 'Tiene en cuenta la capacidad biológica que tienen los organismos de una población para responder a los elementos bióticos y abióticos de su medio ambiente. Así, la distribución de una especie depende de la capacidad de sus individuos para tolerar o vivir en presencia de ciertos factores ambientales. Los individuos se ubican entre los límites que pueden tolerar.' At the bottom of the content area are two green arrows pointing left and right.

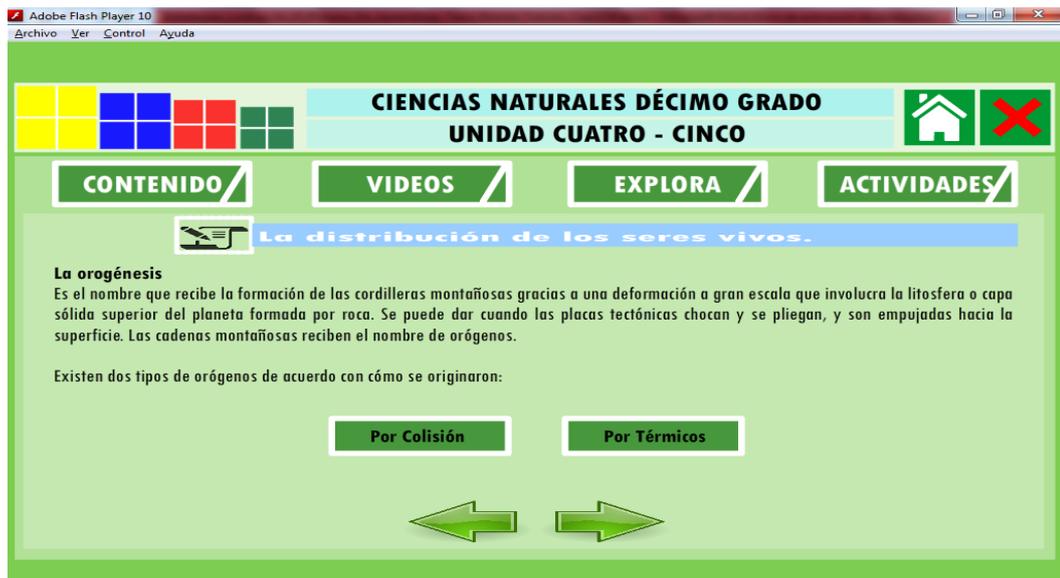
Al presionar el botón “Los cambios geológicos del planeta Tierra” de la sección contenido de la unidad 4, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.11.- Cuarto tema Unidad # 4



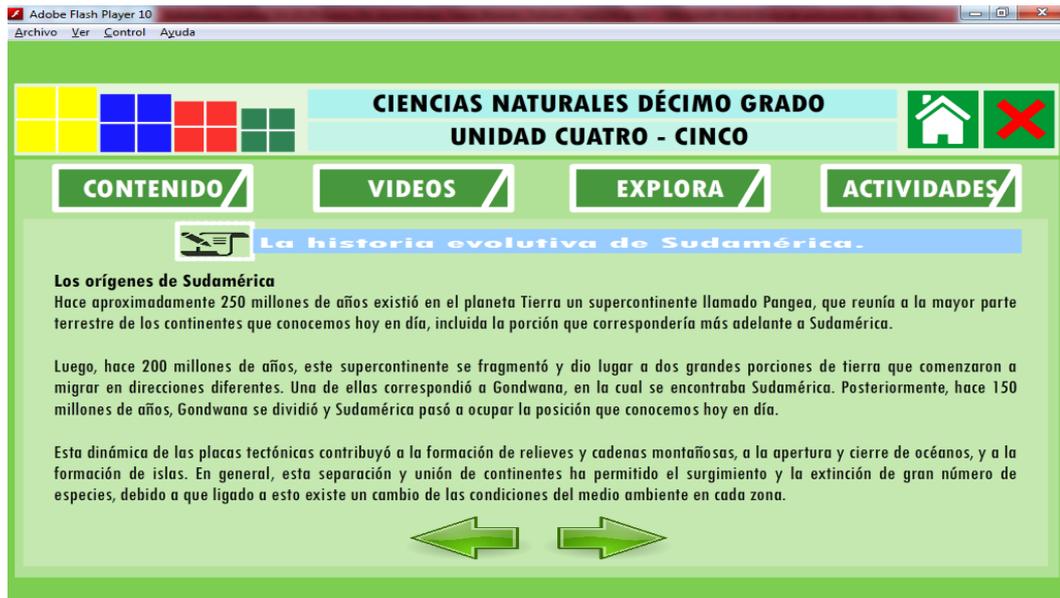
Al presionar el botón “La distribución de los seres vivos” de la sección contenido de la unidad 4, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.12.- Quinto tema Unidad # 4



Al presionar el botón “La historia evolutiva de Sudamérica” de la sección contenido de la unidad 5, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.13.- Primer tema Unidad # 5



Al presionar el botón “La biogeografía del Ecuador” de la sección contenido de la unidad 5, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.14.- Segundo tema Unidad # 5



Al presionar el botón “El impacto ambiental de la población humana” de la sección contenido de la unidad 5, se presenta la información con imágenes y elementos dinámicos.

Imagen N.15.- Tercer tema Unidad # 5



Al presionar en el botón videos se despliega una colección de 6 videos con temas alusivos a los que se han mencionado en la parte superior, dichos videos fueron descargados desde You Tube pero fueron editados en Adobe Premiere, de esta manera fue colocado un intro que en realidad es una cuenta en retroceso.

Imagen N.16.- Desglose del botón videos



Además se muestra un botón con el link de cada video para que el usuario pueda encontrar el video original.

Imagen N.17.- Demostración de un video con link



Al dar clic en el botón explora del menú del Software Educativo se podrá visualizar una galería de imágenes sobre los temas tratados en cada unidad, la palabra explora indica que es un momento inicial lo cual permite que el estudiante se sitúe en un contexto relacionado con el tema a tratar; es por esto que se presentan imágenes y conceptos.

Imagen N.18.- Desglose del botón explora



Y para finalizar se demostrarán las actividades y evaluaciones del Software Educativo de Ciencias Naturales para décimo año de EBG con la respectiva explicación y separados tanto en Unidad 4 y 5.

Imagen N.19.- Actividades y evaluación de la Unidad # 4



Imagen N.20.- Actividades y evaluación de la Unidad # 5



Se presentan cuatro actividades en cada unidad pues el nombre del proyecto es Estrategias Lúdicas y para ello se necesita que el estudiante aprenda jugando.

Unidad # 4.

Actividad # 1: Laberinto

Imagen N.21.- Indicaciones de actividad # 1

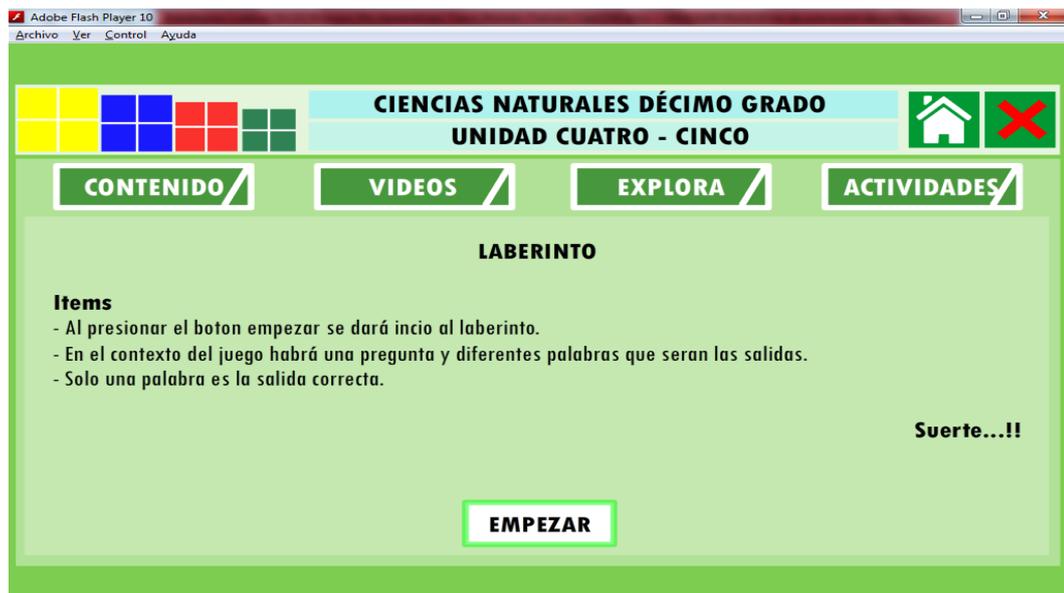


Imagen N.22.- Pantalla de actividad # 1



Actividad # 2: Rompecabezas.

Imagen N.23.- Indicaciones de actividad # 2

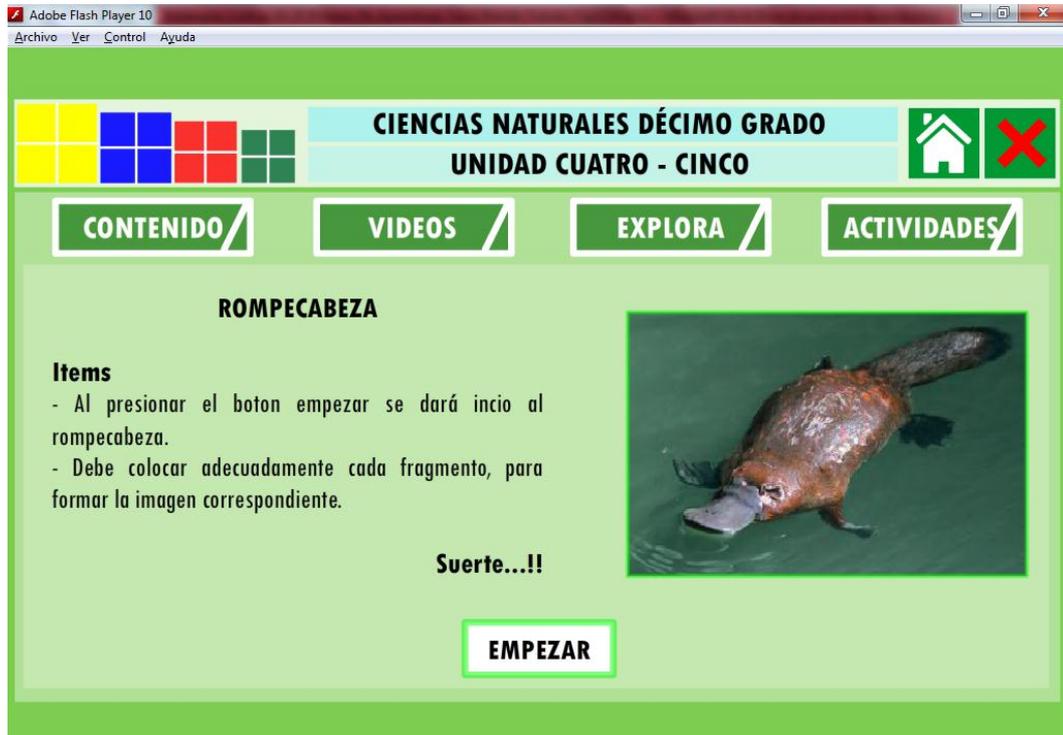


Imagen N.24.- Pantalla de actividad # 2



Actividad # 3: Arrastrar y Soltar.

Imagen N.25.- Indicaciones de actividad # 3

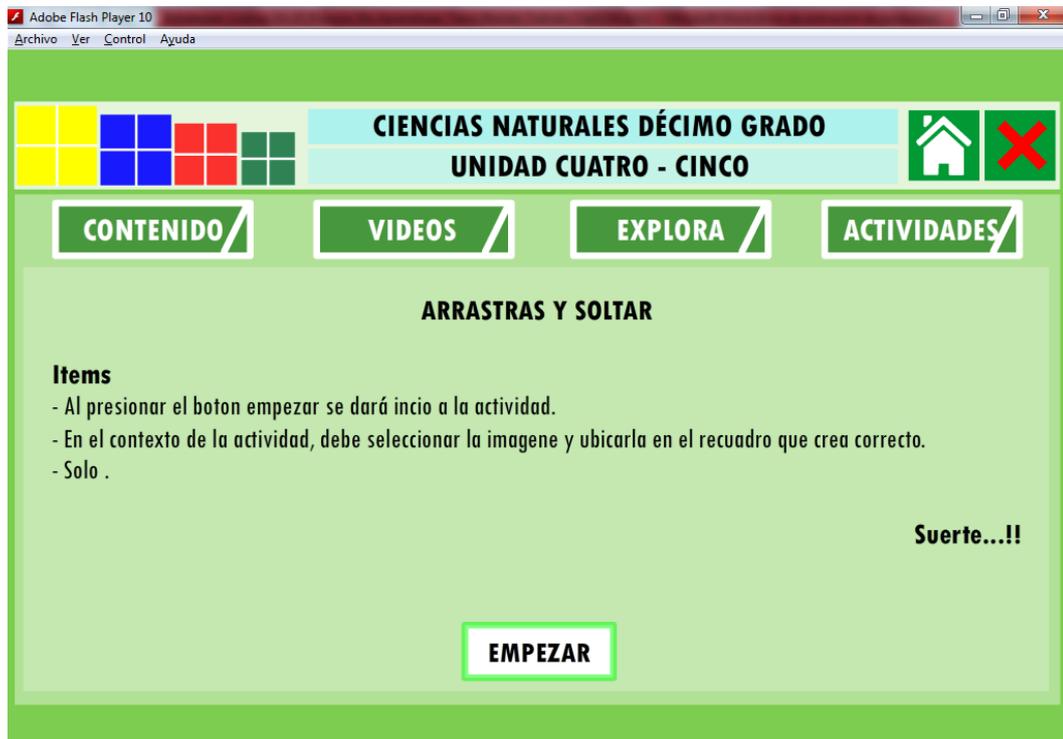


Imagen N.26.- Pantalla de actividad # 3



Actividad # 4: Sopa de Letras.

Imagen N.27.- Indicaciones de actividad # 4

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

CIENCIAS NATURALES DÉCIMO GRADO
UNIDAD CUATRO - CINCO

CONTENIDO / VIDEOS / EXPLORA / ACTIVIDADES /

SOPA DE LETRAS

Items

- Al presionar el boton empezar se dará inicio a la actividad.
- La actividad consiste en encontrar las palabras dentro de la sopa de letras.
- Al mantener presionada la palabra se le mostrara su significado.

Suerte...!!

EMPEZAR

Imagen N.28.- Pantalla de actividad # 4

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

CIENCIAS NATURALES DÉCIMO GRADO
UNIDAD CUATRO - CINCO

CONTENIDO / VIDEOS / EXPLORA / ACTIVIDADES /

REGRESAR

Sopa de letras
Los nucleótidos son:

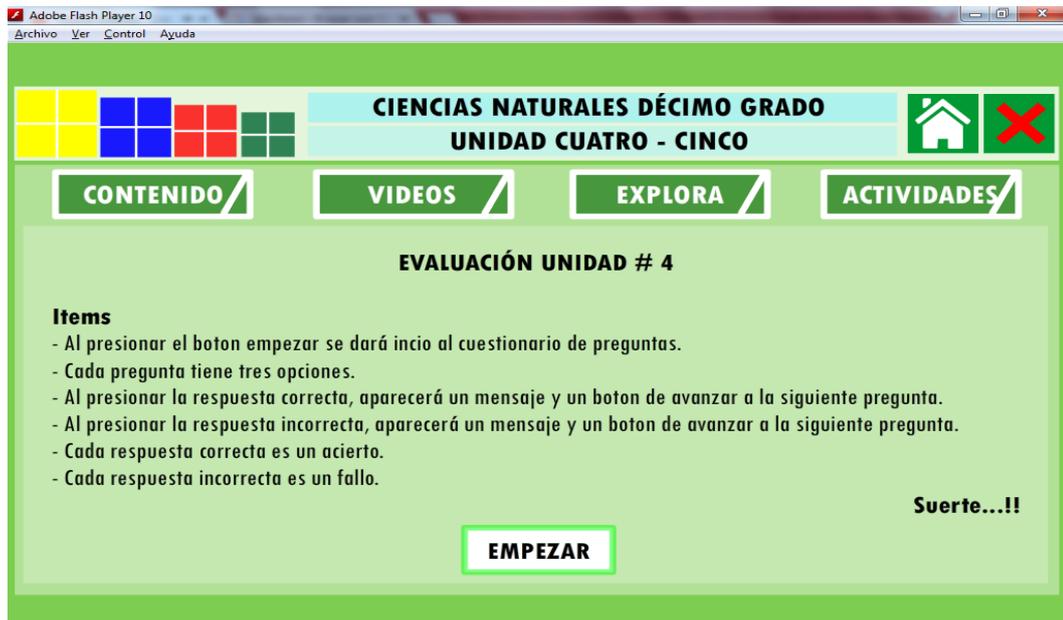
A	D	E	N	I	N	A	R
W	E	R	T	Y	L	U	I
L	A	N	I	M	I	T	Z
A	R	N	L	N	D	A	L
O	L	I	C	A	R	U	U
A	N	I	N	A	U	G	S

SIGNIFICADO

TIMINA.-
Una de las cuatro bases nitrogenadas contenidas en los ácidos nucleicos y que intervienen en el código genético.

Evaluación:

Imagen N.29.- Indicaciones de evaluación # 1



Se presenta los resultados luego de contestar las diez preguntas planteadas en la evaluación.

Imagen N.30.- Resultados de evaluación # 1



Unidad # 5.

Actividad # 1: Info – Ruleta.

Imagen N.31.- Indicaciones de actividad # 1

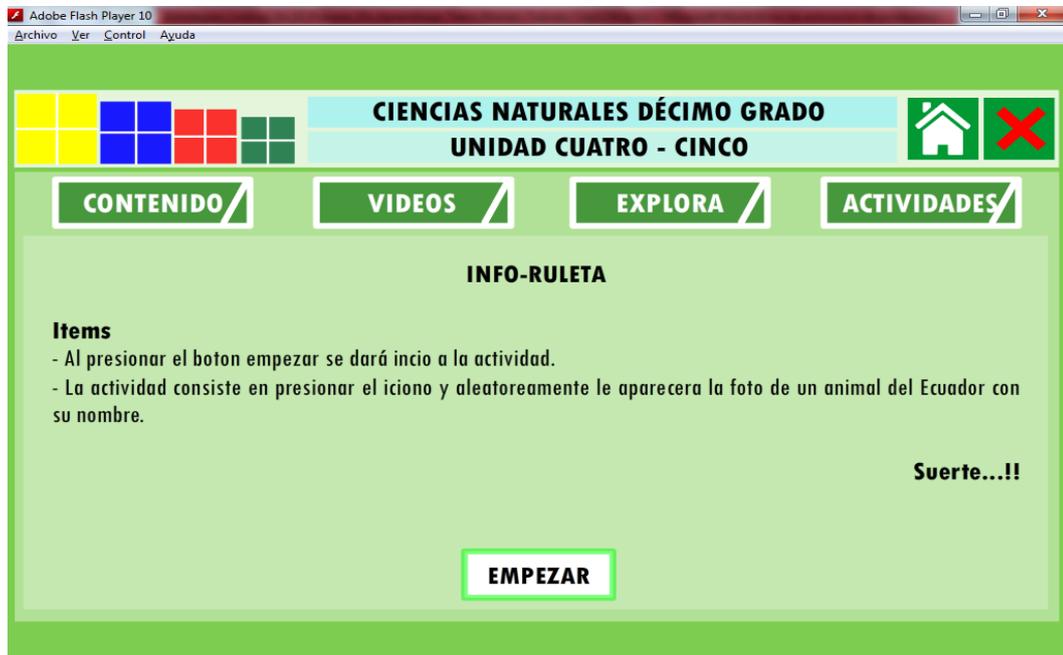


Imagen N.32.- Pantalla de actividad # 1



Actividad # 2: Rompecabezas.

Imagen N.33.- Indicaciones de actividad # 2

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

CIENCIAS NATURALES DÉCIMO GRADO
UNIDAD CUATRO - CINCO

CONTENIDO / VIDEOS / EXPLORA / ACTIVIDADES /

ROMPECABEZA

Items

- Al presionar el boton empezar se dará inicio al rompecabeza.
- Debe colocar adecuadamente cada fragmento, para formar la imagen correspondiente.

Suerte...!!

EMPEZAR



Imagen N.34.- Pantalla de actividad # 2

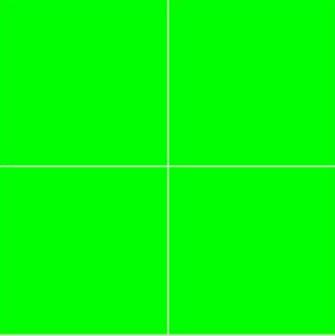
Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

CIENCIAS NATURALES DÉCIMO GRADO
UNIDAD CUATRO - CINCO

CONTENIDO / VIDEOS / EXPLORA / ACTIVIDADES /

Rompecabeza

Coloca adecuadamente cada fragmento de la imagen



Actividad # 3: Seleccionar.

Imagen N.35.- Indicaciones de actividad # 3

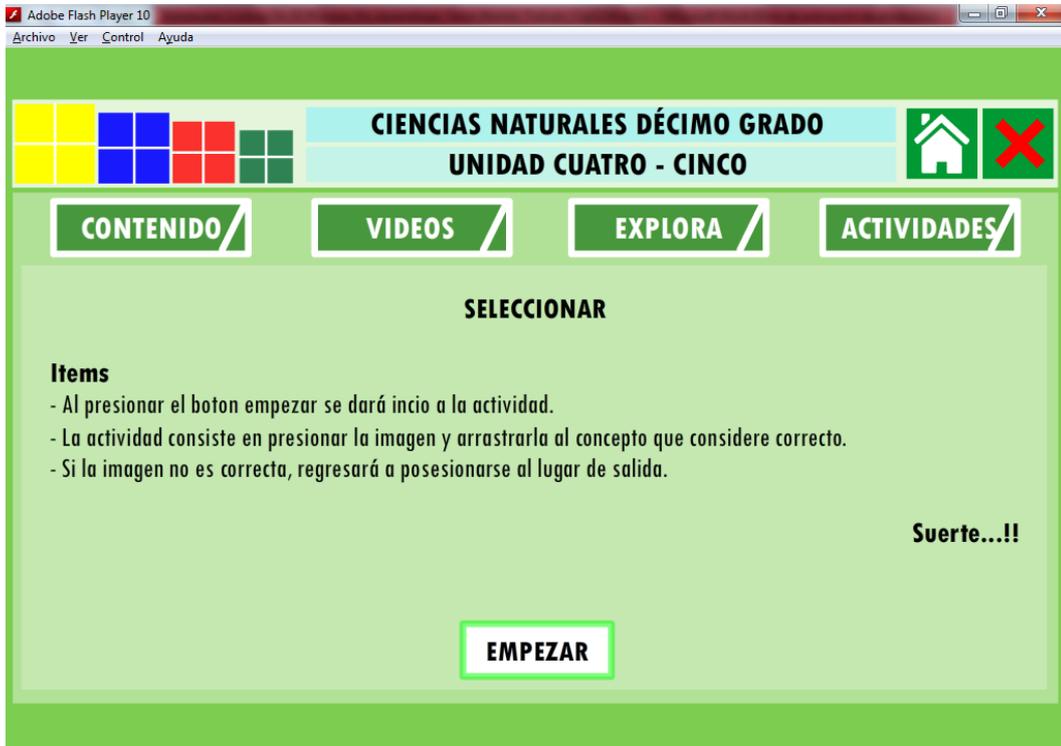


Imagen N.36.- Pantalla de actividad # 3



Actividad # 4: Adivinanza.

Imagen N.37.- Indicaciones de actividad # 4

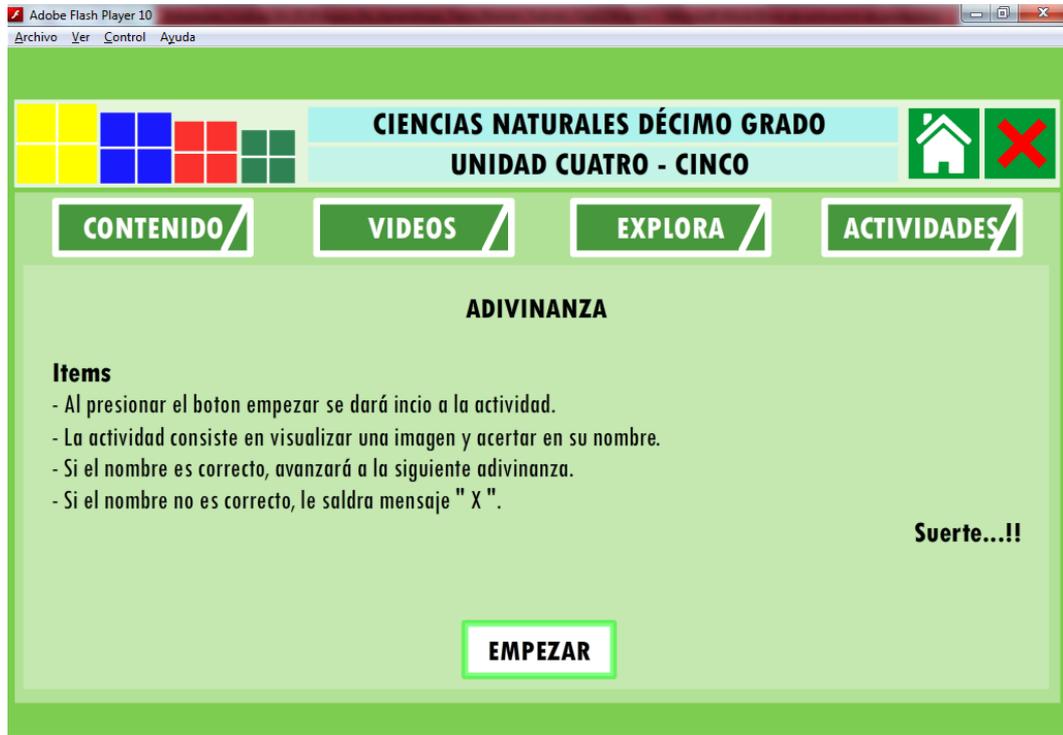
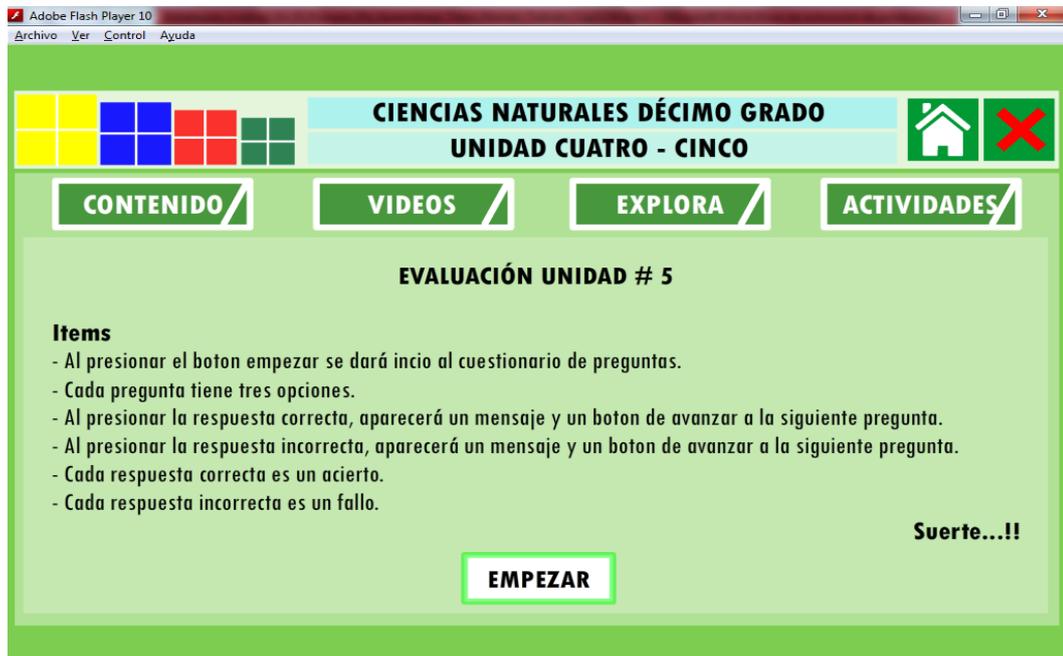


Imagen N.38.- Pantalla de actividad # 4



Evaluación.

Imagen N.39.- Indicaciones de evaluación # 1



Se presenta los resultados luego de contestar las diez preguntas planteadas en la evaluación.

Imagen N.40.- Resultados de evaluación # 1



Recomendaciones

- Es imprescindible que las y los estudiantes logren dominar este Software Educativo con el fin de obtener la mejoría en el rendimiento académico.
- Debido a la gran cantidad de actividades que posee el Software Educativo presentado en este proyecto, se necesita que el docente se encuentre supervisando la utilización de los mismos.
- Se recomienda que los computadores se encuentre en constante análisis y actualizaciones pues de esta manera el Software Educativo tendrá un mejor rendimiento.
- Fortalecer las estrategias lúdicas para que las y los estudiantes se desenvuelvan un ambiente áulico formidable y así mejorar su proceso de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales y en las demás asignaturas que se presentan en su vida escolar.
- Facilitar la interacción entre docentes y estudiantes con la utilización de estrategias lúdicas innovadoras y existentes.
- En toda comunidad educativa es indispensable que haya una comunicación adecuada y cordial, para que los integrantes establezcan relaciones de confianza que permitan el fortalecimiento de las relaciones sociales.
- Se pide que las y los estudiantes aprovechen al máximo las actividades propuestas en este Software Educativo por ello se plantea una evaluación con su respectivo puntaje tanto para la Unidad # 4 y para la Unidad # 5.

ANEXOS



Universidad de Guayaquil

**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA / CARRERA: SISTEMA MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 09 de Junio del 2017

Máster

Juan Fernández Escobar

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA Y SISTEMAS
MULTIMEDIA**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Nelly Maritza Álvarez Montaña, docente tutor del trabajo de titulación, ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL estudiante de la Carrera sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutoría semanales en el siguiente horario 17:00 a 18:00 HORAS, los días JUEVES.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



Román Tutivén Tania Mabel

C.C. 0930972526



Msc. Nelly Maritza Álvarez Montaña

C.C. 0917367252

CC: Unidad de Titulación



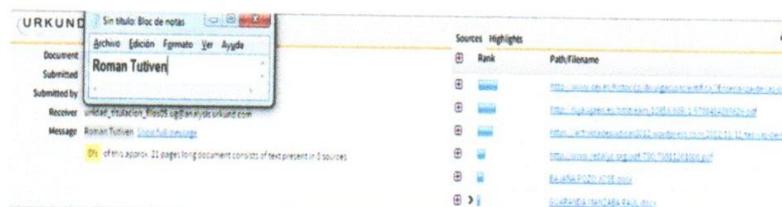
Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA / CARRERA: SISTEMA MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **NELLY MARITZA ÁLVAREZ MONTAÑO** tutora del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **TANIA MABEL ROMÁN TUTIVÉN C.C 0930972526** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA**.

Se informa que el trabajo de titulación **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES”** ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (**URKUND**) quedando el **OCHO %** de coincidencia.



37%
Formulación de problema: ¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo año de EOG del Colegio Fiscal, Provincia de Chimborazo, Zona 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia...
Formulación de problema: ¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en los estudiantes Octavo año de Educación General Básica en la asignatura de Ciencias Naturales del Colegio Fiscal Unisei, Píez Píamito, Zona 3, Distrito 0805, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia...

Nelly Alvarez

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas Multimedia
MSc. Tania Román Tutivén
ESTRUCYCH

23/Ene/2018

MSc. NELLY MARITZA ÁLVAREZ MONTAÑO

C.C. 0917367252



Universidad de Guayaquil
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIAS
Unidad de Titulación

Guayaquil, 03 DE Enero del 2018.

Sr. /Sra.

Lic. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR (A) DE LA CARRERA/ESCUELA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO de la estudiante ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL , indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que la estudiante está apta para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



MSc. Nelly Maritza Alvarez Montaña

TUTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

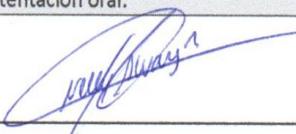
C.I. 0917367252



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIAS
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO. Autora: ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.2
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	0.8
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.3
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.4
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.7
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9.6
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


MSc. Nelly Maritza Alvarez Montaño
TUTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0917367252

FECHA: Guayaquil, 03 DE Enero del 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA _INFORMATICA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 25 de Enero del 2018

Sr. Msc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA
FACULTAD FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO**. De la estudiante **ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 20 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que la estudiante **ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL** está apta para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


Msc. Edgar Morales Caguana

C.I. 0907752828



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA _INFORMATICA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO. Autor(s): ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


Msc. Edgar Morales Caguana
No. C.I. 0907752828

FECHA: 25/Enero/2018



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias de la
Educación

UG-FFLCE-MYP-PH- 136
Guayaquil, 08 de Agosto de 2017

Sr. Msc.
Luis Alberto Flores Roha
Rector del Colegio Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que la egresada **ROMÁN TUTIVÉN TANIA MABEL** realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención **SISTEMAS MULTIMEDIA**.

TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES.

PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



Elaborado y aprobado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de Titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la Carrera.

Avanzamos juntos a la excelencia



Colegio Fiscal Técnico

"Provincia de Chimborazo"

col.chimborazo@hotmail.com

Oficio # 225 - PCHR

Guayaquil, agosto 9 de 2017

Sr. Msc.
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS
Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Con un atento saludo me dirijo a Ud. para informarle que, en atención a su Oficio UG-FFLCE-MYP-HP-136, del 8 de agosto de 2017, se autoriza a la egresada ROMAN TUTIVEN TANIA MABEL, para que realice el Proyecto educativo en esta Institución, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención SISTEMAS MULTIMEDIA.

TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES.

PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO.

Particular que pongo a su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,


Msc. Luis Flores Roha
RECTOR



García Moreno y la 1era de las Acacias Teléfono: 3856433

Evidencias fotográficas



Pie de foto: Entrevistando a docente



Pie de foto: Entrevistando a docente



Pie de foto: Encuestando a estudiantes



Pie de foto: Entrevistando a Rector del Colegio



**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD Y DOCENTE DEL
COLEGIO FISCAL “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”.**

1. ¿Considera que las actividades recreativas ayudarían en la motivación y dinamismo del estudiante en su hora clase?
2. ¿Uno de los factores que generan problemas en el ámbito educativo sería la ausencia de estrategias lúdicas en el aprendizaje?
3. ¿Estaría de acuerdo en incluir los recursos tecnológicos en el aprendizaje para potenciar el nuevo currículo educativo?
4. ¿Los estudiantes le han manifestado tener alguna dificultad en el aprendizaje de Ciencias Naturales, de ser así indique cuales han sido esas dificultades?
5. ¿Cree que el estudiante debe sentirse motivado para proceder con el proceso de aprendizaje?
6. ¿Qué tipo de métodos considera usted deberían los docentes mejorar en sus clases para un mejor rendimiento del aprendizaje?
7. ¿Considera necesario implementar una aplicación digital para la enseñanza de Ciencias Naturales, como un paso importante para incorporar la tecnología en el Colegio Fiscal “Provincia de Chimborazo”?



**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTE DEL COLEGIO FISCAL
“PROVINCIA DE CHIMBORAZO”.**

TITULO: Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje.

Se agradece su colaboración, permítanos indicarle que la encuesta es confidencial y anónima. Conteste con seriedad y responsabilidad.

INSTRUCTIVO: Por favor marque con una X el casillero que usted crea conveniente tomando en cuenta los siguientes parámetros.

1= Siempre 2= Casi siempre 3=A veces 4=Casi nunca 5=Nunca

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	¿Su docente demuestra una actitud amigable al iniciar la clase?					
2	¿Cree usted que su docente le brinda el trato justo en todo momento?					
3	¿El docente enseña alguna canción o dinámica referente al tema de alguna clase nueva?					
4	¿El docente cambia el proceso en cada clase?					
5	¿Pregunta a su docente cuando tiene alguna inquietud sobre el tema de clases?					
6	¿El docente domina el manejo de los recursos tecnológicos en el aula?					
7	¿Cumple en el tiempo indicado las tareas de la asignatura de Ciencias Naturales encomendadas por su docente?					
8	¿Sus calificaciones mejoran constantemente en la asignatura de Ciencias Naturales en el actual periodo lectivo?					
9	¿Utiliza el docente alguna aplicación digital para impartir la asignatura de Ciencias Naturales?					
10	¿Comprende de inmediato la teoría impartida por su docente?					

Referencias bibliográficas

Barboza, Elles Sidney; Pandales, Midero Merci (2016) Actividades Lúdicas destinadas para el aprendizaje de los niños del grado transición del Instituto Educativo "El Sembrador". Cartagena - Colombia.

Chaler, María Cristina (2015) Enseñanza de las ciencias en la escuela: algunas claves para generar cambios. Buenos Aires - Argentina.

Furman, Melina (2015) Enseñanza de las ciencias en la escuela: algunas claves para generar cambios. Buenos Aires - Argentina.

García-Allen, Jonathan (2015) Los 13 tipos de aprendizaje, una clasificación con los tipos de aprendizaje y las características de cada uno. Barcelona - España.

Gutierrez, Casserres Brendy Yulanis (2015) Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1º de la Institución Educativa Mercedes Abrego Sede Camilo Torres. Cartagena - Colombia.

Hernandez, Sampieri (2009) La escala de Likert.

Hernández, Requena Stefany (2012) El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje . España

Maciel, Torres Isabel (2015) El aprendizaje social y emocional.

Morales, Capilla Marina (2014) Percepción del profesorado y del alumnado de la facultad de ciencias de la educación de la Universidad de Granada acerca de la utilización de las TIC's por parte del profesorado universitario y de su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. España

Palacino, Rodríguez Fredy (2010) Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Colombia

Salguero, Nemocón Doris; Pérez, Díaz Adriana (2015) Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado. Santiago de Cali - Colombia.

Torres, Arturo (2015) La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Barcelona - España.

Valverde, Berrocoso Jesús; Garrido, Arroyo María del Carmen; Sosa, Díaz María José (2010) Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado. Cáceres - España.

Veneranda, Blanco (2012) Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Panamá.

Bibliografía web

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1023/1/TESIS%20CARMEN%20BAQUERIZO.pdf>

<http://190.242.62.234:8080/jspui/handle/11227/2004>

<http://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf> tics

http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062008000600004 cita #1

<http://revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1146/1069> cita #2

<http://www.redalyc.org/html/440/44028110/> cita # 3

<http://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/689/1/9788484399629.pdf>

<http://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Ensenanza-de-las-ciencias-en-la-fundamentaciones>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

URKUND

Sin título: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Roman Tutiven

Document Submitted Submitted by Receiver Message

unidad_titulacion_fios05.ug@analysis.urkund.com

Roman Tutiven Show full message

0% of this approx. 21 pages long document consists of text present in 8 sources.

Sources	Highlights	Rank	Path/Filename
			http://www.cel.es/historico/divulgacioncientifica/Ensenanza-de-las-cie/
			http://ruja.ujain.es/bitstream/10953/689/1/9768-6439629.pdf
			https://actividadesjudicas2012.wordpress.com/2012/11/12/tecnicas-de-los/
			http://www.redalyc.org/pdf/780/780112010008.pdf
			BAJAÑA POZO, JOSE.docx
			GUARANDA.MANZABARAUL.docx

37%

1 Active

Urkund's archive: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / GUARANDA.MANZABARAUL.docx

Formulación del problema. ¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en los estudiantes Octavo año de Educación General Básica en la asignatura de Ciencias Naturales, del Colegio Fiscal Ismael Pérez Pázmimo, Zona 8, Distrito 08D05, provincia del Guayas, canton Guayaquil, parroquia

Ximena en el periodo 2017 - 2018?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN: Objetivo General: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, mediante el método científico para el diseño de un software educativo. Objetivos específicos: Los objetivos específicos del presente trabajo investigativo son: • Analizar las estrategias lúdicas que emplean los docentes al iniciar su clase mediante el método de observación con la utilización de una entrevista para la mejora de las mismas.

• Mejorar el proceso de aprendizaje que reciben las/os estudiantes mediante la utilización del método bibliográfico para el mejoramiento del rendimiento académico.

[Handwritten signature]

23/Ene/2018

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Bibliotecas y Sistemas Multimediales
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Propuesta: Software Educativo		
AUTORA:	Román Tutivén Tania Mabel		
REVISOR/TUTORA	MSc. Edgar Morales Caguana (Revisor) MSc. Nelly Álvarez Montaña (Tutora)		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
ESPECIALIDAD:	Licenciatura en Sistemas Multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2018	No. DE PÁGINAS:	109
ÁREAS TEMÁTICAS:	Ciencias Naturales		
PALABRAS CLAVES:	Estrategias Lúdicas – Rendimiento Académico – Software Educativo		
RESUMEN/ABSTRACT:	El presente proyecto educativo trata sobre el uso de las estrategias lúdicas para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes, el cual debe cumplirse a cabalidad en cada fase siendo estas: experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación para que el rendimiento escolar sea favorable y las calificaciones mejoren constantemente, es importante para el docente poder transformar las clases en algo llamativo y es por ello que se ha desarrollado este proyecto junto a un Software Educativo que consta de actividades dinámicas tales como: laberintos, rompecabezas, info-ruletas, sopas de letras, selección, adivinanzas, videos demostrativos, entre otros; para que las clases den un giro y logren captar la atención de los educandos. Además se incluyen las respectivas evaluaciones para que el docente pueda percatarse de la mejoría de los estudiantes del décimo año de educación general básica del Colegio Fiscal Mixto "Provincia de Chimborazo".		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORA:	Teléfono: 0968172089	E-mail: taniaromantutiven93@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad		
	Teléfono: (04) 2294091		
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec		

