



Universidad de Guayaquil

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: VINCES

PROYECTO EDUCATIVO

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

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA
DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL
NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRÓCER JOSÉ
DE ANTEPARA", ZONA 5, DISTRITO 12D05,
PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN
VINCES, PARROQUIA VINCES,
PERIODO LECTIVO
2015 - 2016.**

**AUTORES: CAMPUZANO LOZANO EDER JOSÉ
QUINTANA ZAMBRANO ROBERTO ALBERTO**

TUTOR: MSc. FLOR RAMÍREZ RAMÍREZ

REVISOR: MSc. ENEIDA BASTIDAS

VINCES, 2017

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACION: SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL**

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy - Sang Castro. Arq.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero D. MSc.

VICEDECANO

**MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA
INFORMÁTICA**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

MSc.

Silvia Moy - Sang Castro

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

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Informática, el día 1 de Febrero del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que Campuzano Lozano Eder José con C.C: 1205961814 y Quintana Zambrano Roberto Alberto con C.C: 1205184102, diseñaron y ejecutaron el Proyecto de Grado con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico del área de Ciencias Sociales de los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vices, Parroquia Vices, periodo lectivo 2015 - 2016.

Proyecto piloto en la Facultad de Filosofía, denominado “Gerencia de Proyectos de Grado”, coordinado desde el departamento de Investigaciones de la institución antes mencionada y que corresponde a la problemática: “Baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vices, Parroquia Vices, periodo lectivo 2015-2016.” El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto de Grado, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.



Msc. Flor Teresa Ramírez Ramírez

C.C. 0919366930

DOCENTE TUTOR

Guayaquil, 1 de Febrero del 2017

Máster

Silvia Moy-Sang Castro

**Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-**

Derecho de los Autores

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo: Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico del área de Ciencias Sociales de los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Prócer José de Antepara", Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, periodo lectivo 2015 - 2016.

Pertenece a la facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



Campuzano Lozano Eder José
C.C: 1205961814



Quintana Zambrano Roberto Alberto
C.C: 1205184102



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: VINCES

PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA”, ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016.

.APROBADO

.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2

.....
Tribunal No 3

Campuzano Lozano Eder José
C.C: 1205961814

Quintana Zambrano Roberto Alberto
C.C: 1205184102

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

LCDO. RENAN VARGAS, MSc.

LCDA. SOLANDA LEÓN, MSc.

LCDO. WELLINGTON GOYBURO, MSc.

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado principalmente a Dios por darme la fuerza para seguir adelante y poder realizar este proyecto, a mi familia por su apoyo incondicional y por ser la razón de seguir adelante.

Se lo dedico también a mis profesores y compañeros de estudios por la enseñanza, amistad y comprensión que me brindaron en esta hermosa etapa de mi vida.

Eder José Campuzano Lozano

Este proyecto es dedicado principalmente a Dios por brindarme las ganas de continuar adelante a mi familia por su ayuda incondicional por ser ese motivo para seguir superándome y a las futuras generaciones para que lo tomen de precedente investigativo.

A los docentes, a mis compañeros que me brindaron la enseñanza y el apoyo en esta carrera universitaria, que supieron guiarme hasta alcanzar esta meta.

Roberto Alberto Quintana Zambrano

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por encaminarme en este rumbo de progreso a mi familia por su apoyo, tiempo, dedicación y ayuda, a mis maestros por sus enseñanzas impartidas en todo este proceso y a la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación por acogerme entre sus pilares de enseñanza y así desarrollar mis conocimientos.

Eder José Campuzano Lozano

Agradezco en primer lugar a Dios por darme la inteligencia y paciencia para seguir adelante por darme la fe y la persistencia para así poder alcanzar las metas que me he propuesto, a mi familia por sus palabras de aliento y su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida universitaria.

A la Facultad de Filosofía por darme la oportunidad de prepararme para el futuro, a mis compañeros por las experiencias compartidas y los docentes por su dedicación por impartir sus conocimientos.

Roberto Alberto Quintana Zambrano

INDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Aprobación del Consultor Académico.....	iii
Derechos de los Autores.....	iv
Aprobación del tribunal.....	v
Aprobación del tribunal Examinador.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	Viii
Índice general.....	ix
Índice de cuadros.....	xi
Índice de Tablas.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen.....	xv
Summary.....	xvi
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación.....	3
Problema de investigación.....	4
Situación Conflicto.....	5
Hecho Científico.....	6
Causas.....	6
Formulación del problema.....	6
Objetivos de la investigación.....	7
Interrogantes e investigación.....	7
Justificación.....	8

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio	10
-------------------------------	----

Bases Teóricas.....	11
Las técnicas lúdicas en la educación.....	11
Definición de técnicas Lúdicas.....	12
Técnicas Lúdicas en la enseñanza de Ciencias Sociales.....	13
Generalidades del Pensamiento Crítico.....	15
Definición de Pensamiento Crítico.....	15
El Pensamiento Crítico en la enseñanza de Ciencias Sociales.....	16
Fundamentación Epistemológica.....	19
Fundamentación Psicológica.....	20
Fundamentación Sociológica.....	21
Fundamentación Pedagógica.....	22
Fundamentación Tecnológica.....	24
Fundamentación Legal.....	25
Términos Relevantes.....	26

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico.....	30
Tipos de investigación.....	30
Investigación Bibliográfica.....	30
Investigación de Campo.....	31
Investigación Descriptiva.....	32
Población y Muestra.....	32
Cuadro de Operacionalización de Variables.....	35
Métodos de Investigación.....	36
Método Inductivo – Deductivo.....	36
Método Hipotético.....	36
Método Empírico.....	36
Técnicas e instrumentos de investigación.....	37
La Encuesta.....	38
La Entrevista.....	38
La Observación.....	38

Análisis e Interpretación de datos.....	39
Prueba del Chi Cuadrado.....	71
Conclusiones y recomendaciones.....	72

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación.....	74
Objetivos.....	75
Factibilidad de su aplicación.....	76
Descripción de la Propuesta.....	77
Impacto social y beneficiarios.....	96
Conclusiones.....	97
Bibliografía.....	98
Anexos.....	122

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Población.....	33
Cuadro# 2 Muestra.....	34
Cuadro # 3 Cuadro de Operacionalización de las Variables.....	35

ÍNDICE DE TABLAS

Encuesta dirigida a los Docentes

Tabla # 1 Implementar las técnicas lúdicas.....	41
Tabla # 2 Uso de las Implementar las técnicas lúdicas.....	42
Tabla # 3 Las técnicas lúdicas ayudaran	43
Tabla # 4 Aplicadas a los estudiantes.....	44
Tabla # 5 Pensamiento crítico ayudado	45
Tabla # 6 Por medio de las técnicas lúdicas.....	46
Tabla # 7 Debe capacitarse.....	47
Tabla # 8 Los estudiantes deben mejorar.....	48
Tabla # 9 Creación de una guía interactiva.....	49
Tabla # 10 Sirva para adquirir conocimientos	50

Encuestas dirigidas a los Estudiantes

Tabla # 11 Utiliza las técnicas lúdicas.....	51
Tabla# 12 Implemente las técnicas lúdicas.....	52
Tabla # 13 Las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda.....	53
Tabla# 14 Se haría más difícil aprender.....	54
Tabla # 15 Pensamiento crítico con el cual se desenvuelve.....	55
Tabla # 16 Promover el pensamiento crítico.....	56
Tabla # 17 Capacitarse tecnológicamente.....	57
Tabla # 18 Ayuda tecnológica.....	58
Tabla # 19 Creación de una guía interactiva.....	59
Tabla # 20 Basada en las técnicas lúdicas.....	60

Encuestas dirigidas a los Representantes Legales

Tabla # 21 Conocer sobre las técnicas lúdicas.....	61
Tabla # 22 Docente aplique las técnicas.....	62
Tabla # 23 Desarrollo intelectual.....	63

Tabla # 24 Se haría más difícil aprender.....	64
Tabla # 25 Se logrará mejorar.....	65
Tabla # 26 Obtención de buenas calificaciones.....	66
Tabla # 27 Capacitarse tecnológicamente.....	67
Tabla # 28 Ayuda tecnológica.....	68
Tabla # 29 Cree una guía interactiva.....	69
Tabla # 30 Basada en las técnicas lúdicas.....	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Encuesta dirigida a los Docentes

Gráfico # 1 Implementar las técnicas lúdicas.....	41
Gráfico # 2 Uso de las técnicas lúdicas.....	42
Gráfico # 3 Las técnicas lúdicas ayudaran	43
Gráfico # 4 Aplicadas a los estudiantes.....	44
Gráfico # 5 Pensamiento crítico ayudado	45
Gráfico # 6 Por medio de las técnicas lúdicas.....	46
Gráfico # 7 Debe capacitarse.....	47
Gráfico # 8 Los estudiantes deben mejorar.....	48
Gráfico # 9 Creación de una guía interactiva.....	49
Gráfico # 10 Sirva para adquirir conocimientos.....	50

Encuestas dirigidas a los Estudiantes

Gráfico # 11 Utiliza las técnicas lúdicas.....	51
Gráfico # 12 Implemente las técnicas lúdicas.....	52
Gráfico # 13 Las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda.....	53
Gráfico # 14 Se haría más difícil aprender.....	54
Gráfico # 15 Pensamiento crítico con el cual se desenvuelve.....	55
Gráfico # 16 Promover el pensamiento crítico.....	56
Gráfico # 17 Capacitarse tecnológicamente.....	57
Gráfico # 18 Ayuda tecnológica.....	58
Gráfico # 19 Creación de una guía interactiva.....	59
Gráfico # 20 Basada en las técnicas lúdicas.....	60

Encuestas dirigidas a los Representantes Legales

Gráfico # 21 Conocer sobre las técnicas lúdicas.....	61
Gráfico # 22 Docente aplique las técnicas.....	62
Gráfico # 23 Desarrollo intelectual.....	63
Gráfico # 24 Se haría más difícil aprender.....	64
Gráfico # 25 Se logrará mejorar.....	65
Gráfico # 26 Obtención de buenas calificaciones.....	66
Gráfico # 27 Capacitarse tecnológicamente.....	67
Gráfico # 28 Ayuda tecnológica.....	68
Gráfico # 29 Cree una guía interactiva.....	69
Gráfico # 30 Basada en las técnicas lúdicas.....	70



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: VINCES

RESÚMEN

El presente trabajo investigativo tiene como fin analizar la Influencia del uso de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”; apoyando así a que los docentes utilicen las técnicas lúdicas en el desarrollo de sus clases aportando a que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento académico y la capacidad de desarrollo del pensamiento crítico, basándose en las conclusiones de las entrevista realizada a un directivo, a un docente y las encuestas realizada a los estudiantes determinando si es necesario la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. La investigación desarrollada fue tanto de carácter bibliográfico como de campo, pues se efectuó en una Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, en el periodo lectivo 2015-2016. Además se caracterizó por ser sistemática y objetiva. La idea que los autores del proyecto han focalizado es la creación de una guía interactiva que ayude a fomentar el uso de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales queriendo así implementar la tecnología y las técnicas a través de un software educativo que sea de fácil manejo y accesibilidad para los involucrados y de esta manera cubrir la problemática planteada. La metodología de la investigación se desarrolla en base al marco teórico, los antecedentes de estudio, las fundamentaciones como la pedagógica la legal entre otras, llevando a cabo el proyecto antes mencionado.

TÉCNICAS LÚDICAS	PENSAMIENTO CRÍTICO	GUÍA INTERACTIVA
-----------------------------	--------------------------------	-----------------------------



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY EDUCATION LETTERS AND SCIENCES
HIGHER EDUCATION SYSTEM SEMIPRESENTIAL
UNIVERSITY CENTER: VINCES**

ABSTRACTS

SUMMARY

The present research aims to analyze the influence of the use of play techniques on the quality of the development of critical thinking in the students of the ninth year of Basic General Education of the Educational Unit "Prócer José de Antepara"; Supporting teachers to use the techniques of play in class development by providing students who achieve the highest academic performance and critical thinking development ability, based on the conclusions of interviews with a manager, a teacher And the surveys done to the students determining if it is necessary the application of the play techniques to improve the quality of the development of the critical thinking in the students. The research developed both by the bibliographic and the field, so it is carried out in an Educational Unit "Prócer José de Antepara", in the academic period 2015-2016. It is also characterized by being systematic and objective. The idea that the project's authors have focused on is the creation of an interactive guide that helps to encourage the use of play techniques in the area of Social Sciences that wants to implement technology and techniques through an educational software that the sea of Easy handling and accessibility for those involved and in this way cover the issues raised. The methodology of the research is developed based on the theoretical framework, the background of study, the fundamentals such as the legal and pedagogical among others, carrying out the aforementioned project.

LÚDICAS TECHNIQUES	CRITICAL THINKING	INTERACTIVE GUIDE
-------------------------------	------------------------------	------------------------------

INTRODUCCIÓN

La enseñanza a través de técnicas sean estas modernas o antiguas en la educación se las va implementando por medio del uso de la tecnología como un recurso que muchos docentes optan por utilizar siempre y cuando su adquisición no sea con un costo económico elevado y su utilización de fácil manejo, para poderlo aplicar a la enseñanza que se le da al estudiante.

El presente proyecto tiene como finalidad analizar cómo influye las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05 de la Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, periodo lectivo 2015 - 2016. La solución que se le pretende dar a la problemática es el diseño de una guía interactiva que está conformada por la utilización de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales con el fin de que el estudiante mejore la calidad de desarrollo del pensamiento crítico y aporte a la obtención de un alto rendimiento académico.

Se intenta optimizar el proceso educativo efectuando una guía interactiva que le permita a los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica interesarse por aprender de una manera más atrayente, amena e interesante y asociar los conocimientos de Ciencias Sociales para desarrollar destrezas y mejorar el rendimiento académico. El uso de la guía interactiva va a permitir al docente aplicar las técnicas lúdicas por medio de la tecnología y mejorar la adquisición de los conocimientos en el estudiante, contribuyendo a la solución de la problemática. Para conocer mejor la estructura del presente proyecto está dividido de la siguiente forma:

El capítulo I abarca todo lo que concierne al problema de estudio, es aquí donde se establecen las variables: variable independiente el uso de las técnicas lúdicas y la variable dependiente: la calidad del desarrollo del pensamiento crítico. En este capítulo se presenta una perspectiva general del proyecto, los objetivos, general y específicos, las causas, formulación del problema y la justificación del mismo.

En el capítulo II es donde se desarrolla el marco teórico el mismo que se realiza mediante la investigación bibliográfica sobre las herramientas lúdicas y el desarrollo del pensamiento crítico, además se toma en consideración la existencia de trabajos similares, citas de autores que se asemejan a la realidad del presente tema analizándolas y asociándolas con la solución de la problemática planteada con el fin de que sirvan como bases para la elaboración de este trabajo investigativo, aquí también se presentan las bases legales que fundamentan la elaboración de este proyecto.

El capítulo III abarca la metodología, es decir los métodos utilizados para desarrollar la investigación, así como los tipos de investigación usados, el cálculo de la muestra a partir de la población, todo esto con el fin de obtener la información de parte de los entrevistados y encuestados mediante un proceso que continúa con el análisis y discusión de los resultados y la prueba chi cuadrado con el fin de verificar la viabilidad de la ejecución de la propuesta, y finaliza con las conclusiones y recomendaciones respectivas.

En el capítulo IV contiene el desarrollo de la propuesta, se describen los objetivos de la misma, la factibilidad de su aplicación y la viabilidad del proyecto, además cuenta con la explicación detallada pantalla a pantalla de cómo está diseñada la guía didáctica interactiva para mejorar el aprendizaje y finaliza con las conclusiones de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

El presente trabajo de investigación está encaminado al desarrollo de pensamiento crítico mediante la aplicación de técnicas Lúdicas en los estudiantes del Noveno grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” ubicada en la Costa Ecuatoriana de la Provincia de los Ríos, Cantón Vinces, el que se muestra como un pueblo con su principal fuente de ingresos en la agricultura y por ende todos los derivados de ésta, el poco conocimiento o interés por aprender en el área de Ciencias Sociales, determina un problema porque no se da a conocer a la sociedad local como nacional todo el potencial de producción que posee este cantón y así impulsar su desarrollo para beneficio del mismo.

Este tema es de gran importancia, ya que en la actualidad los estudiantes demuestran un gran desinterés en desarrollar el pensamiento crítico en clases, debido que no se utiliza técnicas Lúdicas que llamen la atención por aprender en los estudiantes y los inste a fortalecer su criterio personal. Esta prestigiosa Unidad Educativa fue creada en la Provincia de los Ríos en el Cantón Vinces en el año de 1984, inicio sus labores como colegio sin nombre, en el año de 1986 se construyó con el nombre de “Prócer José de Antepara” cuenta con especializaciones de Contabilidad Administración, Información Turística, Comercialización y Ventas y Aplicaciones Informáticas.

La institución educativa se rodea de habitantes donde su gente es trabajadora y donde la falta de inclusión de técnicas lúdicas en el área de

Ciencias Sociales ha sido un determinante para que su desarrollo no sea visible, por esta razón la enseñanza por medio de recursos informáticos como una guía interactiva se hace necesario aplicarlo en la institución para que los estudiantes tengan el conocimiento y así utilicen en este caso las ciencias sociales como una solución para impulsar el progreso en este Cantón. La Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” cuenta con un total de 1400 estudiantes que se ubican en 40 aulas y con 42 docentes que son encargados de impartir las clases, el Noveno grado cuenta con 113 estudiantes distribuidos en los tres únicos paralelos de esta categoría.

Problema de la investigación

La utilización de técnicas, métodos de diferentes temas en algunos casos no son aplicados por los docentes de las Unidades Educativas, la falta de utilización de la técnicas lúdicas en el desarrollo de la calidad del pensamiento crítico en el área de ciencias sociales se presenta en esta institución, lo que da a notar que una gran parte de los estudiantes no sienten el interés por aprender del tema.

Todos los estudiantes tienen un nivel diferente de conocimientos y capacidades, de la misma manera poseen muchas formas de aprender ya que la inteligencia humana tiene muchas herramientas para procesar y acomodar la información. Es importante trabajar con Talleres de técnicas Lúdicas los cuales estimularan las capacidades y destrezas de los estudiantes, para esto los docentes deben identificar las capacidades y aptitudes excepcionales que estos poseen y así utilizar una variedad de estrategias educativas que permitan a los estudiantes poner en práctica sus fuertes cognitivas, afectivas y psicomotoras.

El interés es un estado primordial para que el aprendizaje sea exitoso. Por lo cual, sin la existencia de un interés primordial en los, las estudiantes no se podrá adquirir nuevos conocimientos. Las Habilidades Lúdicas son técnicas que desarrollan el pensamiento en los, estudiantes, colocándolos propiciamente para preparar y conservar atención en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para lo cual las características de Habilidades Lúdicas, debe ser variable en su presentación con factores que se deben tener en cuenta, para lograr concentrar el desarrollo de los estudiantes y estimularlos para que aprendan de manera significativa que ayude a potencializar su pensamiento crítico.

Situación conflicto

La capacidad de recepción de información en un estudiante es muy amplia pero si no se consigue dar una buena enseñanza mediante técnicas o métodos no será mucha, en este caso en la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” se enfoca una baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico determinado por la falta o ausencia de métodos didácticos que sean impartidos por el docente como es el caso de las técnicas lúdicas que serían un gran aporte en el área de las Ciencias Sociales.

La falta de conocimiento en base a diversas estrategias existentes que aporten a estimular la creatividad y reflexión de los estudiantes se enfoca como un problema primario por parte de los docentes el que no se empapa del tema y no insita a poder utilizarlas en la realización de las clases en el área de Ciencias Sociales , la equívoca idea de aplicar clases improvisadas es otra de los muchos factores que intervienen a que el estudiante no lleguen a conseguir un nivel académico adecuado y por este motivo se presente la problemática en esta Unidad Educativa.

Todo esto desencadena a que el estudiante posea una baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales y así presenten también dificultades en el razonamiento por poseer en muchos de los casos un aprendizaje memorístico que no acota a que desarrolle la parte de su pensamiento crítico. El conflicto surge cuando los docentes siguen impartiendo sus clases en forma tradicional, rutinaria, memorísticas, sin desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes.

Hecho científico

Baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, periodo lectivo 2015-2016. El bajo rendimiento académico en los estudiantes se pudo evidenciar por medio de las calificaciones reflejadas en los cuadros donde un 55% de los estudiantes posee bajas notas, lo identifica de una manera certera el problema planteado.

Causas

- Ausencias de métodos didácticos
- Desconocimiento de estrategias para estimular la creatividad y reflexión por parte de los docentes
- Clases improvisadas.
- Dificultades de razonamiento de los estudiantes generados por el aprendizaje memorístico.
- Ausencia de recursos tecnológicos en la aplicación de las clases.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico en el área de Ciencias sociales en los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Prócer José de Antepara", Cantón Vinces, periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico; a través de un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, diseñando una guía interactiva para mejorar la calidad del pensamiento crítico en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Identificar la influencia del pensamiento crítico en los estudiantes por medio de la investigación de campo.
- Examinar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno año mediante la investigación bibliográfica análisis estadístico.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para el diseño de una guía interactiva para mejorar la calidad del pensamiento crítico en los estudiantes.

Interrogantes de Investigación

¿Cuál es la importancia que tienen las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico dentro del área de Ciencias Sociales?

¿Por qué es necesario incluir la utilización de las técnicas lúdicas en los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica?

¿Cómo inciden las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento?

¿Cuál es el conocimiento que se tiene referente a la aplicación de las tics técnicas lúdicas para mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico?

¿De qué manera afectara el uso de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?

¿Cuál será la manera en que los docentes deben realizar sus prácticas pedagógicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales?

¿Cuáles son los recursos informáticos que aplican los docentes para mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica?

¿De qué manera contribuye la aplicación de una guía interactiva para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?

¿Por qué es necesaria la creación de una guía interactiva para promover la aplicación de las técnicas lúdicas?

¿Cuál es la manera que influirá la guía interactiva en la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el pensamiento crítico en los estudiantes?

Justificación

La investigación se justifica ya que con la implementación de Técnicas Lúdicas adecuadas y con la aplicación de nuevas Técnicas de enseñanza – aprendizaje que proporcionen la labor del docente al momento de compartir los contenidos se va a lograr despertar el interés de los alumnos, para que aprendan a desarrollar el pensamiento crítico puesto que si no se desarrollan en los estudiantes las capacidades de razonar y pensar analógicamente será imposible alcanzar el nivel de aptitudes necesarias que exige el sistema educativo actual.

El pensamiento crítico es una necesidad mundial en la educación, pues necesaria en todos los años de educación básica y en todas las materias. El aprendizaje es la plataforma donde se respalda el desarrollo de una persona, pidiendo que el sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que acoge la vida de un ser humano se desarrolla

por medio de su capacidad inherente para incorporar habilidades aprendidas en el medio donde se desarrolla.

La elaboración del proyecto es conveniente, porque con los métodos y habilidades correctas y la aplicación de nuevas técnicas Lúdicas facilitará la labor del docente, quien va a alcanzar despertar el interés de los estudiantes para que desarrollen su criterio personal. Esta investigación es factible ya que posee los recursos y materiales necesarios para llevarlo a cabo y además consta con el apoyo y autorización de la directora del Centro y de los docentes que laboran en esta Institución Educativa. Como aporte a las ciencias técnicas se refleja que el docente y estudiante pueden mejorar las diferentes tipos de métodos que emplean al momento de impartir o recibir una clase

En este sentido se muestran los beneficiarios directos e indirectos los que serán los docentes y estudiantes, las familias, la comunidad, el país ya que por este motivo crece la producción y la economía, para el desarrollo de la matriz productiva se propone que los estudiantes tengan la capacidad de autoreflexión en todo sentido de la sociedad y así colaborar al desarrollo progresivo de la misma para elevar su capacidad de competición contribuyendo al desarrollo del cantón, al Buen Vivir y favorezca al Régimen Académico, a la Ley Orgánica de Educación Intercultural para mejorar la vida de los ciudadanos del cantón la provincia y del país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Los autores Gutiérrez Priego Rubén y García Peralta Azahara de la Universidad de Burgos, España en el año 2016 realizaron el proyecto con el tema “Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual empleando técnicas lúdicas” en el cual determina el uso de las técnicas lúdicas como una herramienta valiosa que permite mejorar la motivación de los estudiantes permitiendo lograr un aprendizaje más participativo.

Un segundo antecedente que se pudo encontrar es el trabajo de Solbes Matarredonda Jordy y Torres Merchán Nidia Yaneth de la Universidad de Valencia, España en el año 2012 en su trabajo con el tema: Análisis de las competencias de pensamiento crítico desde el abordaje de las cuestiones socio científicas, en el cual se analizan cuáles son las concepciones de los docentes de sobre el pensamiento crítico, donde se evidencia que reconocen la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento crítico en los procesos académicos.

Como tercer antecedente del estudio se empleó el trabajo de Hinkelammert Franz en el año 2015 en su artículo que se titula “Pensamiento crítico y crítica de la razón” en este trabajo se muestran diversos puntos de vista del pensamiento crítico, así también se muestran las ventajas del desarrollo del mismo. Este artículo se centra en los elementos que constituyen el pensamiento crítico a partir de la humanización del ser humano.

Otro antecedente del estudio es el trabajo de Madariaga Patricio Schaffernicht, Martin en el año 2013 con el tema Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico en el cual se destaca el análisis del pensamiento crítico a fin de buscar los medios para propiciar el desarrollo del pensamiento crítico.

Según lo investigado por parte de los autores del presente proyecto de grado, existen pocos trabajos similares a este por lo que se puede decir que el presente es el primer trabajo investigativo efectuado a nivel de institución, elaborado por dos alumnos de la Universidad de Guayaquil, de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación, y trata sobre el análisis de la Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica, se espera sirva como precedente para futuras investigaciones.

Bases teóricas

A continuación se presentan diferentes citas de autores que han servido como bases sobre las cuales se cimentan los conocimientos para viabilizar la creación y ejecución del presente trabajo investigativo.

Las técnicas lúdicas en la educación

Las técnicas Lúdicas son utilizadas desde los principios de la civilización, hasta los actuales momentos, son muy eficaces porque mediante juegos se puede enseñar, a continuación se muestran diferentes conceptos que sirven para apoyar lo antes mencionado.

Navarrete (2016) afirma:

Asumir el formato lúdico, las estrategias de enseñanza, cobran un nuevo sentido, ya que los niños no “cumplen con” una propuesta pedagógica sino que “son parte de” ella, de este modo las tareas tienen un sentido real para el niño, se contextualizan y les brinda la oportunidad de interactuar con otros sujetos, construyendo juntos el conocimiento. (p.23)

Las técnicas lúdicas permiten involucrar a los estudiantes en lo que se desea enseñar, tal es el caso de que al aplicar técnicas lúdicas todos se convierten en participantes, no solo una parte, lo que les permite interactuar con los demás compañeros e intercambiar puntos de vista y de este modo construir nuevos conocimientos, dándole sentido a las actividades, mejorando la forma de aprender.

Las técnicas Lúdicas como método de enseñanza son un grupo de técnicas muy antiguo, eran utilizadas por la comunidad primitiva de manera empírica en el desarrollo de las habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta manera los niños conseguían asemejar de una manera más fácil las instrucciones de las actividades de la vida cotidiana, que posteriormente convertirían en destrezas que les ayudarían a relacionar sus objetivos.

Definición de técnicas Lúdicas

Al hablar de técnicas lúdicas se refiere a la aplicación de juegos para mejorar la enseñanza, los juegos son utilizados desde la antigüedad, pero para tener un concepto más amplio analizaremos lo que menciona Jiménez (2015) cita a Piaget (1961) “El juego es un hacer o una

participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad”(p.97). Los juegos permiten a los estudiantes mejorar su capacidad de comprensión, asimilando la realidad y mejorar su participación.

El juego es un método de enseñanza muy antiguo, permite la adquisición de conocimientos de forma fácil y divertida, tal y como lo menciona Biscotti (2014) donde sostiene que “El juego en tanto actividad humana por la cual se puede conocer, analizar, pensar, imaginar y soñar la realidad e intervenir en ella, involucrando de manera completa a las personas, como seres sentipensantes” (p.32). El juego es una actividad humana que permite poner a volar la imaginación logrando que el estudiante se involucre con los conocimientos y a su vez permitiéndole despejar su mente, haciendo que se olvide de los problemas. Muy útil para aprender debido a que hace más llevadero el aprendizaje, estimulando los sentidos del individuo permitiendo la combinación de aprendizaje con alegría.

Técnicas Lúdicas en la enseñanza de Ciencias Sociales

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas, tal es el caso que se las pretende aplicar en la asignatura Ciencias Sociales, es por esta razón que el presente trabajo se apoya en lo que menciona Gaete (2011) al citar a Barbato (1999) donde se señala que “la actividad lúdica permite al jugador (estudiante) una organización de ideas de tal suerte que pueda extraer aquellas consideradas como fundamentales para relacionarlas con otras situaciones, haciendo que el aprendizaje sea significativo”(p.27). Las actividades lúdicas permiten al estudiante ordenar las ideas de manera que este pueda identificar cuáles son las más útiles y relacionarlas con otras situaciones para enlazarlas con conocimientos previos logrando así producir el aprendizaje significativo.

De lo antes mencionado se concluye que el juego es una excelente alternativa para todos los seres humanos, independientemente de la edad en la que se encuentren. Si bien el juego está más asociado a los niños, su aplicación es también para personas de otras edades, tanto para los más pequeños porque les permite expresar su imaginación y libertad, crecer conformes, aprender y desarrollar la empatía. Y para los adultos es importante porque durante su práctica los aleja de las preocupaciones cotidianas y de la monotonía de la rutina.

Realidad actual de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son muy antiguas, pero es ahora en la actualidad es donde su uso se lo está realizando con mayor frecuencia debido a que se ha logrado descubrir que combinadas con diferentes asignaturas se pueden obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza.

Reyes (2011) acota:

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (p.26)

El ser humano tiene muchos deseos de comunicarse y las técnicas lúdicas le permiten realizar dicho proceso así como expresar sus sentimientos, emociones y divertirse, es por esto que en el presente trabajo

se las emplea para mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico donde el alumno podrá motivarse, aprender y desechar malos pensamientos. Empoderándose de conocimientos y sabiduría para hacer buenas elecciones ya que va a influir de manera positiva en el desarrollo del pensamiento crítico.

Almache (2012) sostiene:

En el trabajo docente es muy importante abandonar las estrategias caducas de aprendizaje y reemplazarlas por actividades relacionadas con el juego y la recreación para que los estudiantes pongan mayor interés, muchas de las dificultades en el aprendizaje se originan en la inadecuada utilización de técnicas y recursos de allí su importancia. (p.112)

Los docentes están día a día capacitándose para buscar la forma más adecuada de llegar con la enseñanza al estudiante, es por esta razón que es importante que cambia la metodología antigua y se involucre con el uso de las técnicas lúdicas a fin de que el estudiante aprenda mejor y se integre con la clase. Se ha comprobado que por no cambiar la forma antigua de enseñanza se producen problemas para aprender.

Generalidades del Pensamiento Crítico

El pensamiento crítico es la capacidad que posee el ser humano para analizar las situaciones y cuestionarse sobre las mismas hasta obtener el concepto adecuado, el cual le servirá para ponerlo en práctica a lo largo de su existencia.

López (2012) sostiene:

El pensamiento crítico es una actividad reflexiva; porque analiza lo bien fundado de los resultados de su propia reflexión como los de la reflexión ajena. Hace hincapié en el hecho de que se trata de un pensamiento totalmente orientado hacia la acción. Siempre hace su aparición en un contexto de resolución de problemas y en la interacción con otras personas. (p.3)

El pensamiento es una actividad reflexiva, es decir, permite efectuar un análisis de los contenidos tanto propio como ajeno, es un pensamiento orientado a la práctica, además resulta muy útil en la interacción en la sociedad así como en la solución de problemas. El pensamiento crítico permite al individuo, en este caso al estudiante buscar la mejor solución a cualquier problema que se le presente en el transcurso de su vida estudiantil.

Definición de Pensamiento Crítico

El pensamiento crítico se basa en valores intelectuales que tratan de ir más allá de las impresiones y opiniones particulares, por lo que requiere claridad, exactitud, precisión, evidencia y equidad.

Valdivia (2010) sostiene:

Se deduce a partir de la cognición, es decir de la existencia de la relación entre pensamiento y conocimiento mediante la cual se sabe lo que se sabe y se parte de allí, para la resolución de un determinado problema o situación nueva, teniendo como habilidad

cognitiva la comprensión completa de los hechos y las posibles circunstancias de resolución. (p.11)

El pensamiento crítico nace a partir de la asociación de conocimientos, relacionando lo que el estudiante ya sabe para que esto sirva de base para iniciar con la adquisición de conocimientos mediante la comprensión y análisis de nuevos hechos con el fin de asociarlos y analizarlos para luego poner en práctica lo aprendido. El pensamiento crítico permite analizar desde diferentes ángulos.

El pensamiento crítico es un proceso cognitivo mediante el cual se analiza y evalúa la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas opiniones o afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana. Según Sanchez y Rivas (2012) Ven el pensamiento crítico, como una teoría de la acción, “habla” con la realidad, se abordan problemas o se plantean objetivos, que se intentan resolver o alcanzar. Desde un punto de vista práctico, es un proceso mediador entre el conocimiento y la inteligencia, para llegar de forma efectiva, a la posición más razonable y justificada sobre un tema.

El Pensamiento Crítico en la enseñanza de Ciencias Sociales

El desarrollo del Pensamiento Crítico en el Noveno grado de Educación General Básica en la asignatura Ciencias Sociales, les permitirá a los estudiantes alcanzar mayores niveles de aprendizaje con mucha eficacia y menor esfuerzo. Otro aspecto que va a mejorar el desarrollo del pensamiento crítico será la buena toma de decisiones, los estudiantes desarrollarán el sentido crítico analítico y serán reflexivos.

Mota (2010) citando a Brown (1998) afirma:

El instruir a los estudiantes a seguir un cierto modo de pensamiento no debe verse como algo prescriptivo, más bien, con este tipo de instrucción se logra motivar a los estudiantes a descubrir y tomar su propio camino a través de la comprensión de sus convicciones y de un constante diálogo con ellos mismos y con otros con el fin de construir nuevos conocimientos. (p.2)

El mejorar la calidad del pensamiento crítico de los estudiantes no se debe de ver como algo ordenado, este tipo de aprendizaje permite motivar a los estudiantes a descubrir, conocer y comprender en lo que cree así como también propicia el diálogo entre ellos lo cual sirve para compartir diferentes puntos de vista que le permitirán la construcción de nuevos conceptos.

Álvarez (2012) acota:

El pensamiento crítico se convierte en una herramienta para formar ciudadanos competentes que respondan a las necesidades actuales de un mundo en constante transformación. Formar a los estudiantes como pensadores críticos, significa apuntar a la formación de ciudadanos capaces de argumentar, tomar decisiones, evaluar las situaciones y autorregularse (p.15)

El pensamiento crítico es tan útil que se ha convertido en una herramienta que permite crear estudiantes analíticos, capaces de desenvolverse en cualquier medio, razonadores y solucionadores de

problemas, capaces de tomar buenas decisiones acorde a la situación. Las Habilidades Lúdicas y el Pensamiento Crítico son el conjunto de directrices que permiten hacer efectiva una estrategia novedosa que moldea de manera activa e impulse el desarrollo del pensamiento.

El pensamiento crítico en la actualidad

Hoy en día es muy común escuchar sobre el pensamiento crítico, ser reflexivo, toma óptima de decisiones entre otros términos referentes al pensamiento.. Según Madariaga y Schaffernicht (2013) haciendo referencia a Ennis (1993) afirman que el pensamiento crítico se puede definir como el “pensamiento razonable reflexivo buscando decidir qué creer o qué hacer” (p.475). El pensamiento crítico es una cualidad del ser humanos que permite analizar o cuestionar sobre determinado tema hasta encontrar el mejor concepto. Por lo antes visto se puede notar que el pensamiento crítico incluye la reflexión, análisis y valoración de lo que se pretende estudiar con el único objetivo de decidir que creer o que hacer.

Hinkelammer (2015) afirma:

Todo pensamiento que critica algo no es por eso pensamiento crítico. La crítica del pensamiento crítico la constituye un determinado punto de vista, bajo el cual la crítica se lleva a cabo. Este punto de vista es el de la emancipación humana. En este sentido, es el punto de vista de la humanización de las relaciones humanas mismas y de la relación con la naturaleza entera.(p.401)

Hay que tener presente que el pensamiento crítico no es el que critica sino más bien es un tipo de pensamiento que construye un determinado punto de vista bajo el cual se produce la crítica. Muchas personas confunden lo que es pensamiento crítico con la crítica, pero es fácil entender que el pensamiento crítico permite hacerse una idea de lo que se analiza y cuestionarlo, mientras que crítica es destacar cualidades negativas.

El desarrollo del pensamiento crítico es una forma fundamental de estimular la inteligencia de los estudiantes debido a que van a obtener sus propios conceptos, desarrollando la capacidad analítica y así también aprenderán a realizar una buena toma de decisiones. Si mejora el conocimiento del estudiante mejora considerablemente su entorno.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

El ser humano usa los conocimientos ya existentes en determinadas situaciones y de él depende si está dispuesto a adquirir nuevos conocimientos, se dice esto porque es un proceso libre y voluntario.

Gutiérrez, López y Valencia (2014) sostienen:

Creemos que podríamos haber encontrado tendencias y manifestaciones similares en otras áreas susceptibles de ser investigadas, por ejemplo, qué piensa cada generación acerca de la educación, la política, el trabajo, el ocio, la moralidad y la ética en el lugar de trabajo. Son muy pocas las áreas que quedan fuera del alcance de los medios digitales, cuya influencia futura promete ser de similar envergadura e igualmente difícil de prever. (p.22)

Los cambios de las generaciones crean diferentes tipos de modos de pensar, pero hay cosas que no cambian como por ejemplo qué piensa cada generación acerca de la educación, la política, el trabajo, el ocio, la moralidad y la ética en el lugar de trabajo. Los medios digitales han abarcado casi todas las áreas y lo que todavía no han abarcado lo harán en un futuro impredecible a tal punto que no quedará ningún lugar en la tierra que no esté cubierto por las nuevas tecnologías.

Andrade (2014) señala:

El activismo experiencial de, J. Dewey toma como eje fundamental el aprendizaje del educando y no tanto la enseñanza del profesor. Los principios del aprendizaje intervinientes son el de actividad del alumno, Realismo (adecuación a la vida), Visualización de la enseñanza y el de adecuación al alumno. El tipo de comunicación resultante es indirecta y recíproca, ya que entre el alumno y el profesor se interpone el material a investigar (p.1)

La teoría de Dewey tiene como eje primordial el aprendizaje del educando más no la enseñanza del educador. Se efectúa mediante procedimientos didácticos como el trabajo áulico, la excursión didáctica, y la practicas en el laboratorio. El presente trabajo se fundamenta en la praxis de Dewey que no es otra cosa que aprender mediante la práctica, por lo que se considera que el estudiante al practicar desarrolla su capacidad de aprender, es decir, aprende haciendo.

Fundamentación Psicológica

Existen diferencias en el pensamiento de un niño con el de un adulto, el desarrollo de la inteligencia es un cambio continuo de estados de equilibrios que van de menor a mayor. Existen cambios los cuales se los considera como una metamorfosis debido a la constante transformación del pensamiento hasta convertirse en conocimientos en los adultos.

Salazar Gómez (2010) asevera: “En estos autores, así como en los actuales exponentes del constructivismo en sus múltiples variantes, existe la convicción de que los seres humanos somos producto de nuestra capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos”(p.35). Todos los autores antes mencionados concuerdan en que los seres humanos son el producto de su capacidad de aprender. Destacan

la convicción de que el conocimiento se constituye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del ambiente.

Soriano y Barrón (2010) acotan:

Según Piaget la principal meta de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres creadores, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece. (p.11)

En la actualidad es muy común escuchar sobre el aprendizaje significativo pero pocos saben de qué se trata, el aprendizaje significativo es el proceso que sucede cuando una nueva información es decir algo que se aprende recientemente se conecta con un concepto de algo que ya se ha aprendido. Consiste en asociar los conocimientos ya existentes con los conocimientos nuevos formando mentes críticas, analíticas dispuestas a sacar sus conclusiones.

El presente trabajo se fundamenta en la teoría del aprendizaje de Piaget la cual permite al individuo asociar los conocimientos previos con conocimientos nuevos, mediante un proceso psicológico para concebir el aprendizaje. Sirve de aporte para mejorar los procesos educativos de los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica.

Fundamentación Sociológica

La sociedad necesita de métodos para la comunicación por lo tanto el hombre busca día a día los medios para llegar con el aprendizaje cada vez a más personas con el afán de cubrir las

necesidades educativas, la vinculación que se desarrolla en este entorno debe de ser de una manera recíproca para que los estudiante tengan la acogida que se requiere para que se asocien en todo sentido.

García (2014) sostiene:

De acuerdo con Leontiev (1982), El hombre no nace provisto de todas las adquisiciones históricas de la humanidad. (...) no están encarnadas en él, en sus disposiciones naturales, sino que se encuentran en el mundo que rodea al hombre, (...) Sólo después de todo un proceso de apropiación de estas adquisiciones, puede el hombre adquirir de verdad propiedades y capacidades humanas. (p.19)

El hombre por su naturaleza es un ser social y es por esto que con el transcurso del tiempo va adquiriendo conocimientos históricos de la humanidad, es decir, nace sin saber absolutamente nada y en el transcurso del desarrollo de la vida se presentan diferentes eventos o experiencias también llamado proceso de apropiación que es en el que se va adquiriendo conocimientos, desarrollando habilidades con el fin de ponerlas en práctica en el momento que sea necesario.

Mazzitelli y Aparicio (2010) citando a Meier afirman:

Una sociología de la enseñanza y de la educación tiene por objeto la investigación sociológica de las regularidades de la educación como proceso social, como fenómeno y como función social en todos los niveles en el contexto de los efectos del conjunto de la sociedad. (p.33)

El objetivo de la sociología es analizar los cambios en la sociedad, relacionando esto a la realidad actual se puede afirmar que los cambios que surgen cuando un grupo de individuos aprenden nuevos conocimientos así también cambian su entorno, es decir, si el individuo mejora también mejora su entorno. Al aprender el estudiante cambia su entorno. El presente trabajo se fundamenta en la teoría de Meier sobre la Sociología que es la ciencia que se encarga de investigar las regularidades de la educación como proceso social. Sirve como aporte sociológico porque puede ser utilizado en cualquier grupo humano y permite el desarrollo de futuras investigaciones.

Fundamentación Pedagógica

La educación es el medio que le permite al individuo adquirir conocimientos los mismos que le servirán en el resto de su vida. Cada individuo es un mundo, todas las personas tienen diferentes formas de pensar pero desde el punto de vista pedagógico todo ser humano es capaz de aprender, el presente trabajo investigativo se realiza con el fin de mejorar el proceso de adquisición de conocimientos optimizando la calidad del desarrollo del pensamiento crítico usando las técnicas lúdicas.

Reinoso (2012) citando a Ausubel sostiene:

El aprendizaje requiere una disposición favorable (motivación) del alumno para relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya sabe; lo que determina que los recursos didácticos utilizados, deben ser motivadores, de manera que exista una disposición favorable por parte del estudiante. (p.22)

Para una buena enseñanza el estudiante debe de estar motivado, con el fin de que pueda enlazar los conocimientos nuevos con los conocimientos que el ya posee, así mismo se debe de contar con recursos didácticos motivadores. Con la implementación de las técnicas

lúdicas se logra que los estudiantes se olviden de sus problemas y se sientan motivados a aprender.

Rojas (2016) afirma:

Según Ausubel la esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. El buen uso del aprendizaje significativo permite un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende; es decir, el estudiante relaciona sus conocimientos previos de una manera sustancial con los nuevos conocimientos. (p.8)

Para Ausubel el aprendizaje significativo consiste en la relación de las ideas expresadas las cuales son relacionadas con los conocimientos que el alumno ya tiene. El buen uso del aprendizaje significativo permite desarrollar la estructura del conocimiento del individuo. El aprendizaje significativo se efectúa cuando la información se enlaza de manera sustancial con los conocimientos nuevos El presente trabajo se fundamenta en la teoría de Ausubel donde se afirma que el aprendizaje significativo se obtiene de la asociación de conocimientos previos con los nuevos conocimientos. Sirve como aporte pedagógico para las futuras generaciones que deseen mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico de la asignatura Ciencias Sociales.

Según Mantovani (2011) “Educar es mirar hacia un fin y procurar su realización. Por ello resulta débil una pedagogía constituida exclusivamente por medios educativos”, para aplicar la pedagogía es bueno valerse de otros medios como la tecnología para educar, hay que recordar que en la

actualidad se vive en un mundo donde es muy importante conocer sobre las nuevas tecnologías para de este modo llegar con los conocimientos a los estudiantes, tal es el caso que hay que estar actualizándose constantemente con el fin de ir mejorando día a día.

Fundamentación Tecnológica

Las universidades tienen la obligación de concebir profesionales con criterios científicos competitivos, capaces de enfrentar un mundo globalizado y en constantes cambios. Los estudiantes deben estar prestos a adaptarse a las diferentes situaciones y aprender a utilizar los adelantos tecnológicos con la finalidad de asumir y superar realidades sociales por duras que estas sean. Con el presente trabajo se pretende mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico utilizando la tecnología y los juegos.

Lescano Ponce y Tirapez Morán (2011) citan a Rivero Alfonso (1997) manifestando que para que “La reacción de desconfianza de los profesores frente a las máquinas sea comprensible, debe ser relativizada”(p.51). Está claro que la computadora puede sustituir la figura del profesor cuando se trata de que el estudiante desarrolle tareas instructivas, este reemplazo no es posible en lo que respecta a la función formativa, y mediación, que solamente puede llevar a cabo el docente o guía, siendo su presencia imprescindible, además hay que tener en cuenta que todo proceso de enseñanza – aprendizaje involucra un conjunto de pasos sistemático y dirigido por el docente.

Fundamentación Legal

Constitución de La Republica del Ecuador Art 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal,

permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y Bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles.

El presente trabajo se basa en los siguientes artículos de la Constitución de La República del Ecuador y de la Ley Orgánica de Educación Intercultural:

Ley Orgánica de Educación Intercultural Art. 19.- Objetivos.- El Sistema Nacional de Educación tendrá, además de los objetivos previstos en la Constitución de la República, el cabal cumplimiento de los principios y fines educativos definidos en la presente Ley. El Estado en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación, planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos considerando criterios técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda. Definirá los requisitos de calidad básicos y obligatorios para el inicio de la operación y funcionamiento de las instituciones educativas.

Términos Relevantes

Almacenamiento.- dispositivos que leen o escriben datos en medios o soportes de almacenamiento, y juntos conforman la memoria secundaria o almacenamiento secundario de la computadora.

Aprendizaje.- Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Aprendizaje significativo.- Es tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Computadoras.- Aparato electrónico que permite realizar procesos de cómputo como entrada, almacenamiento y salida de la información.

Diapositiva.- Presentación creada en PowerPoint y se puede proyectar sobre una pantalla. Permiten transmitir información e ideas de forma visual y atractiva.

Docencia.- es una actividad realizada a través de la interacción de tres elementos: el docente, sus alumnos y el objeto del conocimiento.

Ejercitar habilidades.- **El concepto Habilidad proviene del término latino habilitas y hace referencia a la maña o destreza para desarrollar algunas tareas.**

Enseñanza.- es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto del conocimiento.

Evaluar: Se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto.

Factible.- Que puede ser hecho.

Guía didáctica.- Es un instrumento digital o impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria, para el correcto uso y manejo provechoso de un texto

Guiar los aprendizajes.- Dirigir el aprendizaje ha orientado el trabajo de investigación e intervención de numerosos científicos sociales desde hace muchos años, por lo que han sido construidas muchas teorías que pretenden explicar dicho fenómeno social.

Gigabyte.- Es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el GB, equivalente a 1.000.000.000 -mil millones de bytes.

Hipótesis.- Suposición o respuesta anticipada, sea posible o imposible para sacar de ella una consecuencia.

Información.- es un conjunto organizado de datos procesados, que constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

Informática.- Es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas de computación.

Interactiva.- cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Laboratorio de computación.- También llamado laboratorio de informática o centro de cómputo, es el lugar donde se prestan servicios de cómputo a los miembros de una comunidad o institución educativa.

Lúdico.- Aprender mediante juegos.

Motivar.- es impulsar a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados.

Nivel de razonamiento lógico.- **Facultad que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos.**

Neobook5.- **Es una herramienta que permite crear aplicaciones para Windows con gran facilidad, combinando texto, gráficos, sonidos y animación, sin necesidad de tener extensos conocimientos de programación.**

Optimizar.- **Superación, hacer algo sumamente bueno.**

Pedagogía.- es una aplicación práctica de la psicología de la educación que tiene como objetivo el estudio de la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano.

Pensamiento crítico.-Es un tipo de pensamiento en el cual el individuo razona sobre lo que observa para asociar el concepto con los conocimientos previos.

Planificación curricular.- **Es un proceso integral, que abarca estructuralmente a todos los niveles, campos, elementos curriculares y sujetos que intervienen en la planificación.**

Power Point.- Es la herramienta de Microsoft Office para crear presentaciones en diapositivas.

Presentación.- Conjunto de imágenes que son proyectadas y quieren llegar con un mensaje al espectador.

Procesador.- Es una pequeña pastilla de silicio la cual está recubierta de lo que llamamos encapsulado. Este se inserta en la placa base sobre un conector que se denomina socket, aunque esto no siempre es así, en un laptop o portátil lo normal es que se suelde directamente

Proporcionar información.- Implica el colocar a favor de un individuo aquello que precisa o que se halla.

Proyector.- es un aparato eléctrico que recibe una señal de video y la proyecta de manera más amplia. Las imágenes proyectadas pueden ser estáticas o en movimiento.

Recursos didácticos.- **Es un medio que sirve como apoyo en la enseñanza, este puede ser un lápiz, borrador, libro, etc.**

Recursos Tecnológicos.- Son todos los medios tecnológicos que se pueden utilizar para enseñar, pueden ser tangibles como una computadora, una impresora u otra máquina o intangibles como un sistema, una aplicación virtual.

Sensoperceptual.- son procesos cognitivos en los que intervienen el uso de los sentidos como son tacto, vista, oído, gusto, etc.

Sentipensante.- Capaz de pensar sintiendo y de sentir pensando.

Teclado.- Periférico de entrada o dispositivo, en parte inspirado en el teclado de las máquinas de escribir.

Técnico.- Dícese de las palabras propias de un arte, oficio, ciencia, etc.

Tecnología.- Término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas.

Variable.- Condición durante un estudio o investigación que puede cambiar en cuanto a cantidad o cualidad.

Viable.- Que puede ser realizado.

Virtual.- Que es muy posible que se alcance o realice porque reúne las características precisas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

Este trabajo está enmarcado en la modalidad de proyecto factible esto le da a la presente investigación un carácter cuantitativo- cualitativo, con la ayuda de estudios, documentales y de campo los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados. Mediante la propuesta alternativa de las actividades lúdicas, que están inmersas en el desarrollo del aprendizaje.

El buscar información en fuentes ya establecidas deja a entrever que también se está frente a una investigación bibliográfica que se complementó con el trabajo de campo. La metodología es de carácter cualitativo y cuantitativo en las que se reunirá y se analizará datos de ambas variables a través de la elaboración de encuestas dirigidas a los estudiantes y entrevistas dirigidas a los docentes y autoridades de la Unidad Educativa.

Tipos de investigación

Investigación Bibliográfica.

Es la indagación documental que permite, entre otras cosas, apoyar la investigación que se quiere realizar, evita emprender investigaciones ya realizadas, tomar nociones de ensayos ya hechos para repetirlos cuando

sea necesario, buscar información sugerente, seleccionar un marco teórico, etc. Esto se ha aplicado en beneficio de la investigación, para tener una realización del proyecto centrado en lo único y original de la tesis.

Para esta investigación se trabajó la información de tesis, revistas, revistas indexadas, educativas, libros digitales, además de documentos que muestran la parte histórica bibliográfica de la unidad educativa que consintieran conocer las necesidades y falencias del establecimiento de esta manera junto con los que conforman el cuerpo académico tratar de solucionarlas y cubrirlas buscando siempre el bienestar estudiantil y fortificar así la metodología de enseñanza.

Investigación de campo

Porque el problema va a ser estudiado sistemáticamente en el mismo lugar en que se producen los acontecimientos y en contacto con quienes son los gestores del problema investigado, con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y predecir su ocurrencia.

Lógicamente se necesitó la visita del establecimiento o la unidad educativa para poder examinar y tomar en cuenta para sacar un diagnóstico de todo lo que acontece, y para aquello con la ayuda de técnicas como las encuestas entrevistas u observación se puede llegar a una conclusión estadística favorable y para el bien común.

Análisis estadístico

Luego de implementarse los distintos instrumentos de investigación como lo son las encuesta y la entrevista se procederá a revisar y eximirá minuciosamente cada dato de los estudiantes y luego realizar un cuadro de porcentajes de tal forma que se mostrara estadísticamente los resultados ya sean favorables o en contra, pero será de gran importancia y suma relevancia. En este proyecto se aplicó el análisis estadístico en el capítulo 3 en el cual luego de aplicar los instrumentos de investigación, la encuesta en el cual se los reviso y examino para su pronto análisis y dar así un veredicto o resultado del mismo.

Investigación Descriptiva

Porque se efectuará en resumen de la situación motivo de la investigación presente. Con esta razón se empezó a definir acontecimientos, circunstancias características en el estudio del área de Ciencias Sociales, se procedió a dominar en el argumento, lo especial y trascendental será mostrar una interpretación correcta de su estudio en el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado Básico. Por medio de esta se consideraran de forma meticulosa cada instrumento de investigación para llevar una estadística, porcentaje y tabulación de cada estudiante y dato receptado para lograr así un correcto y acertado análisis y control de los datos examinados se lo llevara a cabo en la Unidad Educativa "Prócer José de Antepara " para constancia de este proyecto educativo.

Población

Se la define a la población como un conjunto finito o infinito de personas u objetos que presentan características comunes, el objeto de la investigación está ubicado en la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vines, Parroquia Vines, periodo lectivo 2015 – 2016 por los siguientes miembros de la comunidad, directivos , docentes y los estudiantes de los tres únicos paralelos del Noveno grado de Educación General Básica, que a la fecha de la encuesta son:

Cuadro # 1. Población

ÍTEMS	INFORMANTES	POBLACIÓN	%
1	Autoridades	1	1%
2	Docentes	8	3%
3	Estudiantes	113	48%
4	Representantes Legales	113	48%
	Total	235	100%

Fuente: Población de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Fórmula

Para seleccionar la muestra correspondiente al proyecto de investigación se va a utilizar el procedimiento llamado selección de muestra estratificada a partir de la población seleccionada se utilizará la siguiente fórmula:

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

Dónde: n= Tamaño de la muestra

N= población

e= error admisible

1= factor de la corrección

$$n = \frac{235}{(0,05)^2 (235-1)+1} = \frac{235}{0,0025(234)+1} = \frac{235}{0,585 + 1} =$$

$$\frac{235}{1,585} = 148,26 = 148$$

Se ha realizado el cálculo y da a relucir la fracción de la muestra que es de un total de 148 personas.

Para esta investigación se va a utilizar la muestra probabilística por estrato o estratificadas donde:

$$F = \frac{n}{N}$$

F= Fracción de Muestra
n= tamaño de la muestra

$$F = \frac{148}{235} = 0.63$$

$$1 \text{ directivo } \times 0.63 = 0.63 = 1$$

$$8 \text{ docentes } \times 0.63 = 5.04 = 5$$

$$113 \text{ Est. } \times 0.63 = 71.19 = 71$$

$$113 \text{ R.Leg. } \times 0.63 = 71.19 = 71$$

148

Cuadro # 2 Muestra

ÍTEMS	INFORMANTES	MUESTRA	%
1	Autoridades	1	1%
2	Docentes	5	3%
3	Estudiantes	71	48%

4	Representantes Legales	71	48%
	Total	148	100%

Fuente: Población de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Tipo de muestra.

El tipo de muestra está basada en el modelo de muestra probabilísticas ya que cualesquiera poseerán la igual posibilidad de ejecutar e interpretar la encuesta y tener una idea clara de la necesidad, o problemática que existe en la Unidad Educativa e importancia que hay para su aplicación y de la solución a tal necesidad.

Cuadro #3 Matriz de Operacionalización de las variables

Tipo de variable	Nombre de las variables	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente	Técnicas Lúdicas	Las Técnicas Lúdicas y su definición entorno a la Educación	Técnicas Lúdicas en la educación
			Definición de Técnicas Lúdicas
			Técnicas Lúdicas en la enseñanza de Ciencias Sociales
			Técnicas Lúdicas en la actualidad
Variable Dependiente	Pensamiento Crítico	El Pensamiento Crítico	Generalidades del Pensamiento Crítico
			Definición del Pensamiento Crítico
			El Pensamiento Crítico en la enseñanza de Ciencias Sociales
			El Pensamiento Crítico en la actualidad

Fuente: Investigación a cargo de los autores

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Métodos de Investigación

Métodos teóricos

Las metodologías que se tienen pensado utilizar son las consiguientes:

Método inductivo-deductivo.- Se iniciará con la investigación de situaciones exclusivas, no obstante es deductivo en un sentido (inicia de lo frecuente a lo personal) en inductivo en sentido inverso (va de lo personal a lo frecuente).

Este procedimiento establece el inicio de la búsqueda desde el punto de vista general de referencia e intentará alcanzar a un asunto en particular, en la cual se compara las coincidencias de los procesos y metodologías que se emplean en las Ciencias Sociales con fin de descubrir si estos instrumentos se están desarrollando en el aula por parte del docente. Con la Inducción se detectará y se determinará la aplicación o no de las técnicas activas de aprendizaje en relación a la enseñanza actual.

Método Hipotético – deductivo

Toda investigación requiere de supuestos, los mismos que serán la base de estudio para verificar la relación de las variables que se plantearon en el problema, por ello, este método permitió establecer supuestos sobre una base sólida de información teórica sobre las técnicas lúdicas y el Pensamiento crítico para así implementar el uso de la guía interactiva.

Método Empírico

Este método facilita el encontrar las relaciones principales y las tipologías esenciales del objeto de análisis, realizables al descubrimiento del cálculo, a través de formas prácticas con el objetivo a aplicar los numerosos medios de estudio.

Se lo aplicó en este proyecto porque su contribución al proceso de investigaciones basadas en la experiencia o en la práctica es resultado fundamental de las investigaciones que se han realizado en la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” combinando diversos métodos y su aplicación para llegar a las conclusiones que derivan a la instauración de la propuesta y así llegar a la solución de la problemática, constituyéndose como una parte fundamental en esta investigación.

Técnicas e instrumentos de investigación

Para este procesamiento se utilizó la estadística descriptiva utilizando el Programa Excel que proporciona los procedimientos para transformar los datos obtenidos en formas más útiles con el objetivo de describir la naturaleza de los datos.

La información se la detalla mediante:

1. Elaboración de instrumentos de recolección de datos (entrevista y encuesta)
2. Selección de informantes calificados
3. Aplicación de instrumentos y levantamiento de la información
4. Descripción tabular:

5. Análisis de los resultados

6. Verificación de hipótesis

La descripción tabular la cual se llevó a cabo mediante la construcción de tablas. La descripción gráfica, que requirió la elaboración de esquemas circulares de un pastel, estos esquemas describen de una manera más objetiva la naturaleza de los datos.

La encuesta.- La encuesta no es nada más que una herramienta indagadora que se aplica a un pequeño número de personas tomadas de un grupo más grande, para ser analizadas, a los cuales se les dará una serie de preguntas sobre un tema determinado, y cuyas respuestas serán tabuladas estadísticamente para ver su coincidencia, gustos y preferencias comunes para su propio beneficio.

Se empleará las encuestas a todos los estudiantes de Noveno grado de Educación Básica para saber de buena fuente si los docentes de Ciencias Sociales emplean habilidades metodológicas o técnicas activas en el proceso de la enseñanza – aprendizaje para alcanzar conocimientos significativos y despierten el interés por conocer los contenidos de la disciplina.

Entrevista.- Se centra en obtener por medio de preguntas formuladas en el contenido de la investigación o mediante otros tipos de instigaciones como por ejemplo visuales, que las personas objeto de estudio expresen informaciones que sean de utilidad para solucionar la problemática de la investigación. El apoyo de la entrevista es verbal, por esta situación se requiere de un entrevistador que actué con mucha cautela, de él depende la cantidad y calidad de la información recolectada. Se procedió a aplicarla a una autoridad y a un docente de la institución por ser los únicos de este tipo que intervienen en la indagación.

Observación.- Observar es señalar o mostrar los hechos como naturalmente se presentan y señalarlos por escrito, primero se observan los hechos, inmediatamente, se enuncian mediante palabras, símbolos u otras expresiones, y esencialmente el soporte de la observación científica se basa en la comprobación del hecho que se tiene enfrente, con la única finalidad de evadir y prever los errores de observación que puedan afectar la apreciación del objeto o la correcta expresión de éste.

Se efectuará una indagación interactiva, tanto a los docentes como a los estudiantes esto formará parte de lo reunido en estudio y se los hará participes en él durante el período que permanezca la indagación para determinar la actitud del docente con los estudiantes, su manera de llegar a los mismos, atraer su beneficio y curiosidad en la enseñanza del temario que se ocupa.

Escala Likert

A diferencia de las preguntas de interrogativas cortas Si/NO, la escala Likert se usa para medir la información individual como las opiniones, el conocimiento, las habilidades y las actitudes personales. Con las preguntas de escala Likert se puede crear encuestas que calculen el porcentaje de lo que los estudiantes sienten con respecto a las afirmaciones que se les presentan.

- Totalmente de Acuerdo
- De Acuerdo
- Indiferente
- Desacuerdo

- Totalmente en Desacuerdo

Análisis e interpretación de datos

Las entrevistas se la realizó a una autoridad a los docentes, estudiantes y representantes legales del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” se procedió a realizar la encuesta se considera a los tres únicos paralelos. El formato de las entrevistas y se han diseñado con 5 preguntas y en la encuestas con 10 con la pertinencia correspondiente al tema y la propuesta, el modelo de las encuestas se ha estructurado por medio de la escala de Likert, se realizó los cuadros y gráficos adecuados para una comprensión clara.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA: INFORMÁTICA

Entrevista dirigida a las Autoridades

Objetivo: Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico mediante la entrevista.

Nº	PREGUNTAS
1	<p>¿En su rol como directivo ha podido constatar si el docente posee el conocimiento necesario sobre el uso de las técnicas lúdicas?</p> <p>En el tiempo que desempeño este cargo he podido constatar que los docentes no han tenido una capacitación a fondo sobre lo referente a nuevos temas como es el caso de las técnicas lúdicas por que han seguido el mismo lineamiento sin incluirlas lo que da a notar su desconocimiento en el tema.</p>
2	<p>¿Desde su punto de vista sería factible la implementación de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales?</p>

	Para mi sería de mucha ayuda la inclusión de esta nueva técnica en el área de Ciencias Sociales, ya que esta podría ayudar o a solucionar el problema de la baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico existentes en esta asignatura.
3	<p>¿Qué opina usted si el estudiante no desarrolla un buen pensamiento crítico no dependería de los métodos de enseñanza del docente?</p> <p>Los métodos con los que se basa el docente al momento de enseñar tendrían que ser acordes a la destreza que se quiera desarrollar por el motivo de las nuevas formas de educar y donde el estudiante debe ser creador de su propia opinión en base a lo que va captando, por este motivo depende mucho del docente si el estudiante no desarrolla un buen pensamiento crítico.</p>
4	<p>¿En su posición como directivo considera usted que las técnicas lúdicas poco contribuyen a mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?</p> <p>La ejecución de las técnicas lúdicas en el salón de clases serán una contribución muy atrayente para el mejoramiento del pensamiento crítico estas aportan a que el estudiante razone se interese por la clase desarrolle habilidades y un sinnúmero de aportes que obtendrán al momento de usarlas.</p>
5	<p>¿Considera usted que la utilización de una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas implementadas en el área de Ciencias Sociales sería de gran ayuda para que el docente imparta sus clases y así mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?</p> <p>Se propone como algo innovador le servirá de mucho al docente para que conozca a fondo como utilizar las técnicas lúdicas y como poderlas aplicar en sus clases, para que los estudiantes se interesen y obtengan un nivel académico alto.</p>

Fuente: Directivo de la Unidad Educativa "Prócer José de Antepara"

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Preguntas de las encuestas dirigidas a los Docentes

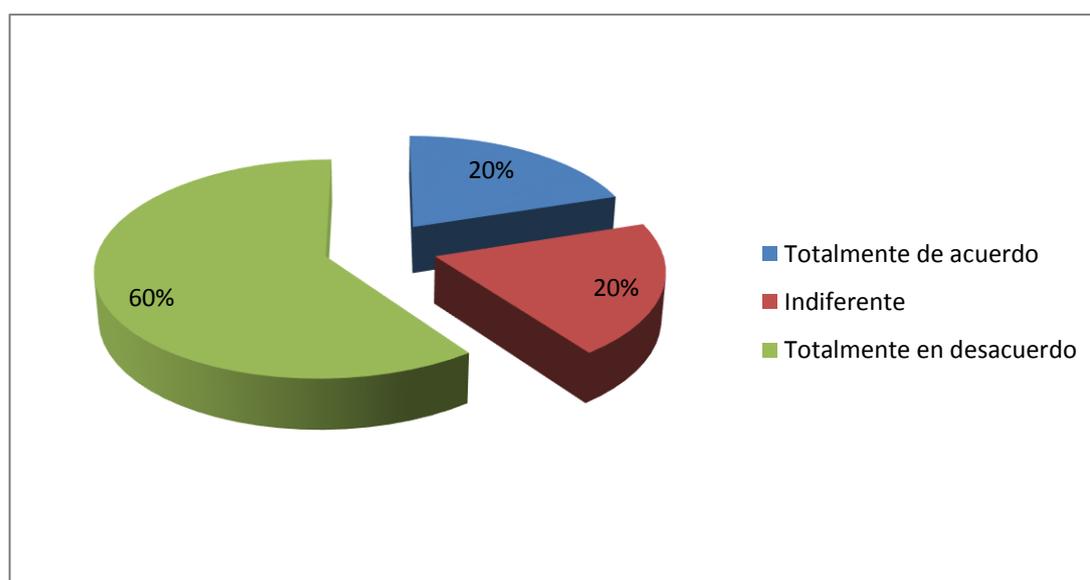
Tabla # 1 Implementar las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted en cómo implementar las técnicas lúdicas al momento de impartir una clase de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 1	Totalmente de acuerdo	1	20%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	3	60%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 1 Implementar las técnicas lúdicas



Comentario: Se demuestra que los docentes en su gran mayoría contestaron estar totalmente en desacuerdo con el 60% y manifiestan que no poseen el conocimiento necesario para poder implementar las técnicas lúdicas en el desarrollo de una tutoría de Ciencias Sociales, esto da a notar que este tipo de métodos no se presentan en el ámbito de la educación de esta institución.

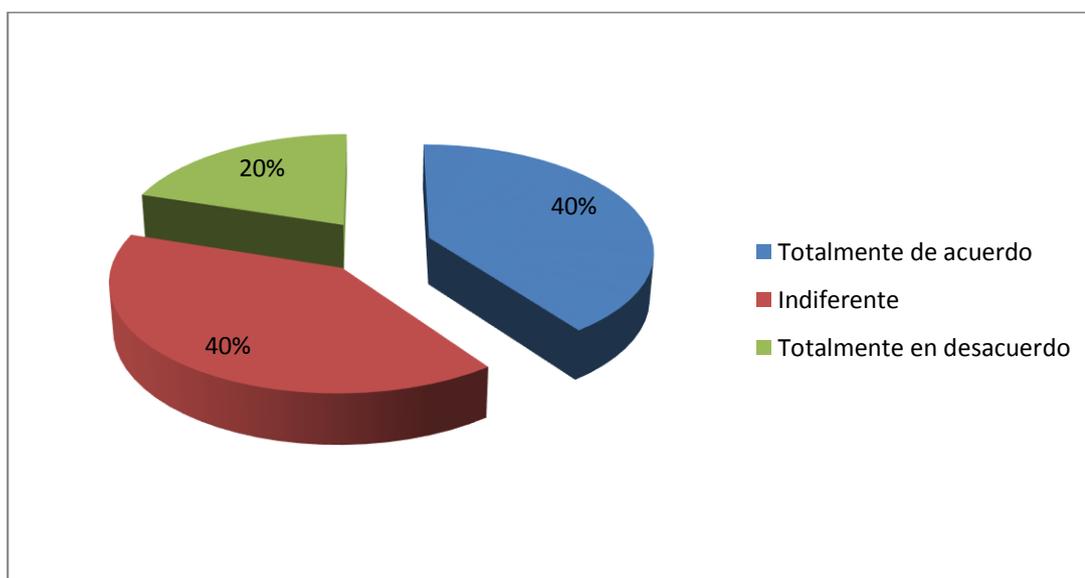
Tabla # 2 Uso de las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted que en el área de Ciencias Sociales será conveniente el uso de las técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 2	Totalmente de acuerdo	2	40%
	Indiferente	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 2 Uso de las técnicas lúdicas



Comentario: En esta pregunta los docentes encuestados contestaron con el 40% en estar totalmente de acuerdo y dieron a conocer que la utilización de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales será de mucha ayuda para la buena adquisición de conocimientos por parte del estudiantes y el que el mismo obtenga un buen desempeño en el ámbito intelectual.

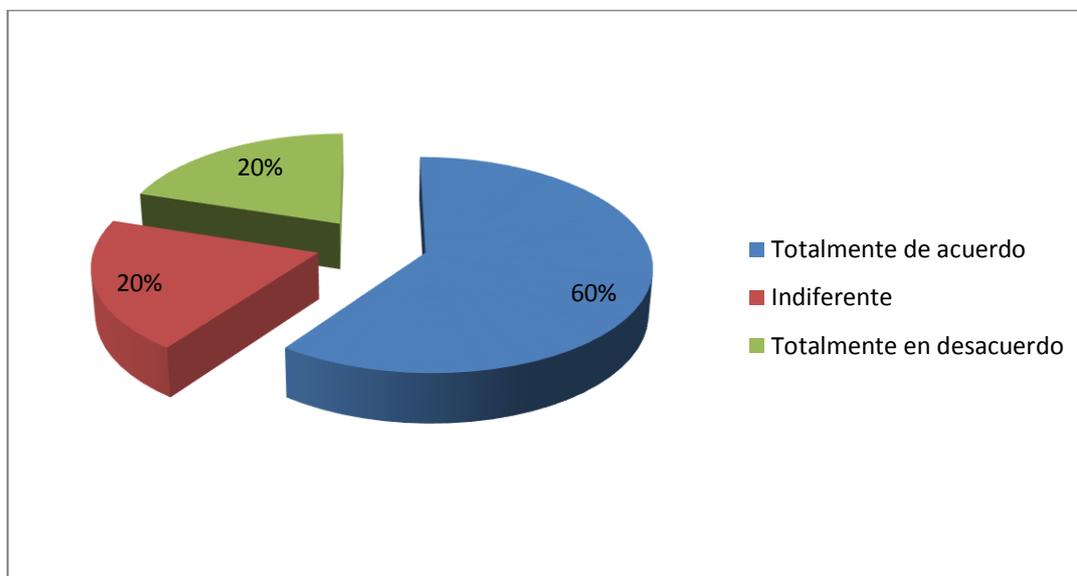
Tabla # 3. Las técnicas lúdicas ayudaran

¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas ayudaran a que el estudiante mejore la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 3	Totalmente de acuerdo	1	20%
	Indiferente	3	60%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 3 Las técnicas lúdicas ayudaran



Comentario: El 60% los encuestados contestaron estar totalmente de acuerdo que las técnicas lúdicas ayudaran a que el estudiante mejore la calidad de desarrollo del pensamiento crítico, esto aportando a que los conocimientos lleguen de una forma más explícita y amena para que la captación de conocimiento por parte del estudiante no sea de difícil acceso.

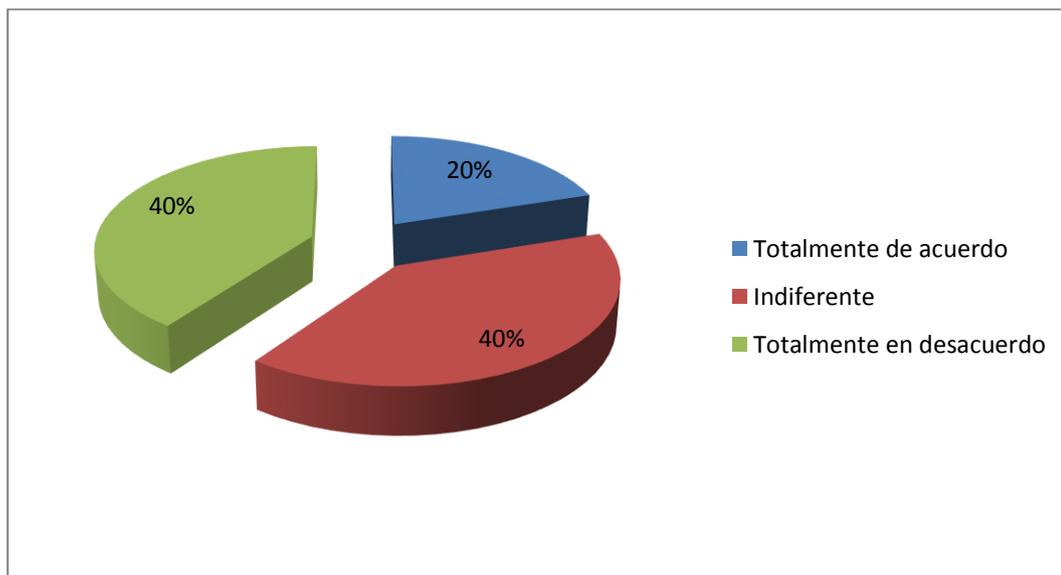
Tabla # 4. Aplicadas a los estudiantes

¿Está de acuerdo usted que si las técnicas lúdicas son aplicadas a los estudiantes del Noveno grado en el área de Ciencias Sociales se les haría difícil aprender?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 4	Totalmente de acuerdo	2	40%
	Indiferente	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 4 Aplicadas a los estudiantes



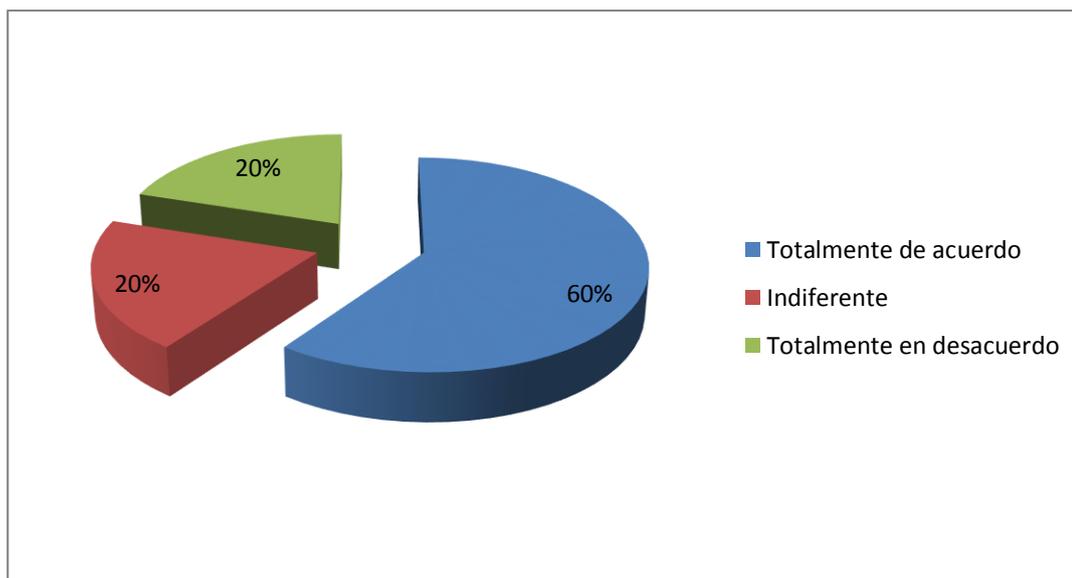
Comentario: Los docentes manifiestan con un porcentaje del 40% en totalmente en desacuerdo en que si las técnicas lúdicas son aplicadas a los estudiantes del Noveno grado en el área de Ciencias Sociales se les haría difícil aprender, esto demuestra que el docente si pretende aplicar estas técnicas y que según su análisis los estudiantes no tendrán ninguna dificultad para adquirir conocimientos por medio de las mismas.

Tabla # 5. Pensamiento crítico ayudado

¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico ayudado a mejorar su calidad por la parte tecnológica tendrá una acogida favorable por parte del estudiante?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 5	Totalmente de acuerdo	3	60%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Gráfico # 5 Pensamiento crítico ayudado



Comentario: La reacción de los docentes a esta pregunta es que con un 60% contestaron estar totalmente de acuerdo en que el pensamiento crítico ayudado a mejorar su calidad por la parte tecnológica tendrá una acogida favorable por parte del estudiante, esto revela que el docente está convencido que los estudiantes tendrán una reacción positiva al momento de recibir tutorías por medios de esta técnica.

Tabla # 6. Por medio de las técnicas lúdicas

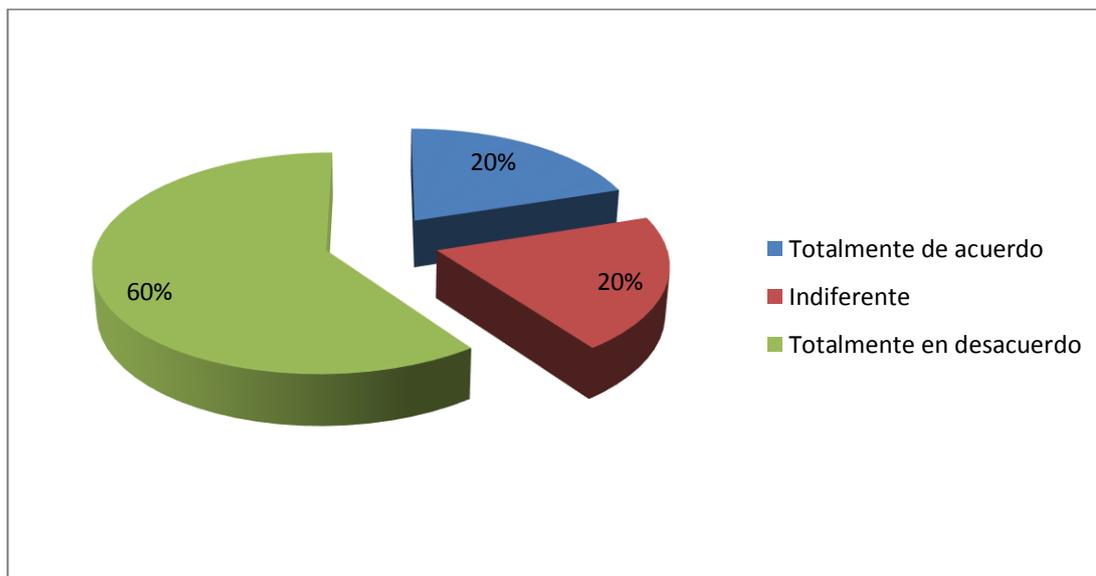
¿Está de acuerdo usted en el área de Ciencias Sociales del Noveno grado de Educación General Básica se podrá llevar a cabo de una manera compleja el tema del pensamiento crítico por medio de las

técnicas lúdicas y que estas se implementen a través de una guía interactiva?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 6	Totalmente de acuerdo	1	20%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	3	60%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 6 Por medio de las técnicas lúdicas



Comentario: Con un 60% los docentes encuestados dan a conocer que están totalmente en desacuerdo en que si en el área de Ciencias Sociales del Noveno grado se podrá llevar a cabo de una manera compleja el tema del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas y que estas se implementen a través de una guía interactiva, esto demuestra que el

docente piensa que los estudiantes no tendrán dificultad en aprender por medio de la utilización de la guía.

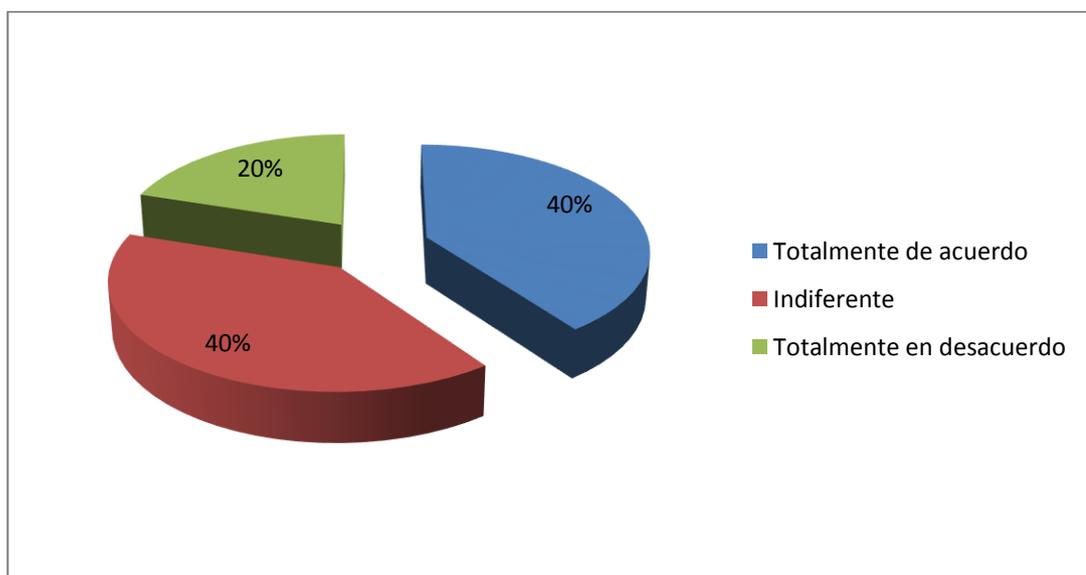
Tabla # 7 Debe capacitarse

¿Está de acuerdo usted que para poder impartir tutorías por medio de las técnicas lúdicas y que estas aporten al mejoramiento de la calidad del desarrollo del pensamiento crítico debe capacitarse?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 7	Totalmente de acuerdo	2	40%
	Indiferente	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 7 Debe capacitarse



Comentario: Una parte de los docentes encuestados en porcentajes el 40% manifestaron estar totalmente de acuerdo en que debe capacitarse para poder impartir tutorías por medio de las técnicas lúdicas y que estas colaboren al mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico, el docente esta consiente que debe capacitarse por el motivo de no poseer todo el conocimiento necesario para aplicar en las tutorías este tipo de técnicas.

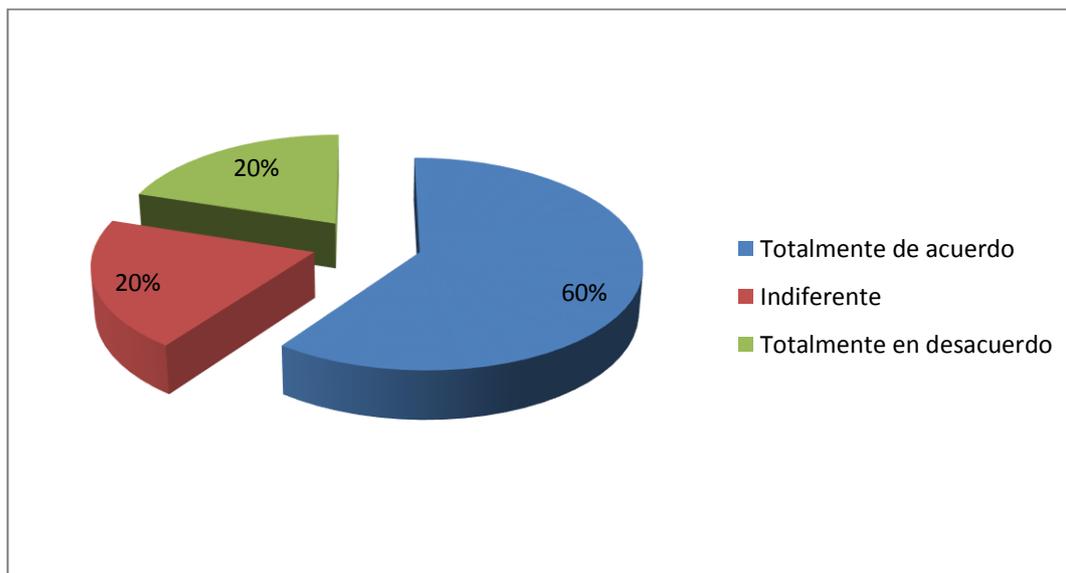
Tabla # 8 Los estudiantes deben mejorar

¿Está de acuerdo que los estudiantes deben mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico para aumentar su rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 8	Totalmente de acuerdo	3	60%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 8 Los estudiantes deben mejorar



Comentario: Los encuestados con el 60% manifiestan estar totalmente de acuerdo y ratifican que los estudiantes deben mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico para aumentar su rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales, llegando de esta manera al máximo de sus conocimientos para tener conocimientos claros y que aporten a su intelecto.

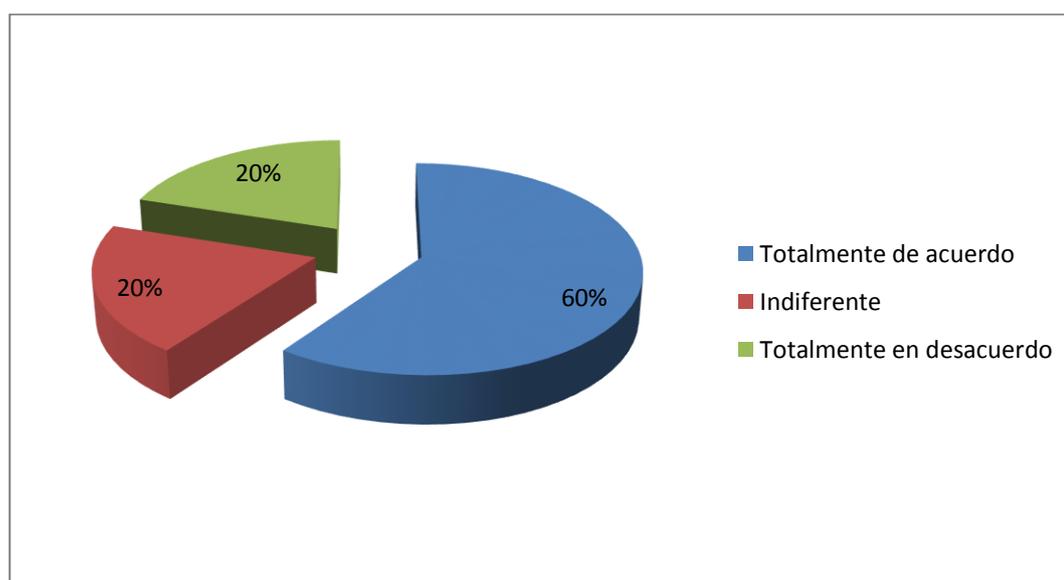
Tabla # 9. Creación de una guía interactiva

¿Está de acuerdo con que se proceda a la creación de una guía interactiva que muestre las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 9	Totalmente de acuerdo	3	60%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 9 Creación de una guía interactiva



Comentario: El 60% de los docentes están totalmente de acuerdo apoyando la creación de la guía interactiva, la que les ayudará a impartir las clases y obtener conocimientos de esta manera los estudiantes mejoraran la calidad de desarrollo del pensamiento crítico, esto da un impulso a que aplique la propuesta en esta institución por que se refleja la predisposición por parte de los docentes.

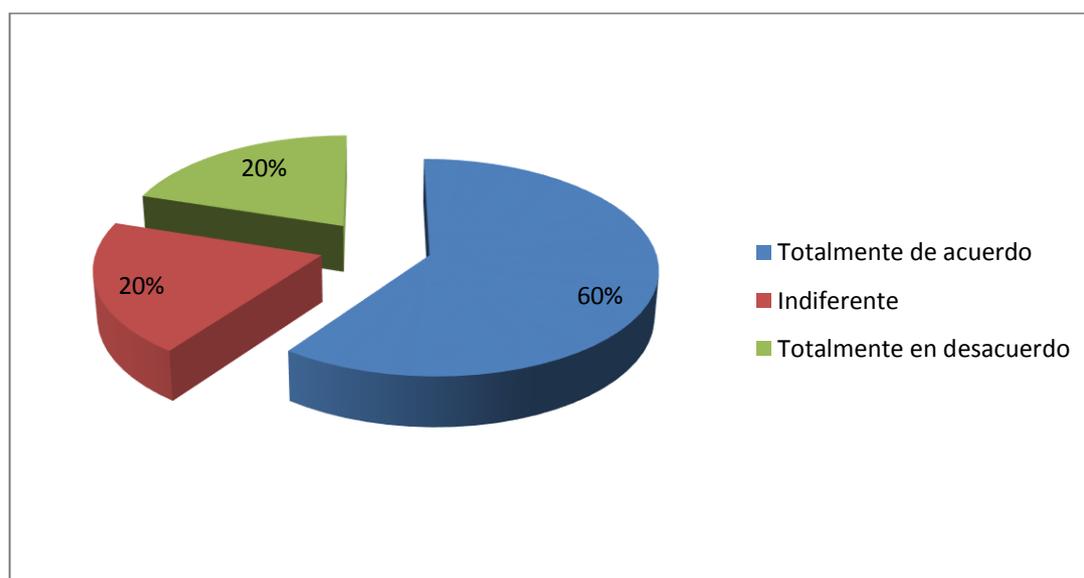
Tabla # 10 Sirva para adquirir conocimientos

¿Está de acuerdo usted en que la guía interactiva le sirva para adquirir conocimientos y los imparta a los estudiantes por medio de la misma en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 10	Totalmente de acuerdo	3	60%
	Indiferente	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	Totales	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 10 Sirva para adquirir conocimientos



Comentario: Los docentes encuestados con un 60% contestaron estar totalmente de acuerdo y afirman que es conveniente adquirir conocimientos por medio de la guía interactiva y que se los pueda impartir a los

estudiantes para que mejoren sus conocimientos y de esta manera llegar a los objetivos planteados.

Preguntas de las encuestas dirigidas a los Estudiantes

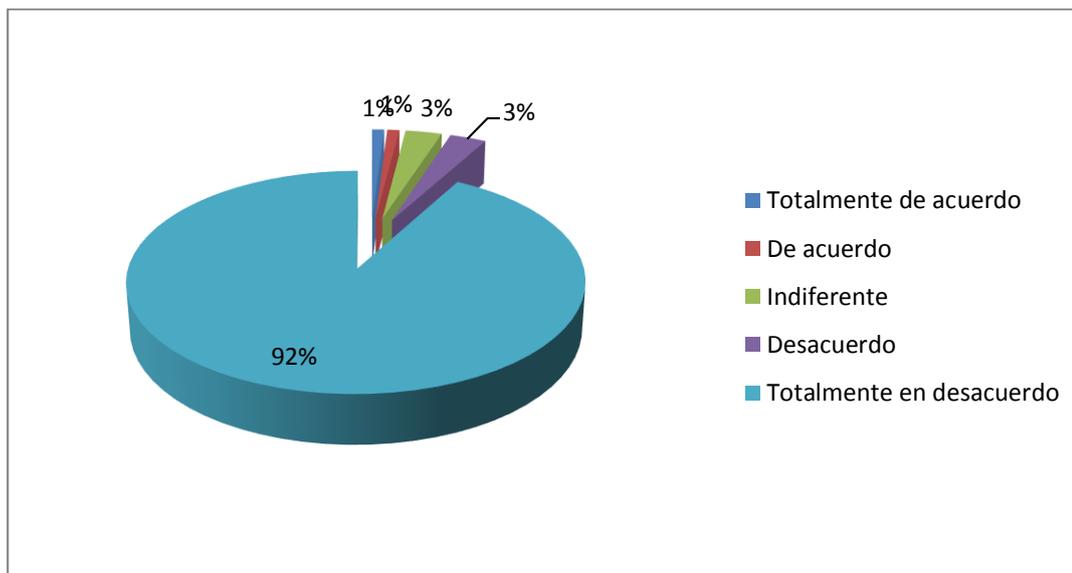
Tabla # 11 Utiliza las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted que su docente utiliza las técnicas lúdicas en el desarrollo de la clase?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 1	Totalmente de acuerdo	1	1%
	De acuerdo	1	1%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	2	3%
	Totalmente en desacuerdo	65	92%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 11 Utiliza las técnicas lúdicas



Comentario: Los estudiantes en su gran mayoría contestaron estar totalmente en desacuerdo con el 92% manifiestan que el docente no utiliza la técnicas lúdicas en el desarrollo de las clases en el área de Ciencias Sociales el estudiante manifiesta esto porque la utilización de estas técnicas procederían a ayudarle mucho en su desempeño escolar.

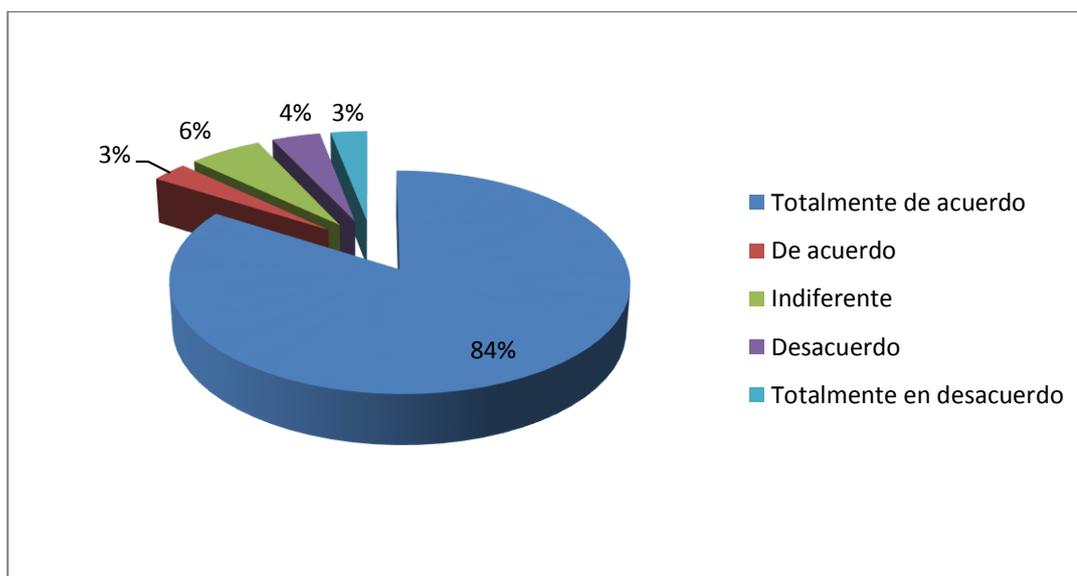
Tabla # 12 Implemente las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted en que su docente implemente las técnicas lúdicas en el desarrollo de la clase en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 2	Totalmente de acuerdo	60	84%
	De acuerdo	2	3%
	Indiferente	4	6%
	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	2	3%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 12 Implemente las técnicas lúdicas



Comentario: En esta pregunta los estudiantes encuestados contestaron con el 84% en estar totalmente de acuerdo y manifestaron en querer que el docente implemente las técnicas lúdicas en el desarrollo de las clases en el área de Ciencias Sociales, esto le ayudara a interesarse más en aprender lo relacionado a la clase, relacionando de esta manera muchos temas y conceptos en base a la tutoría.

Tabla # 13. Las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda

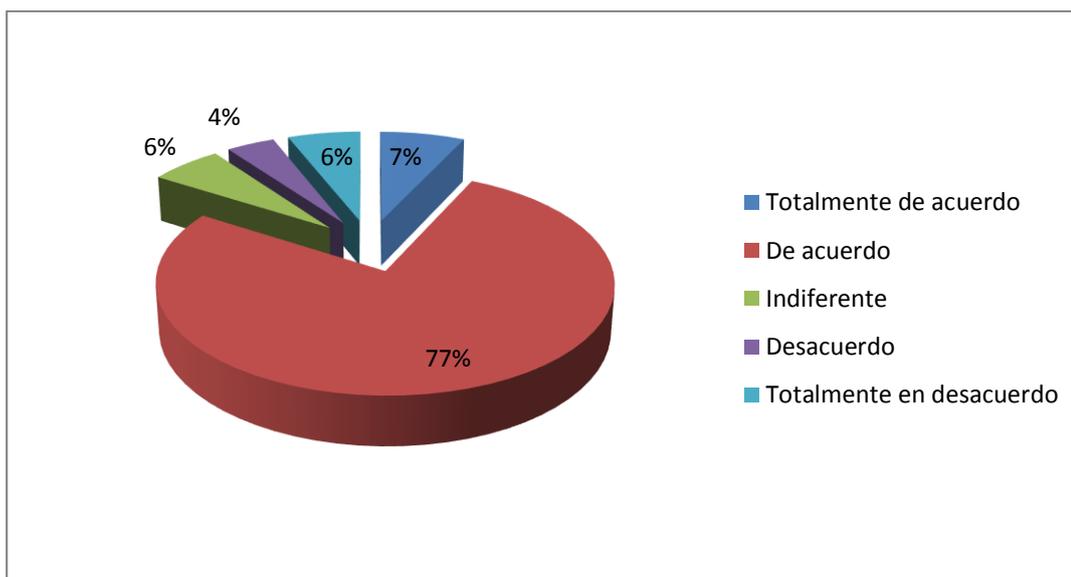
¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda para el mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 3	Totalmente de acuerdo	5	7%
	De acuerdo	55	77%
	Indiferente	4	6%

	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	Totales	71	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 13 Las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda



Comentario: Con un 77% los encuestados contestaron estar de acuerdo que las técnicas lúdicas le ayudaran a mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico, lo que convertirá las clases en más amenas y entretenidas estimulando el deseo de aprender en el estudiante, dándole al estudiante la capacidad de poder sacar sus propias conclusiones sobre los temas planteados.

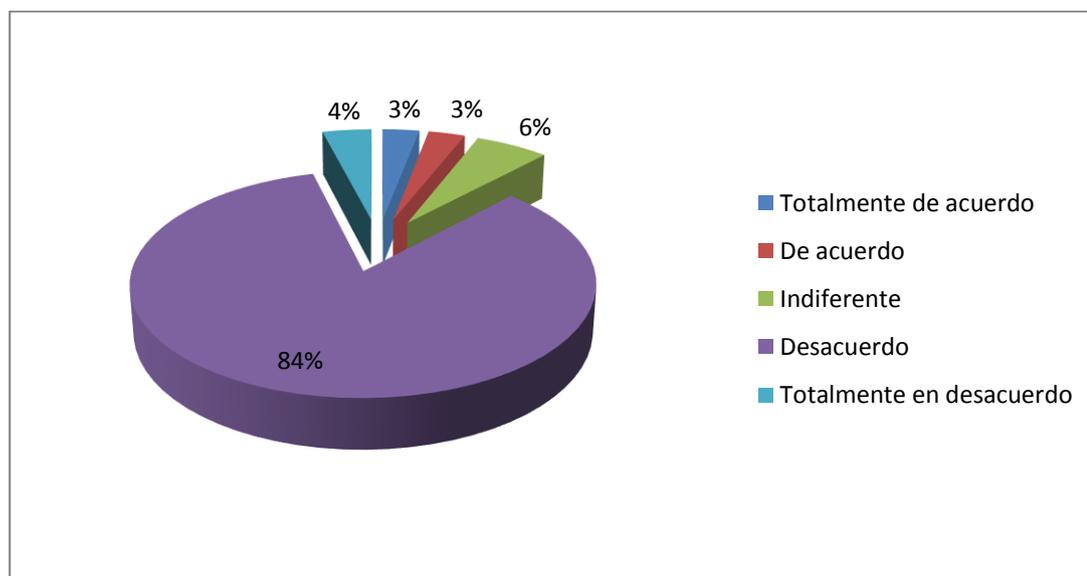
Tabla # 14. Se haría más difícil aprender

¿Está de acuerdo usted que si las técnicas lúdicas se aplicarían en el área de Ciencias Sociales se haría más difícil aprender?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 4	Totalmente de acuerdo	2	3%
	De acuerdo	2	3%
	Indiferente	4	6%
	Desacuerdo	60	84%
	Totalmente en desacuerdo	3	4%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 14 Se haría más difícil aprender



Comentario: El resultado de la presente pregunta refleja que un 84% de los estudiantes contestaron estar en desacuerdo que si se aplicarían las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales se le haría difícil aprender, esto denota el entusiasmo del estudiante por recibir sus clases con el uso de esta técnica, considerando que sería de un fácil manejo en su aplicación.

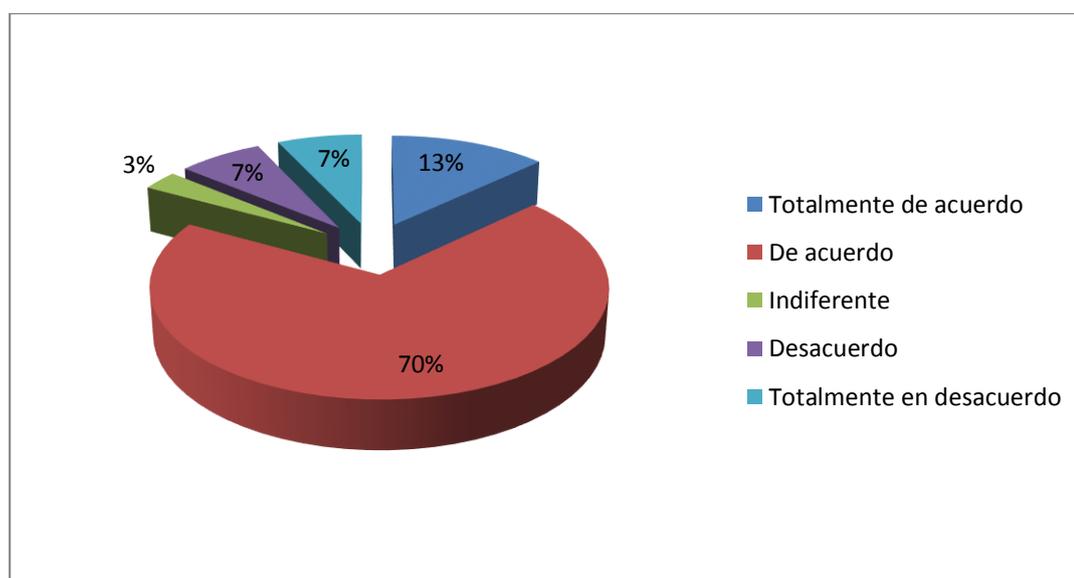
Tabla # 15. Pensamiento crítico con el cual se desenvuelve

¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico con el cual se desenvuelve se vería afectado positivamente con la aplicación de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 5	Totalmente de acuerdo	9	13%
	De acuerdo	50	70%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	5	7%
	Totalmente en desacuerdo	5	7%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 15 Pensamiento crítico con el cual se desenvuelve



Comentario: Los estudiantes encuestados contestaron con el 70% que están de acuerdo y manifiestan que con la utilización de las técnicas lúdicas su pensamiento crítico se vería afectado de una forma positiva, colaborando en su rendimiento académico y en la solución de la problemática planteada, llegando a los objetivos que se plantean.

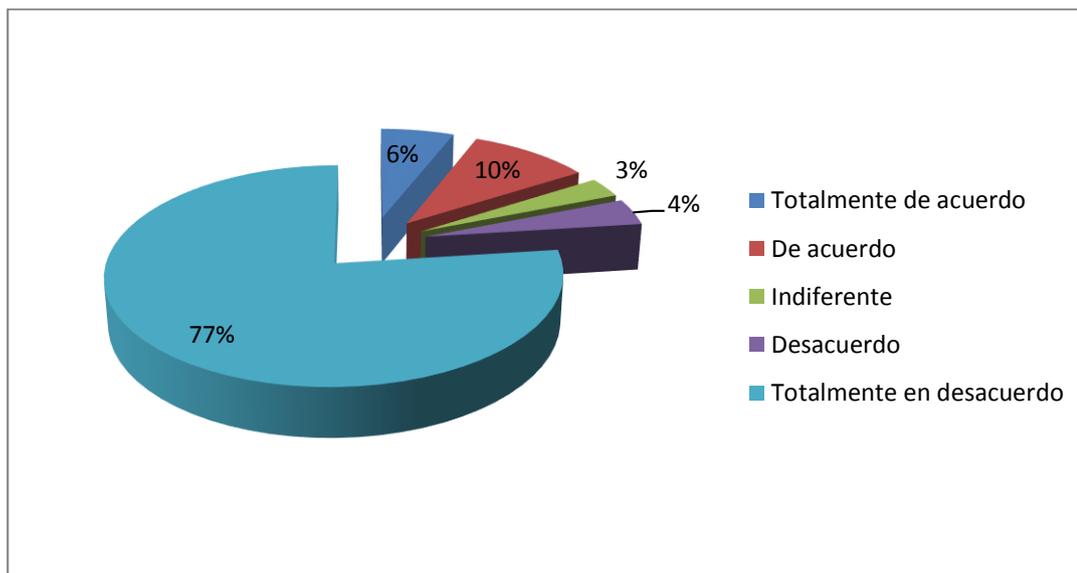
Tabla # 16. Promover el pensamiento crítico

¿Está de acuerdo usted que su docente usa la tecnología para promover el pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 6	Totalmente de acuerdo	4	6%
	De acuerdo	7	10%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	55	77%
	Totales	71	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 16 Promover el pensamiento crítico



Comentario: El 77% de los estudiantes contestaron estar totalmente en desacuerdo y dicen que su docente no usa la tecnología para promover el pensamiento crítico, siendo la misma hoy en día algo importante en la educación por esto se pretende impartir la utilización de la guía interactiva, la que aportara y colaborara en la obtención de conocimientos en los estudiantes.

Tabla # 17 Capacitarse tecnológicamente

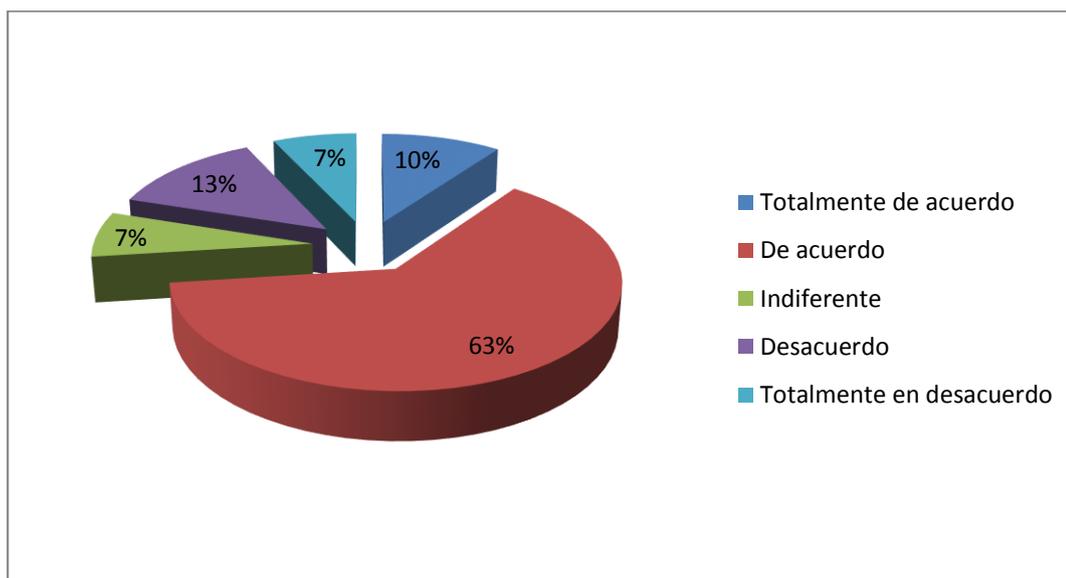
¿Está de acuerdo usted que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 7	Totalmente de acuerdo	7	10%
	De acuerdo	45	63%
	Indiferente	5	7%
	Desacuerdo	9	13%

	Totalmente en desacuerdo	5	7%
	Totales	71	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 17 Capacitarse tecnológicamente



Comentario: La mayoría de los encuestados en porcentajes el 63% manifestaron estar de acuerdo que el docente debe capacitarse tecnológicamente para poder implementar en las clases las técnicas lúdicas por medio de la utilización de la guía interactiva, esto necesitaría una actualización constante en el tema tecnológico para poder implementar el software.

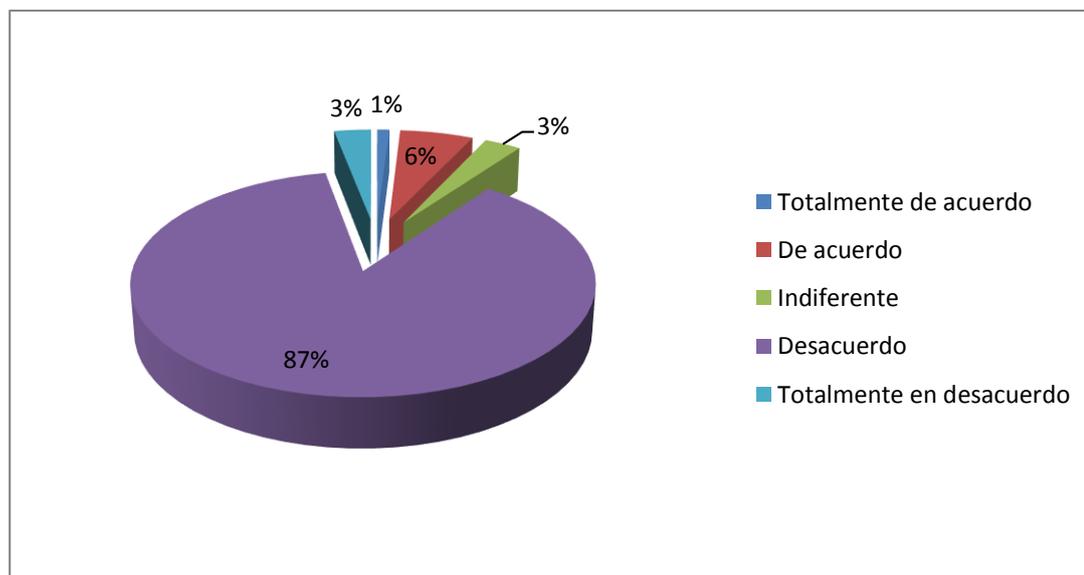
Tabla # 18 Ayuda tecnológica

¿Está de acuerdo que si se trate de mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de la ayuda tecnológica será un efecto negativo para el estudiante?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 8	Totalmente de acuerdo	1	1%
	De acuerdo	4	6%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	62	87%
	Totalmente en desacuerdo	2	3%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 18 Ayuda tecnológica



Comentario: Con el 87% los encuestados manifiestan estar en desacuerdo y aclaran que la utilización de la tecnología aportara de una manera positiva a la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, corroborando que si desean utilizar la tecnología en la realización de las clases en el área de Ciencias Sociales.

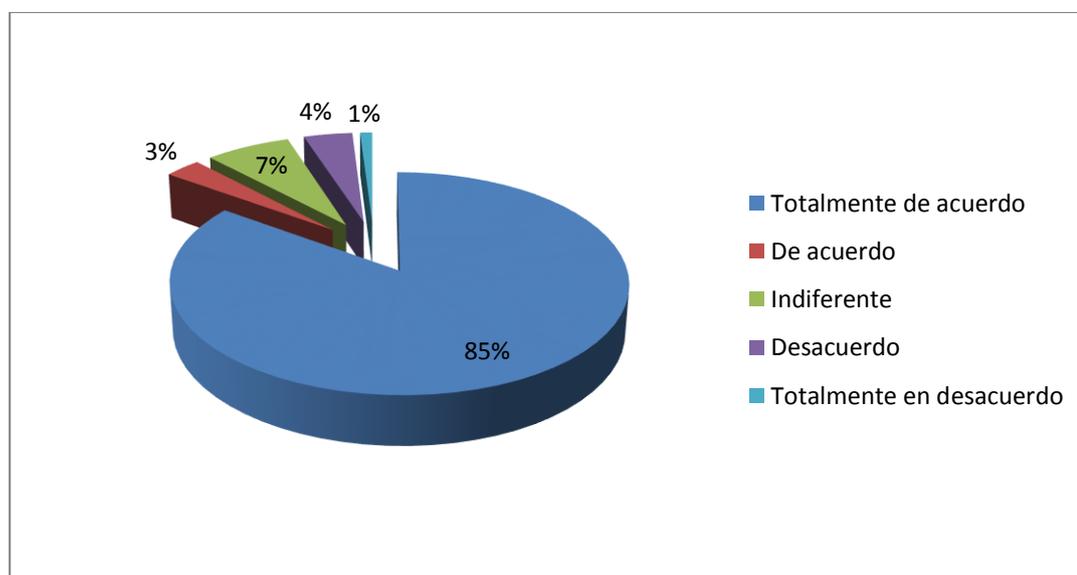
Tabla # 19. Creación de una guía interactiva

¿Está de acuerdo con la creación de una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 9	Totalmente de acuerdo	60	85%
	De acuerdo	2	3%
	Indiferente	5	7%
	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 19 Creación de una guía interactiva



Comentario: El 85% de los estudiantes están totalmente de acuerdo y apoyan la creación de la guía interactiva, la que les ayudará a mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico, los estudiantes quieren aprender por medio de esta opción tecnológica, que se presenta como algo innovador para captar la atención del estudiante y aprenda con más acierto las tutorías que se le imparten.

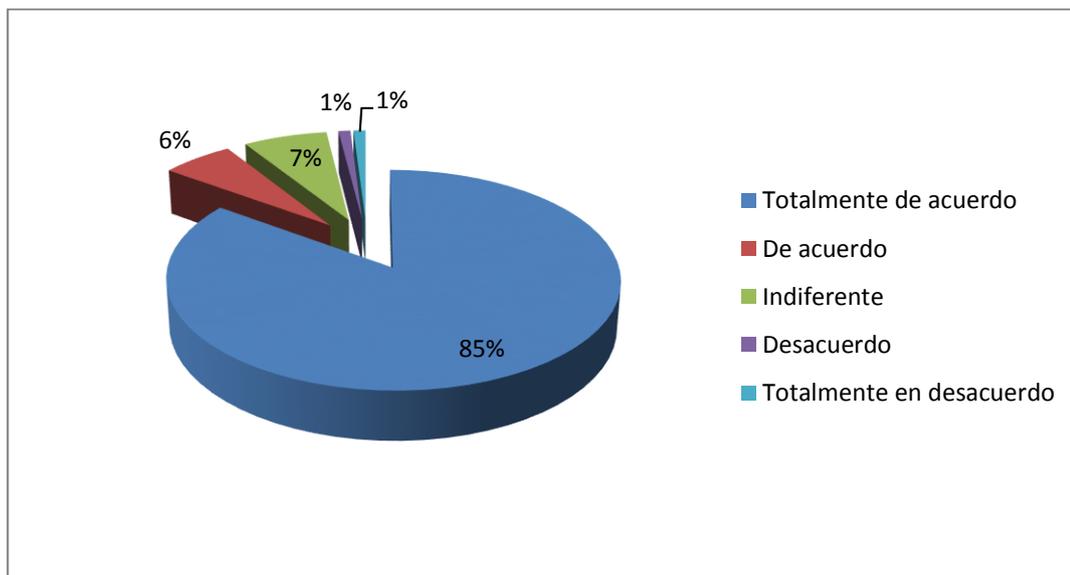
Tabla # 20 Basada en las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo con que el docente posea y utilice una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas aplicada en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 10	Totalmente de acuerdo	60	85%
	De acuerdo	4	6%
	Indiferente	5	7%
	Desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	Totales		71

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 20 Basada en las técnicas lúdicas



Comentario: Los estudiantes encuestados con un 85% contestaron estar totalmente de acuerdo y afirman que es conveniente que el docente debe poseer y utilizar una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas, esto comprueba la necesidad que existe para poder aplicar la propuesta y la acogida que la misma va a tener por parte del estudiante acoplando las enseñanza de las Ciencias Sociales con la tecnología que propone la utilización de la guía.

Preguntas de las encuestas dirigidas a los Representantes Legales

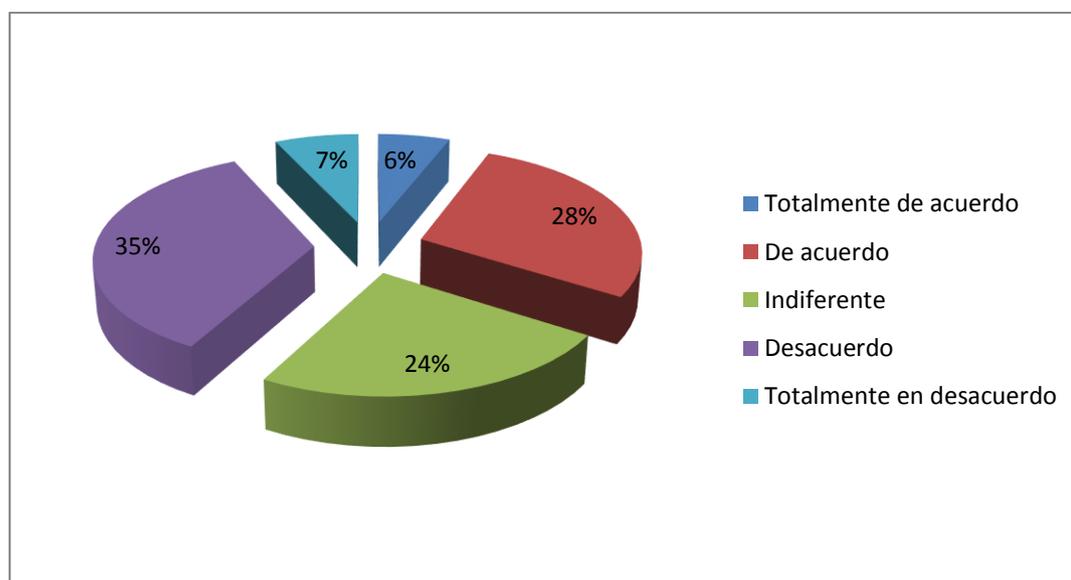
Tabla # 21 Conocer sobre las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted en conocer sobre las técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 1	Totalmente de acuerdo	4	6%
	De acuerdo	20	28%
	Indiferente	17	24%
	Desacuerdo	25	35%
	Totalmente en desacuerdo	5	7%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 21 Conocer sobre las técnicas lúdicas



Comentario: Con un 35% los representantes legales manifestaron estar en desacuerdo y afirman que desconocen sobre las técnicas lúdicas otra parte manifestó si poseer conocimientos esto demuestra que en si no todos conocen lo relacionado al tema y de cómo esto aportaría al conocimiento de su representado.

Tabla # 22 Docente aplique las técnicas

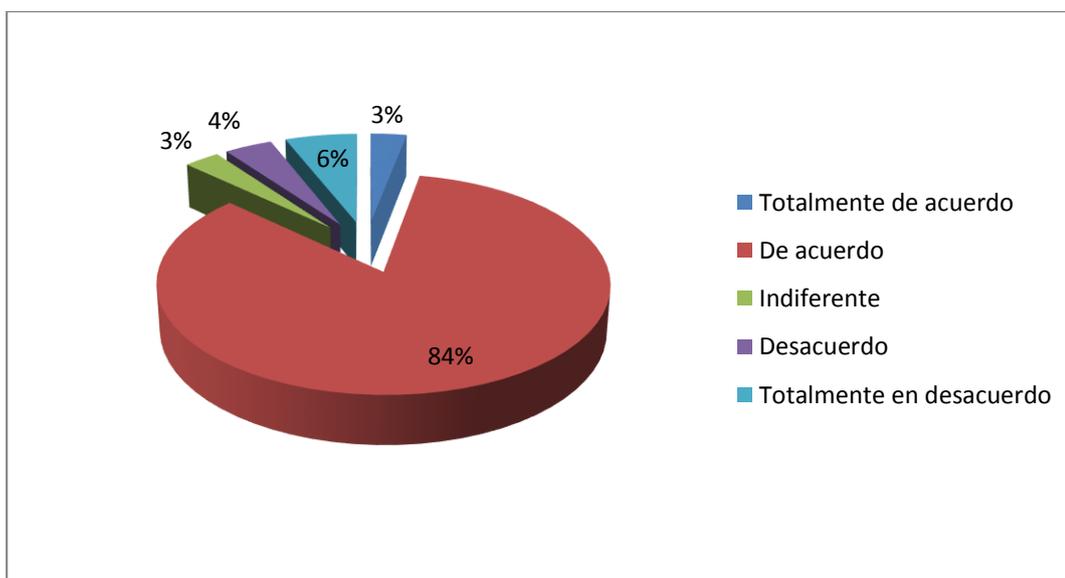
¿Está de acuerdo usted en su rol como representante en que el docente aplique las técnicas lúdicas en el proceso de la clase en el área de Ciencias Sociales?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
	Totalmente de acuerdo	2	3%

Ítem n° 2	De acuerdo	60	84%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	Totales	71	100%

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 22 Docente aplique las técnicas



Comentario: En la presente pregunta los representantes legales contestaron con un 84% que están de acuerdo que el docente aplique las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza en el área de Ciencias Sociales, comprendiendo que de esta forma le podrá ayudar a su representado en la adquisición de conocimientos.

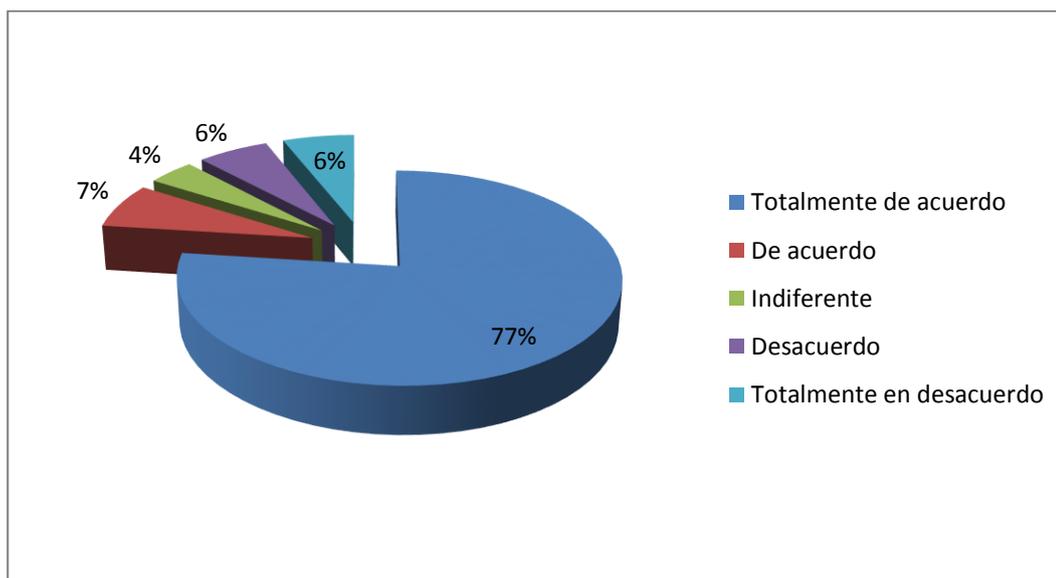
Tabla # 23. Desarrollo intelectual

¿Está de acuerdo usted en que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda constante en el desarrollo intelectual de su representado?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 3	Totalmente de acuerdo	55	77%
	De acuerdo	5	7%
	Indiferente	3	4%
	Desacuerdo	4	6%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 23 Desarrollo intelectual



Comentario: Con el 77% los representantes encuestados contestaron estar totalmente de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una

ayuda constante en el desarrollo intelectual de su representado de esta manera la forma de captar conocimientos por parte del estudiante será constante y de mucho beneficio.

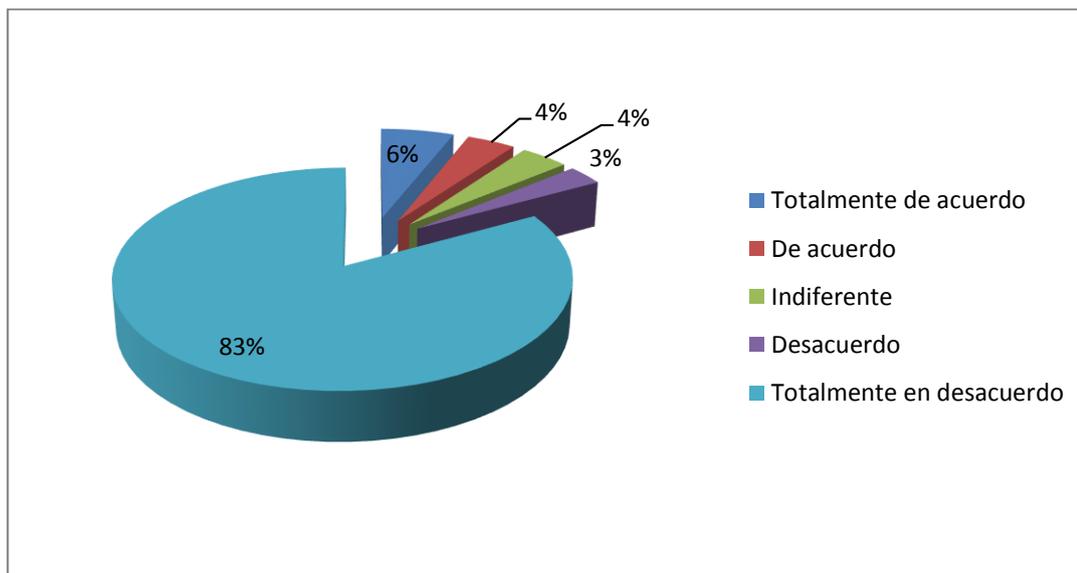
Tabla # 24. Se haría más difícil aprender

¿Está de acuerdo en que las técnicas lúdicas aplicadas en el área de Ciencias Sociales afectarían negativamente la manera de adquirir conocimientos de su representado?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 4	Totalmente de acuerdo	4	6%
	De acuerdo	3	4%
	Indiferente	3	4%
	Desacuerdo	2	3%
	Totalmente en desacuerdo	59	83%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 24 Se haría más difícil aprender



Comentario: En esta ocasión los representantes con un 83% manifiestan que están totalmente en desacuerdo en que si las técnicas lúdicas se aplican en el área de Ciencias Sociales se le haría difícil aprender a su representado, así se deja en conclusión que estas técnicas llegaran a aportar no a disminuir conocimientos.

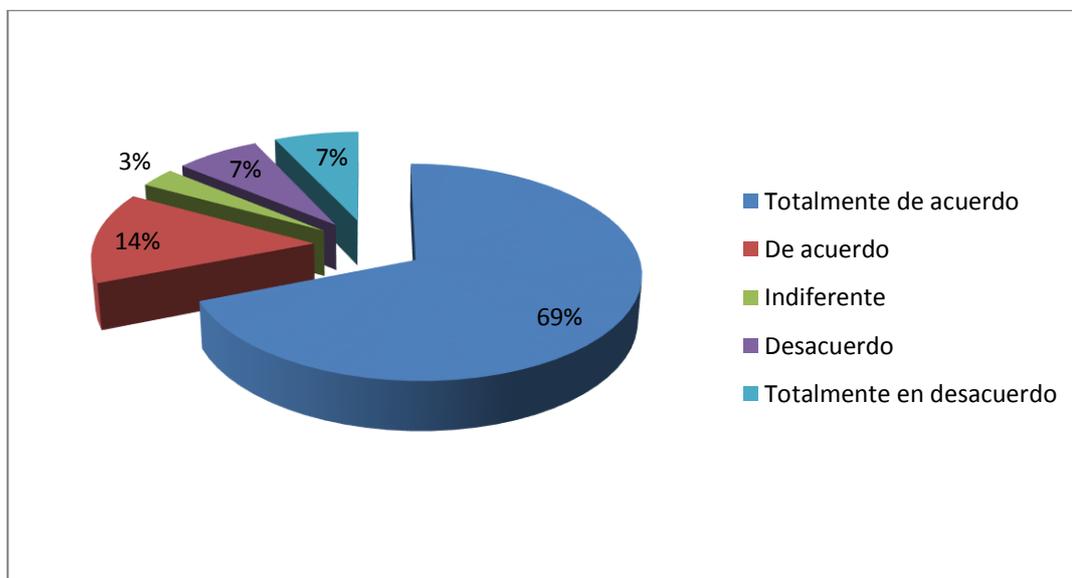
Tabla # 25 Se logrará mejorar

¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico se logrará mejorar por medio de la utilización de las técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 5	Totalmente de acuerdo	49	69%
	De acuerdo	10	14%
	Indiferente	2	3%
	Desacuerdo	5	7%
	Totalmente en desacuerdo	5	7%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 25 Se logrará mejorar



Comentario: Con un 69% los representantes encuestados dan a conocer que están totalmente de acuerdo en que el pensamiento crítico se logrará mejorar por medio de la utilización de las técnicas lúdicas y así su representado se beneficie y sea un apoyo constante en su desenvolvimiento estudiantil.

Tabla # 26 Obtención de buenas calificaciones

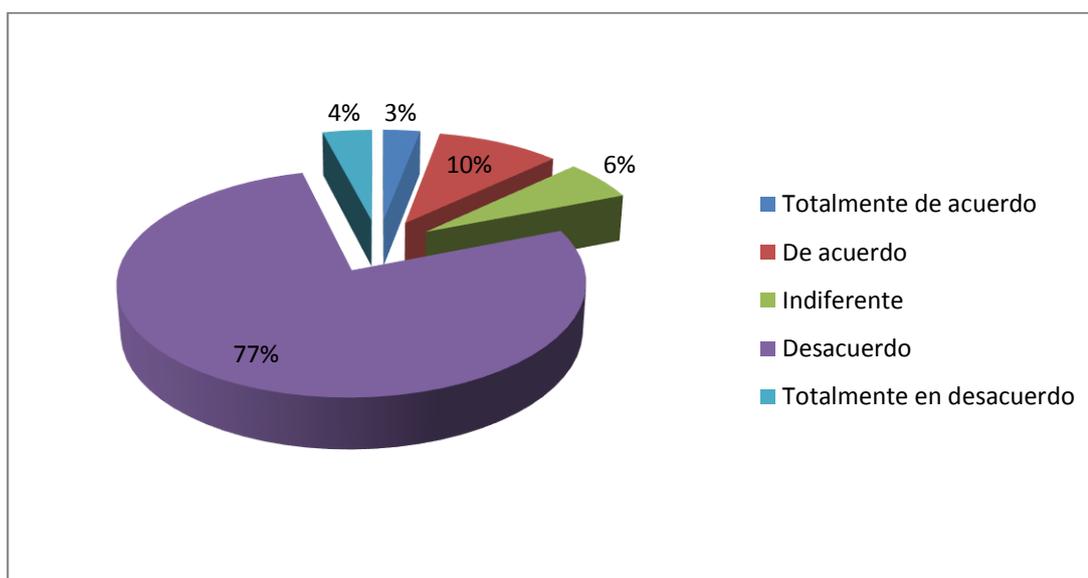
¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico de su representado en el área de Ciencias Sociales es el necesario para la obtención de buenas calificaciones?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
	Totalmente de acuerdo	2	3%

Ítem n° 6	De acuerdo	7	10%
	Indiferente	4	6%
	Desacuerdo	55	77%
	Totalmente en desacuerdo	3	4%
	Totales	71	100%

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 26 Obtención de buenas calificaciones



Comentario: Los encuestados con el 77% manifestaron que sus representados no poseen el pensamiento crítico necesario en el área de Ciencias Sociales para la obtención de buenas calificaciones, ello resalta con esto que no poseen buenas calificaciones en el desempeño de esta asignatura.

Tabla # 27 Capacitarse tecnológicamente

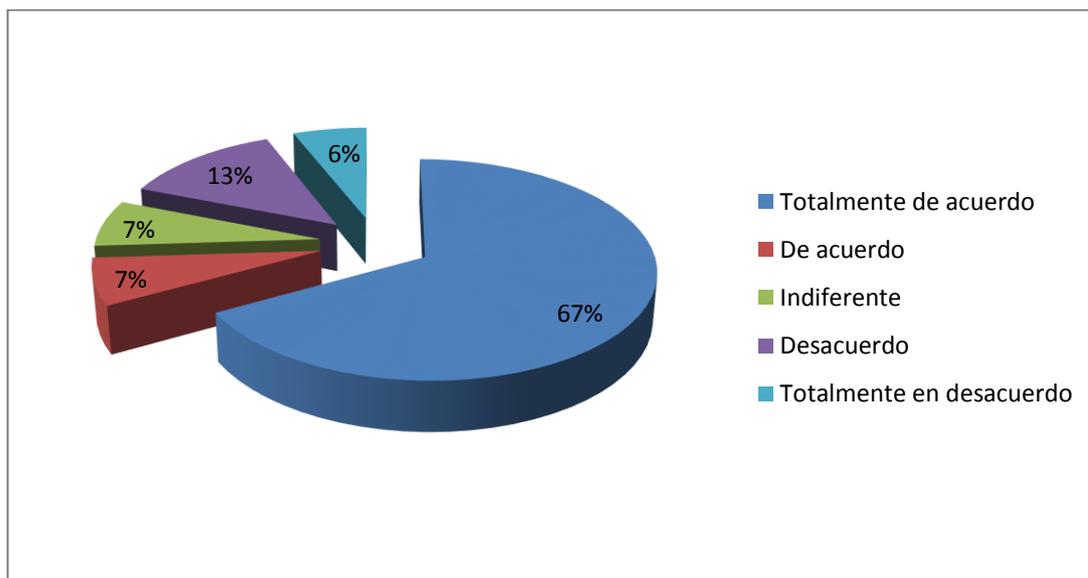
¿Está de acuerdo usted como representante legal que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 7	Totalmente de acuerdo	48	67%
	De acuerdo	5	7%
	Indiferente	5	7%
	Desacuerdo	9	13%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 27 Capacitarse tecnológicamente



Comentario: En esta ocasión los representantes encuestados con un 67% en totalmente de acuerdo dan a conocer que los docentes deben

capacitarse tecnológicamente para poder aplicar las técnicas lúdicas por medio de la utilización de la guía interactiva, demuestran que para la buena utilización de la guía se debe conocer de buena manera su manejo.

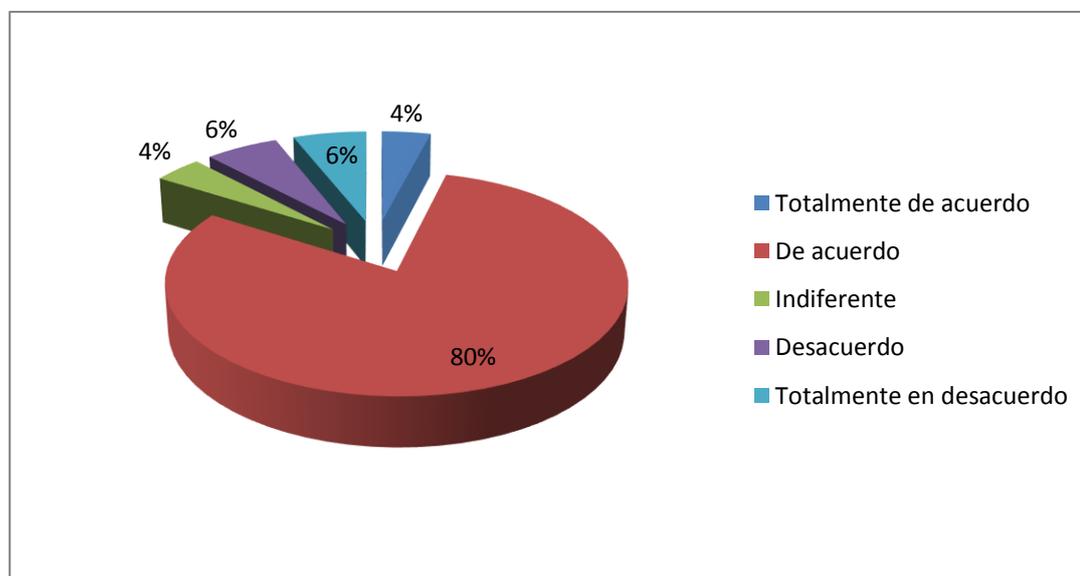
Tabla # 28 Ayuda tecnológica

¿Está de acuerdo como representante que el pensamiento crítico de buena calidad aportará a que el estudiante forme su propio concepto y sea autocrítico en los temas que se propongan en las tutorías?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 8	Totalmente de acuerdo	3	4%
	De acuerdo	57	80%
	Indiferente	3	4%
	Desacuerdo	4	6%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 28 Ayuda tecnológica



Comentario: Se presenta que los representantes encuestados con un 80% manifestaron estar de acuerdo en que un pensamiento crítico de buena calidad aportara a que el estudiante forme su propio concepto y sea autocrítico en temas que propongan en las tutorías, la buena aplicación y utilización de este pensamiento crítico le ayudará al estudiante en muchos aspectos.

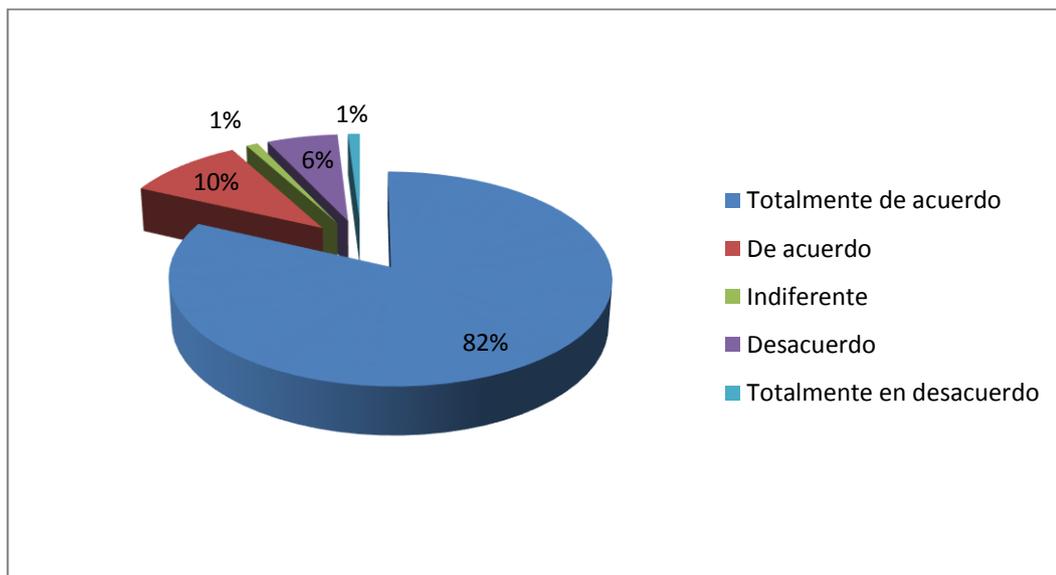
Tabla # 29. Cree una guía interactiva

¿Está de acuerdo en que se cree una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 9	Totalmente de acuerdo	58	82%
	De acuerdo	7	10%
	Indiferente	1	1%
	Desacuerdo	4	6%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 29 Cree una guía interactiva



Comentario: Con el 82% los representantes están totalmente de acuerdo en que se cree una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, demostrando así que apoyan a la aplicación de la propuesta en los estudiantes.

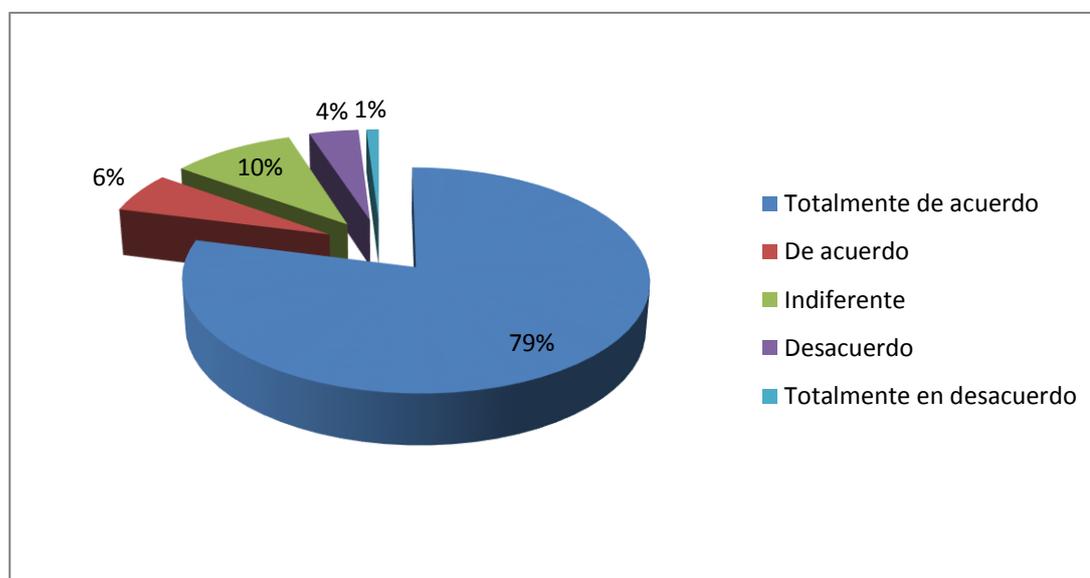
Tabla # 30 Basada en las técnicas lúdicas

¿Está de acuerdo usted que el docente posea y utilice una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas aplicada en el área de Ciencias Sociales y que esta la utilice el estudiante?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem n° 10	Totalmente de acuerdo	56	79%
	De acuerdo	4	6%
	Indiferente	7	10%
	Desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	Totales		71

Fuente: Representantes Legales de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”

Elaborado por: Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto

Gráfico # 30 Basada en las técnicas lúdicas



Comentario: Con el 79% los encuestados contestaron estar totalmente de acuerdo en que el docente posea y utilice una guía interactiva basadas en las técnicas lúdicas aplicadas en el área de Ciencias Sociales y que esta la utilice el estudiante en el desarrollo de las tutorías y así colaboren en sus conocimientos.

Prueba del chi cuadrado

Objetivo: Demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable Independiente y Dependiente.

Variable Independiente: Técnicas Lúdicas.

Variable dependiente: Desarrollo del pensamiento crítico.

Cuadro #4

El uso de las técnicas lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda para el mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico? * ¿Está de acuerdo usted que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?	71	100.0%	0	0.0%	71	100.0%
¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda para el mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico? * ¿Está de acuerdo usted que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente? [total %].						
	¿Está de acuerdo usted que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?					
¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda para el mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Totalmente en desacuerdo	5.63%	.00%	.00%	.00%	.00%	5.63%
En desacuerdo	1.41%	2.82%	.00%	.00%	.00%	4.23%
Indiferente	.00%	5.63%	.00%	.00%	.00%	5.63%
De acuerdo	.00%	4.23%	7.04%	63.38%	2.82%	77.46%
Totalmente de acuerdo	.00%	.00%	.00%	.00%	7.04%	7.04%
Total	7.04%	12.68%	7.04%	63.38%	9.86%	100.00%

Pruebas Chi-cuadrado.			
Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	149.90	16	.000
Razón de Semejanza	87.15	16	.000
Asociación Lineal-by-Lineal	51.41	1	.000
N de casos válidos	71		

Conclusión: En conclusión con la prueba anteriormente empleada permite darse cuenta de que el valor de P tiende a ser menor que 0,05%. Por lo cual se puede afirmar que si existe relación entre las dos variables y por lo cual queda comprobado que las técnicas lúdicas inciden en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Se pudo identificar por medio de los instrumentos de investigación que los docentes y estudiantes no están capacitados con la utilización de las técnicas lúdicas por medio de la tecnología.
- Se analizó que los estudiantes poseen un bajo rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales lo que se comprobó mediante la observación de los cuadro de calificaciones esto demostró las bajas notas que poseen.
- Los docentes no aplican las técnicas lúdicas en sus clases lo que le dificulta al estudiante tener un pensamiento crítico de calidad y así desarrollar su criterio propio en los diversos temas que se proponen en la clase.
- La Unidad Educativa no posee la infraestructura necesaria en los salones de clase para que el docente pueda aplicar la tecnología en el desarrollo de las tutorías.
- Se concluyó en utilizar los aspectos más importantes del área de Ciencias Sociales para tratar de aplicar las técnicas lúdicas por medio de la utilización de la guía didáctica.

Recomendaciones

- La capacitación de los docentes debe de ser en todos los sentidos en este caso se recomienda que ellos se capaciten tecnológicamente para poder utilizar cualquier recurso tecnológico que le ayude en el desarrollo de la tutoría.
- Los estudiantes deben de aprender de una manera diferente algo que los motive y les ayude a mejorar su rendimiento académico, se recomienda la utilización de las técnicas lúdicas por parte del docente y que este las imparta en las clases de Ciencias Sociales.
- Se recomienda también la utilización de las técnicas lúdicas para tratar de mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes y que estos puedan elaborar criterios propios de los diversos conceptos que se exponen en las clases.
- La implementación de recursos tecnológicos en los salones de clase sería una recomendación importante y si no se realiza se propondría como solución la utilización del laboratorio de computación en las clases de Ciencias Sociales para poder aplicar las técnicas lúdicas por medio de la tecnología.
- Se recomienda que el docente posea y utilice una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas y que la aplique en la realización de las clases de Ciencias Sociales para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes y así tratar de solucionar la problemática planteada.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Guía didáctica Interactiva

Justificación

La presente propuesta está justificada debido a que la información necesaria fue recolectada mediante la encuesta realizada en el Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” , Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, Periodo lectivo 2015 - 2016 y luego del análisis de la prueba estadística del chi cuadrado se pudo evidenciar la necesidad de diseñar una propuesta novedosa que incluya técnicas lúdicas con el fin de mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica en el área de Ciencias Sociales.

Se trata de diseñar una guía didáctica interactiva que permita mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales empleando técnicas lúdicas y de este modo utilizar la tecnología como herramienta pedagógica. Todo esto con el fin de lograr que el estudiante se interese por el estudio de las Ciencias Sociales mejorando su rendimiento académico por lo cual se asocia la tecnología con los conceptos y se interrelaciona con las pruebas de conocimiento lo cual va a permitirle al estudiante desarrollar el pensamiento crítico.

Esta guía didáctica tiene como objetivo general facilitar al docente y al estudiante los contenidos de la materia Ciencias Sociales asociándolos con la aplicación de las herramientas lúdicas lo cual va a permitir desarrollar las clases de forma clara, directa, dinámica, transformando una clase simple y aburrida en una clase novedosa, activa, logrando que el alumno se interese en el tema de estudio mostrando más atención.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica interactiva para el área de Ciencias Sociales empleando técnicas lúdicas con la finalidad de aplicarla en los docentes y estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica del paralelo "C" de la Unidad Educativa Prócer "José de Antepara", Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, Periodo lectivo 2015 - 2016.

Objetivos específicos

- Preparar los contenidos relevantes de la materia Ciencias Sociales para incluirlos en la guía didáctica.
- Efectuar la presentación de la guía didáctica para el área de Ciencias Sociales.
- Socializar ante docentes y estudiantes el uso de la guía didáctica interactiva.

Aspectos Teóricos

Guía Didáctica Interactiva.- Es una aplicación ejecutable que asocia los contenidos de la asignatura Ciencias Sociales para el Noveno grado de Educación General Básica con los adelantos tecnológicos, audiovisuales de fácil uso, propiciando un ambiente educativo donde el estudiante interactúa con los contenidos. Su principal objetivo es lograr que el estudiante capte los contenidos de la materia, dejando a un lado la rutina de las clases tradicionales.

NeoBook5.- Aplicación de escritorio que permite el diseño de programas ejecutables. Permite insertar texto, gráficos, videos e imágenes y cuenta con un sinnúmero de opciones, de fácil uso, es muy valioso para crear programas educativos. Es muy utilizada en la actualidad ya que permite crear aplicaciones educativas donde se puede insertar opciones de evaluación y conteo de puntaje.

Factibilidad de su aplicación

Financiera.- Es factible porque no se requiere efectuar inversión monetaria debido a que el diseño se realizó poniendo en práctica los conocimientos adquiridos por los autores en las aulas de clases.

Legal.- Cuenta con la aprobación de la Universidad de Guayaquil, Facultad de filosofía Letras y Ciencias de la Educación y posee los permisos necesarios por parte del distrito de educación 12D05 Palenque - Vinces quien autorizó el acceso a la Unidad educativa “Prócer José de Antepara” del Cantón Vinces para realizar el trabajo investigativo, además se ampara en el artículo 28 de la Constitución del Ecuador La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Técnica.- Es factible porque para su diseño se utilizó un equipo con procesador intel de 1,33ghz, con un disco duro de 512 gb y 2 gigas de memoria ram, con sistema operativo Windows 7, el software para diseñar la guía didáctica es Neobook 5 versión 5.6.2 en español. Además se utilizaron videos de youtube y contenidos de la asignatura.

Humana.- Es factible porque la elaboración está a cargo de los autores Eder José Campuzano Lozano y Roberto Alberto Quintana Zambrano estudiantes de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación egresados de la carrera Informática quienes además contaron con la colaboración de autoridades distritales para los permisos correspondientes, autoridades del colegio, docentes, estudiantes y padres de familia del Noveno grado de Educación

General Básica de la Unidad educativa “Prócer José de Antepara”. Este proyecto tiene su respaldo mediante la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Descripción de la propuesta

La guía didáctica interactiva está diseñada a base de cinco planificaciones y los contenidos son de acuerdo al texto de Ciencias Sociales que provee el Ministerio de Educación y Cultura para Noveno grado de Educación General Básica, además de videos ilustrativos descargados de internet y las evaluaciones diseñadas por los autores del proyecto. La aplicación de la guía didáctica se da con el propósito de mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico mediante actividades lúdicas aplicadas a la asignatura Ciencias Sociales en el Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” del Cantón Vinces, la cual se aprecia como una innovación dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Su aplicación se efectúa con la ayuda del laboratorio de computación debido a que se trata una guía didáctica interactiva que incluye conceptos, videos, imágenes y actividades lo cual influirá de manera positiva en el proceso de adquisición de conocimientos de la asignatura de Ciencias Sociales.

La guía didáctica interactiva está desarrollada en el programa Neobook5, esta cuenta con cinco tutorías, en cada tutoría el usuario encontrará un video explicativo del tema a tratar, la lectura y una página relacionada a los contenidos de cada clase, al final de la tutoría el usuario tendrá que desarrollar una evaluación, en total son cinco evaluaciones y al culminar el usuario puede visualizar su puntaje obtenido, si es muy bajo la guía le recomienda volver a revisarla con el fin de reforzar conocimientos.

La idea de implementar la guía didáctica interactiva en el Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” tiene como finalidad propiciar nuevas formas de

aprendizaje mediante el uso de la tecnología y facilitar el buen desempeño de los estudiantes utilizando las herramientas pedagógicas de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” y complementándolas con los conocimientos que poseen los autores del presente trabajo.

Manual de Usuario

En el presente manual se detallan uno a uno los botones que incluye la guía interactiva con su respectiva función.

Botón	Función
	Le permite empezar el recorrido por la guía interactiva.
	Le permite dirigirse hacia la primera tutoría
	Le permite dirigirse hacia la segunda tutoría.
	Le permite dirigirse hacia la tercera tutoría.
	Le permite dirigirse hacia la cuarta tutoría.
	Le permite dirigirse hacia la quinta tutoría.
	Le permite ir al inicio de la guía interactiva.
	Dirige al usuario hacia la página anterior.
	Dirige al usuario hacia la página siguiente.



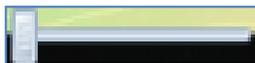
Permite reproducir el video.



Permite poner en pausa el video.



Permite detener la reproducción del video.



Indica el trayecto del video en reproducción.

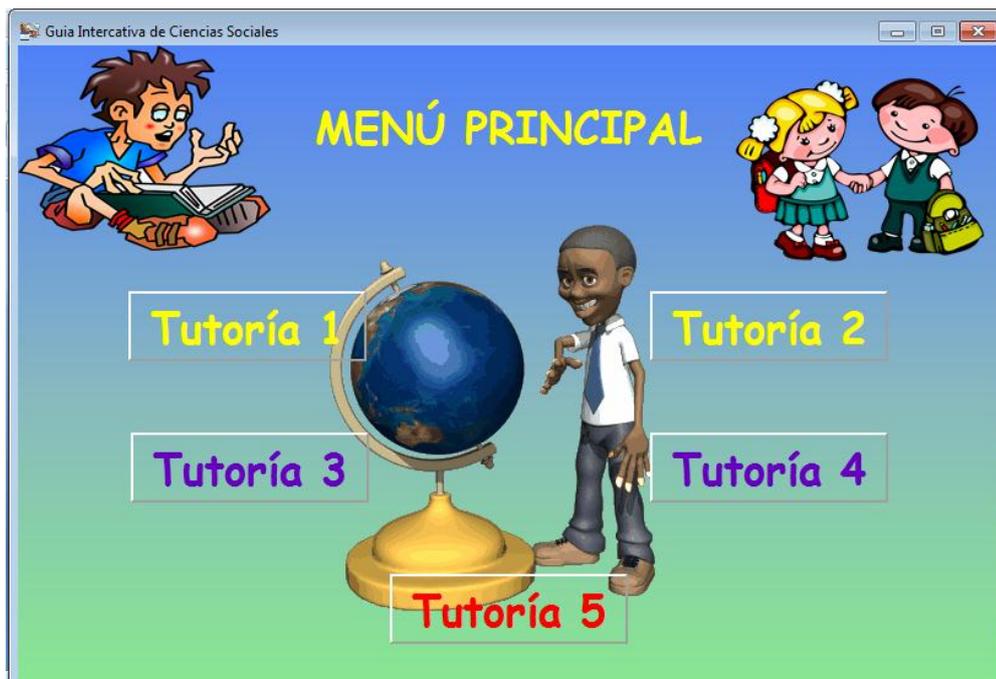


Permite validar la respuesta.

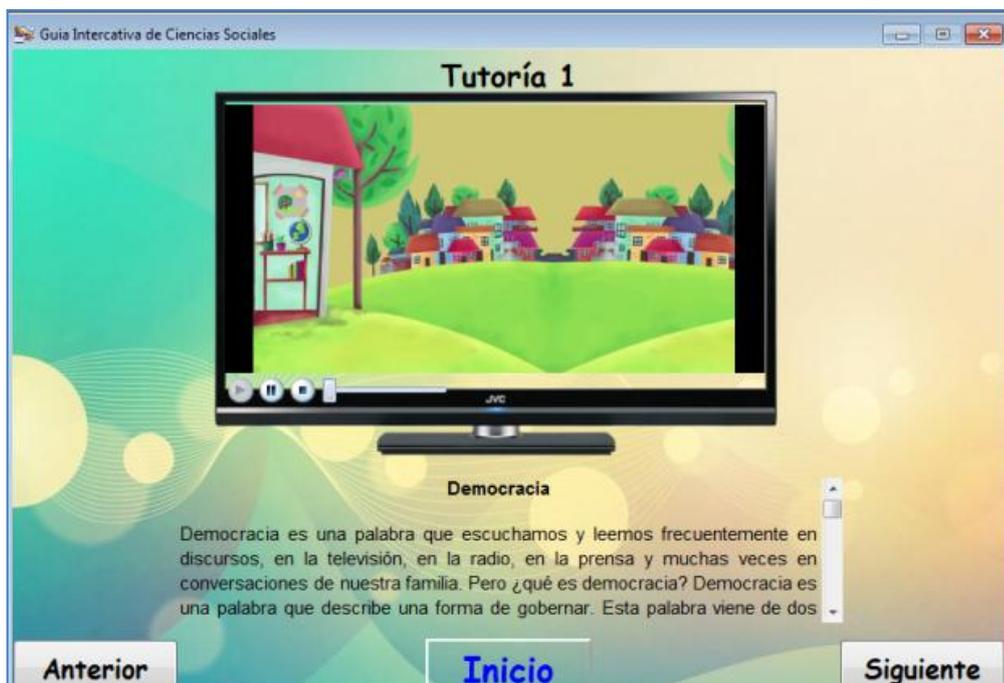
Guía didáctica interactiva



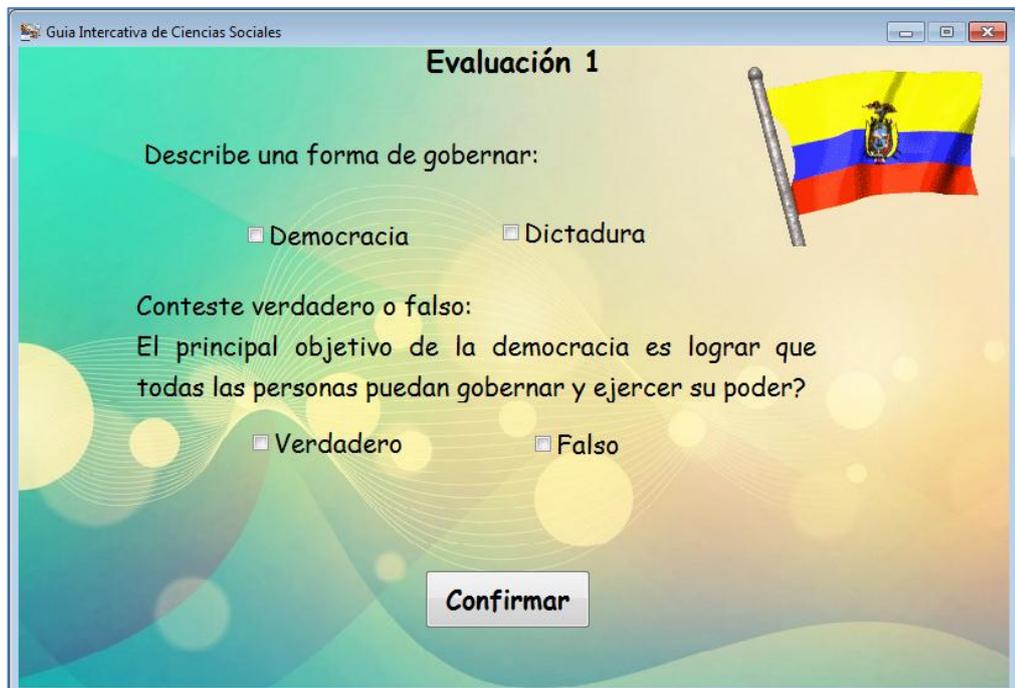
Esta es la pantalla principal de la guía interactiva, al dar clic en el botón iniciar el usuario podrá acceder a la siguiente ventana de menús.



En esta pantalla el usuario tendrá acceso a cinco tutorías, cada una de ellas cuenta con un video explicativo de la clase y con una actividad. Todas las tutorías fueron diseñadas apegándose a los planes de clase de la asignatura Ciencias Sociales para Noveno grado de Educación General Básica.

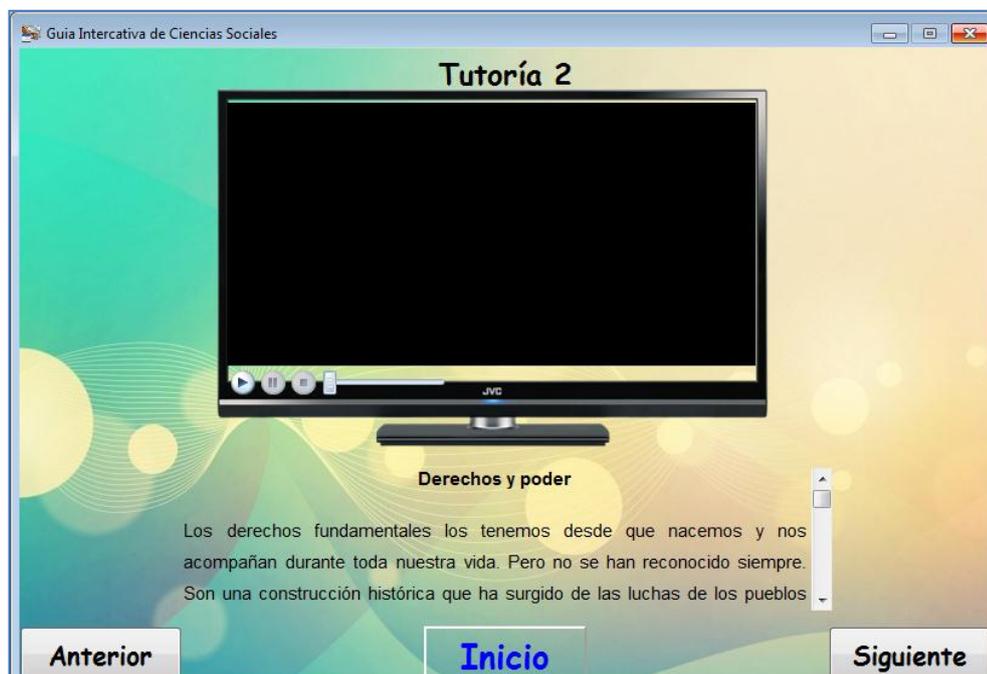


Esta es la primer tutoría a la cual el usuario tendrá acceso, cuenta con un video explicativo de la clase y con una actividad lúdica. Al dar clic en el botón siguiente el usuario será dirigido hacia la evaluación.

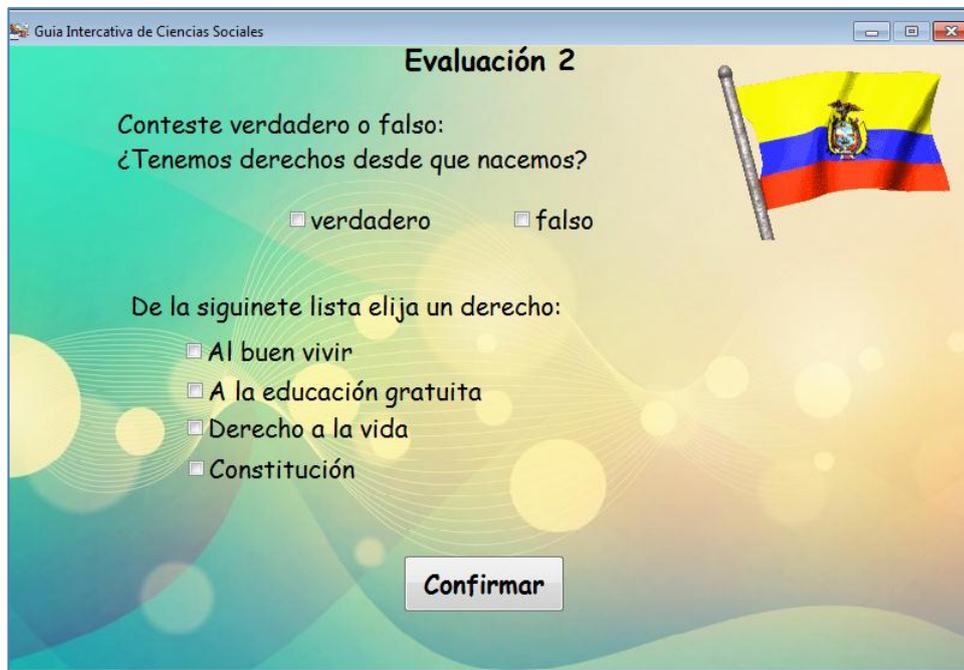


Al cotestar la evalación el usuario deberá dar clic en el boton confirmar.

Y pasa automaticamnete a la siguiente tutoría.



Esta es la segunda tutoría a la cual el usuario tendrá acceso, cuenta con un video explicativo de la clase y con una actividad lúdica en esta clase se explica sobre los derechos y poderes del pueblo.



Al finalizar la evaluación es necesario que el usuario confirme las respuestas y así podrá pasar a la siguiente actividad.



Esta es la tercera tutoría en la cual se desarrolla el tema de las obligaciones de los ciudadanos, cuenta con un video explicativo de la clase y con una actividad lúdica. A continuación al dar clic en siguiente será dirigido a la evaluación.



Guía Interactiva de Ciencias Sociales

Evaluación 3

Conteste verdadero o falso:
¿Los ciudadanos tenemos derechos y obligaciones?

Verdadero Falso

La responsabilidad nos obliga a mirar las consecuencias que nuestros actos tienen en la comunidad a la que pertenecemos.

Verdadero Falso

Confirmar

Para confirmar las respuestas de la evaluación es necesario que el usuario de clic en el botón confirmar, y así pasará a la siguiente actividad.

Guia Intercativa de Ciencias Sociales

Tutoría 4



Responsabilidad de todos y todas

Proteger significa acudir en auxilio, prestar apoyo, defender. La protección es, entonces, la respuesta que damos frente a una necesidad apremiante, es la acción que realizamos para acabar con un acto injusto. Es un acto necesario y de valor, porque cuando estamos protegiendo los derechos humanos, significa

Anterior **Inicio** **Siguiente**

Esta es la cuarta tutoría a la cual el usuario tendrá acceso, en esta clase se desarrolla el tema responsabilidad de todos y todas, cuenta con un video explicativo de la clase y con el texto explicativo del contenido.

Guia Intercativa de Ciencias Sociales

Evaluación 4

¿Todos tenemos responsabilidades que asumir?

Verdadero Falso

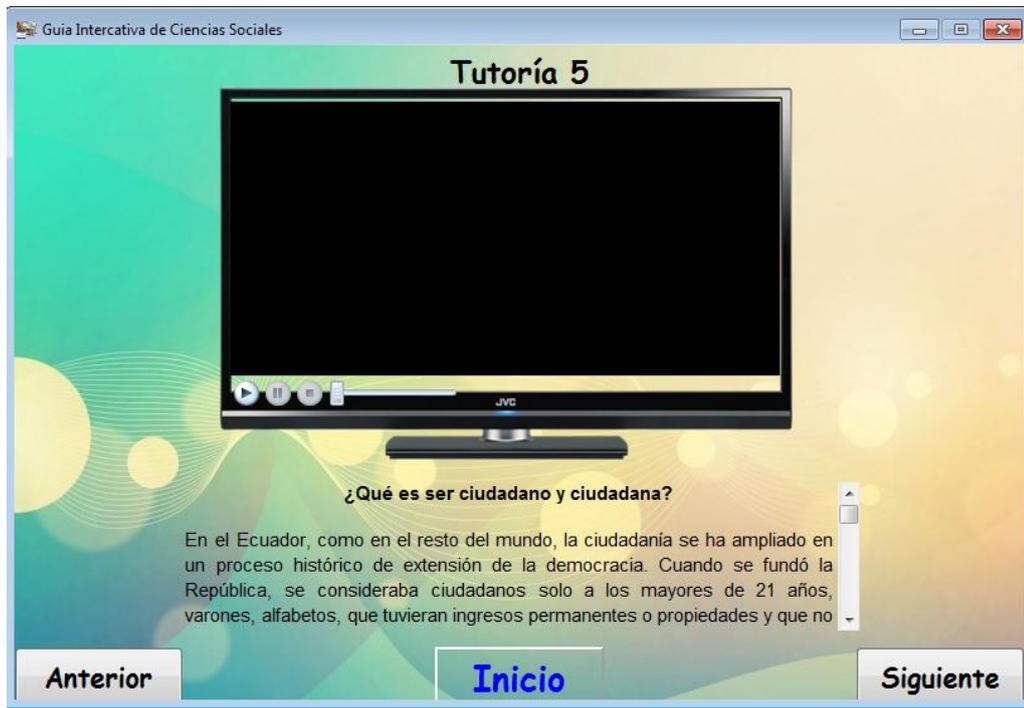


Al Estado no le compete promover la educación para todas las personas sobre la importancia del conocimiento y respeto de los

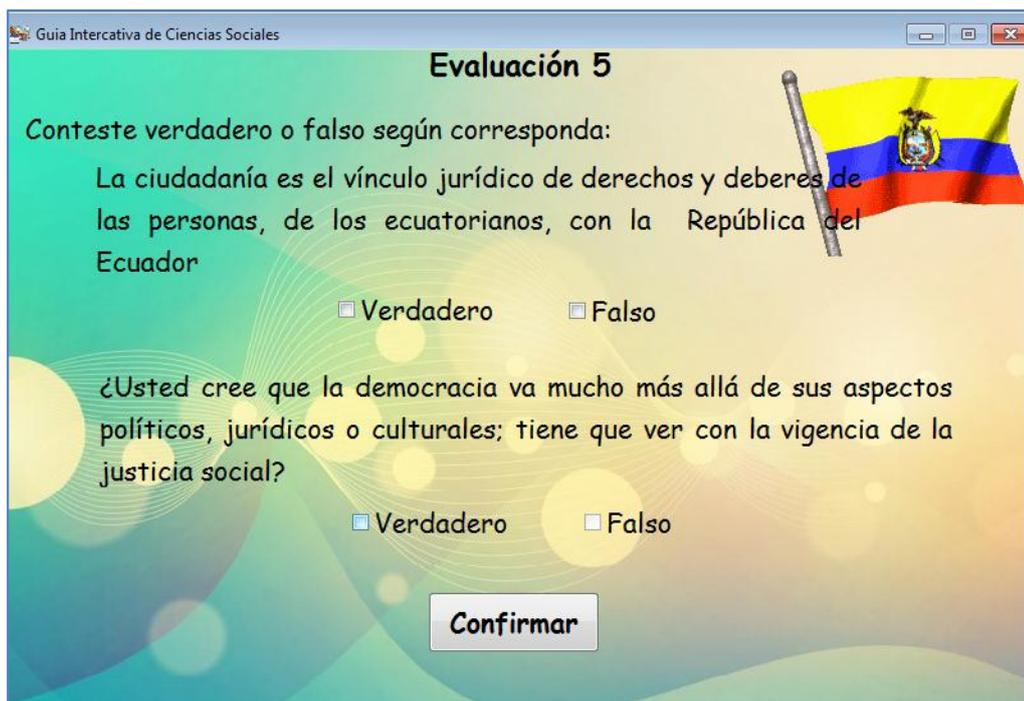
Verdadero Falso

Confirmar

Luego de contestar las preguntas el usuario debe dar clic en el botón confirmar para almacenar los resultados y de este modo pasará a la actividad siguiente.



Esta es la quinta tutoría en la cual se desarrolla el tema Que es ser ciudadano y ciudadana a la cual el usuario tendrá acceso, cuenta con un video tutorial de la clase y con texto explicativo y al final una evaluación.



Al culminar la evaluación el usuario deberá dar clic en confirmar y seguido de esto, en la página siguiente se mostrará el puntaje obtenido.

Si el puntaje obtenido fue menor a 14 entonces se mostrará la siguiente pantalla.



Caso contrario, si el usuario obtuvo un puntaje mayor a 14 se mostrará la pantalla siguiente:



A continuación el usuario deberá presionar el botón finalizar el cual dejará como finalizado el recorrido por la guía interactiva.

Actividad 1

Democracia

Objetivo: Estudio de democracia, mediante video tutorial y refuerzo de conocimientos mediante la evaluación.

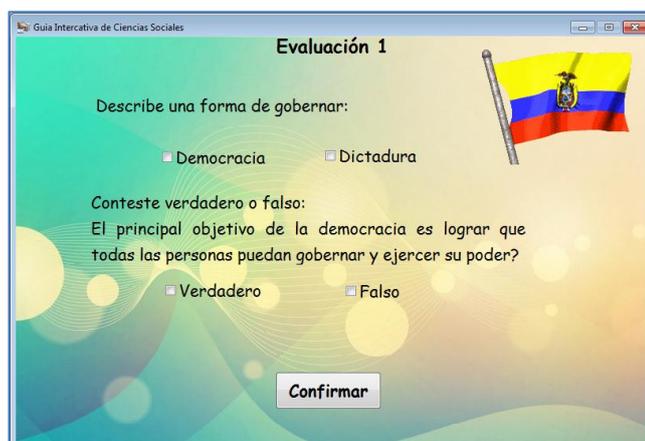
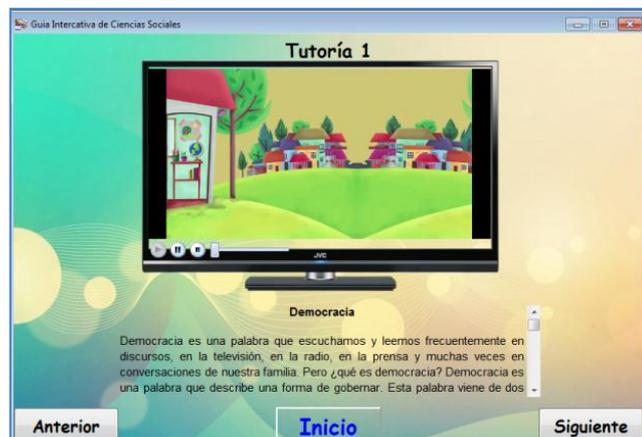
Destreza con criterio de desempeño: Analizar que es la democracia.

Proceso: El estudiante ingresa a la guía interactiva en la cual encontrará cinco actividades las cuales está la explicación del tema antes mencionado con el uso de la guía interactiva.

a.- Observar el video tutorial.

b.- Leer el texto explicativo.

c.- Contestar la evaluación.



Recursos:

- Videos
- Proyector
- Guía Interactiva
- Computador

UNIDAD EDUCATIVA		PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA		AÑO LECTIVO:
				2015 – 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE :	AREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACION:
Lic. Celia Yopez	CIENCIAS SOCIALES 9NO	1		
Objetivos del módulo Identificar los conflictos de la actualidad mundial mediante varias fuentes de información		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
		Formación ciudadana y para la democracia		
		EJE DE APRENDIZAJE		
		Buen Vivir, identidad nacional planetaria, nidad en la diversidad		
		MACRODESTREZA		
		Ciudadanía responsable		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los conflictos mundiales de la actualidad con sus implicaciones sociales 		Reconoce y describe los conflictos mundiales actuales y sus repercusiones sociales y culturales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Definición del tema. Espacios de convivencia Anticipación: Observa las fotografías, establecer el mensaje que estas proponen. Define tu opinión frente al tema y compártela con tus compañeros. <ul style="list-style-type: none"> Valoración de aprendizajes mediante la evaluación respectiva de la guía interactiva.. . 	Computadora Puntero Proyector Videos Guía Interactiva	Realizar deducciones Organiza información Establece ralaciones sobre la etapa de la unificación italiana	Tipo: Co-evaluación Técnica: Prueba Instrumento: Prueba virtual CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Contenido Dominio del tema Orden	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				

ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Fuente: Unidad Educativa "Prócer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Roberto Quintana

Actividad 2

Derechos

Objetivo: Estudio de los derechos mediante una tutoría interactiva ejecutada desde la guía con el fin de desarrollar el pensamiento crítico.

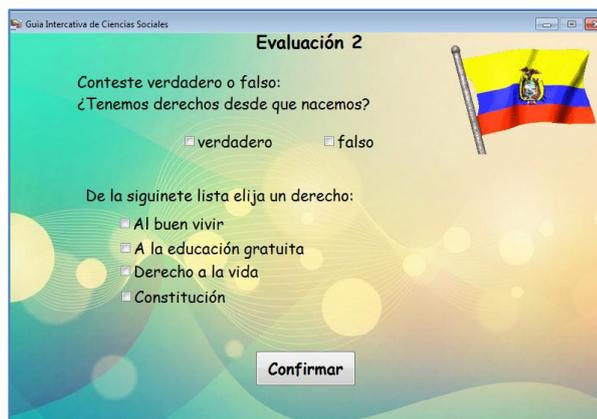
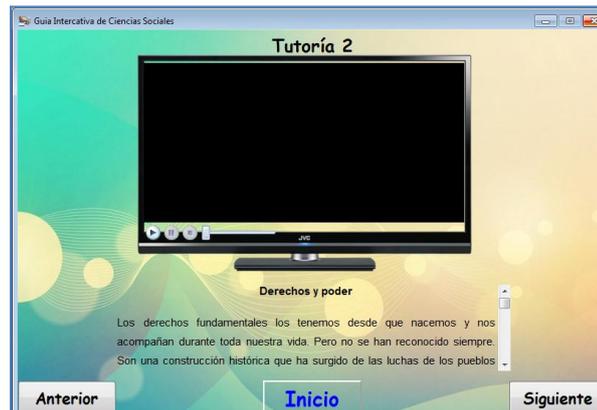
Destreza con criterio de desempeño: Analizar sobre los derechos de las personas.

Proceso: El uso de la guía interactiva permite la explicación del tema mediante un video tutorial con el fin de afianzar los conocimientos, refuerzo de lo tratado con la lectura.

a.- Observar el video tutorial.

b.- Leer el texto explicativo.

c.- Contestar la evaluación.



Recursos:

- Videos
- Proyector
- Guía Interactiva
- Computador

UNIDAD EDUCATIVA		PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA			AÑO LECTIVO: 2015 – 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE : Lic. Celia Yopez	AREA/ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES 9NO	NUMERO DE PERIODOS: 1	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACION:	
Objetivos del módulo Identificar los conflictos de la actualidad mundial mediante varias fuentes de información		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Formación ciudadana y para la democracia			
		EJE DE APRENDIZAJE Buen Vivir, identidad nacional planetaria, nidad en la diversidad			
		MACRODESTREZA Ciudadanía responsable			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: • Reconocer los conflictos mundiales de la actualidad con sus implicaciones sociales		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Reconoce y describe los conflictos mundiales actuales y sus repercusiones sociales y culturales.			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Definición del tema. Espacios de convivencia Anticipación: Observa las fotografías, establecer el mensaje que estas proponen. Define tu opinión frente al tema y compártela con tus compañeros. • Valoración de aprendizajes mediante la evaluación respectiva de la guía interactiva.. .	Computadora Puntero Proyector Videos Guía Interactiva	Realizar deducciones Organiza información Establece ralaciones sobre la etapa de la unificación italiana	Tipo: Co-evaluación Técnica: Prueba Instrumento: Prueba virtual CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Contenido Dominio del tema Orden		
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					

ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Fuente: Unidad Educativa "Procer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Roberto Quintana

Actividad 3

Derechos y obligaciones

Objetivo: Estudio de las obligaciones de los ciudadanos mediante una tutoría interactiva ejecutada desde la guía con el fin de desarrollar el pensamiento crítico.

Destreza con criterio de desempeño: Comparar derechos con obligaciones.

Proceso: El uso de la guía interactiva permite la explicación del tema mediante un video tutorial con el fin de afianzar los conocimientos, refuerzo de lo tratado con la lectura.

a.- Observar el video tutorial.

b.- Leer el texto explicativo.

c.- Contestar la evaluación.



Recursos:

- Videos
- Proyector
- Guía Interactiva
- Computador

UNIDAD EDUCATIVA		PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA			AÑO LECTIVO: 2015 – 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE : Lic. Celia Yopez	AREA/ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES 9NO	NUMERO DE PERIODOS: 1	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACION:	
Objetivos del módulo Identificar los conflictos de la actualidad mundial mediante varias fuentes de información		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Formación ciudadana y para la democracia			
		EJE DE APRENDIZAJE Buen Vivir, identidad nacional planetaria, nidad en la diversidad			
		MACRODESTREZA Ciudadanía responsable			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: • Reconocer los conflictos mundiales de la actualidad con sus implicaciones sociales		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Reconoce y describe los conflictos mundiales actuales y sus repercusiones sociales y culturales.			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Definición del tema. Espacios de convivencia Anticipación: Observa las fotografías, establecer el mensaje que estas proponen. Define tu opinión frente al tema y compártela con tus compañeros. • Valoración de aprendizajes mediante la evaluación respectiva de la guía interactiva.. .	Computadora Puntero Proyector Videos Guía Interactiva	Realizar deducciones Organiza información Establece relaciones sobre la etapa de la unificación italiana	Tipo: Co-evaluación Técnica: Prueba Instrumento: Prueba virtual CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Contenido Dominio del tema Orden		
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					

ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Fuente: Unidad Educativa "Prócer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Roberto Quintana

Actividad 4

Democracia

Objetivo: Analizar la responsabilidad de los ciudadanos, mediante video tutorial y refuerzo de conocimientos mediante la evaluación.

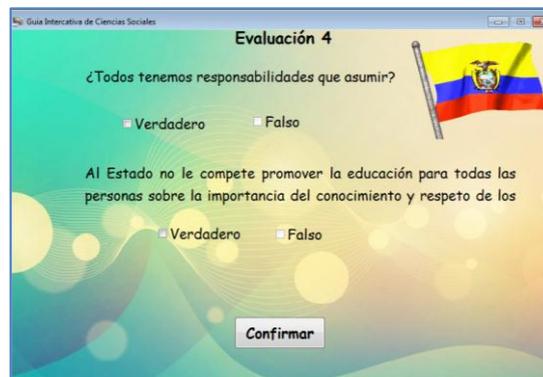
Destreza con criterio de desempeño: Comparar derechos y deberes y enseñar sobre las responsabilidades mediante una tutoría interactiva ejecutada desde la guía con el fin de desarrollar el pensamiento crítico.

Proceso: El uso de la guía interactiva permite la explicación del tema mediante un video tutorial con el fin de afianzar los conocimientos, refuerzo de lo tratado con la lectura.

a.- Observar el video tutorial.

b.- Leer el texto explicativo.

c.- Contestar la evaluación.



Recursos:

- Videos
- Proyector
- Guía Interactiva
- Computador

UNIDAD EDUCATIVA		PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA			AÑO LECTIVO: 2015 – 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE : Lic. Celia Yopez	AREA/ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES 9NO	NUMERO DE PERIODOS: 1	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACION:	
Objetivos del módulo Identificar los conflictos de la actualidad mundial mediante varias fuentes de información		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Formación ciudadana y para la democracia			
		EJE DE APRENDIZAJE Buen Vivir, identidad nacional planetaria, nidad en la diversidad			
		MACRODESTREZA Ciudadanía responsable			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: • Reconocer los conflictos mundiales de la actualidad con sus implicaciones sociales		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Reconoce y describe los conflictos mundiales actuales y sus repercusiones sociales y culturales.			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Definición del tema. Espacios de convivencia Anticipación: Observa las fotografías, establecer el mensaje que estas proponen. Define tu opinión frente al tema y compártela con tus compañeros. • Valoración de aprendizajes mediante la evaluación respectiva de la guía interactiva.. .	Computadora Puntero Proyector Videos Guía Interactiva	Realizar deducciones Organiza información Establece relaciones sobre la etapa de la unificación italiana		Tipo: Co-evaluación Técnica: Prueba Instrumento: Prueba virtual CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Contenido Dominio del tema Orden	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					

ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Fuente: Unidad Educativa "Prócer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Roberto Quintana

Actividad 5

Democracia

Objetivo: Definir que es ciudadanía mediante video tutorial y refuerzo de conocimientos mediante la evaluación.

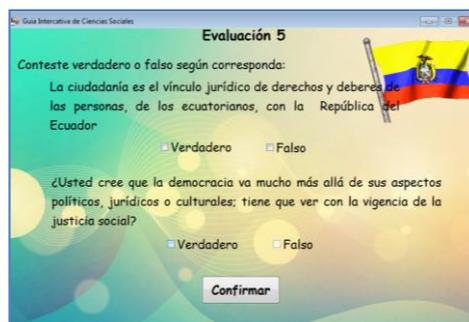
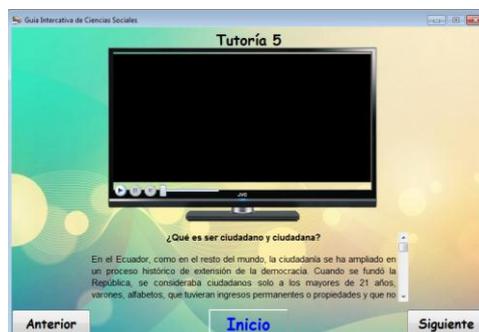
Destreza con criterio de desempeño: Analizar que implica ser ciudadano mediante una tutoría interactiva ejecutada desde la guía con el fin de desarrollar el pensamiento crítico y mejorar los niveles de conocimiento de los estudiantes.

Proceso: El uso de la guía interactiva permite la explicación del tema mediante un video tutorial con el fin de afianzar los conocimientos, refuerzo de lo tratado con la lectura.

a.- Observar el video tutorial.

b.- Leer el texto explicativo.

c.- Contestar la evaluación.



Recursos:

- Videos
- Proyector
- Guía Interactiva
- Computador

UNIDAD EDUCATIVA		PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA			AÑO LECTIVO: 2015 – 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE : Lic. Celia Yopez	AREA/ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES 9NO	NUMERO DE PERIODOS: 1	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACION:	
Objetivos del módulo Identificar los conflictos de la actualidad mundial mediante varias fuentes de información		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Formación ciudadana y para la democracia			
		EJE DE APRENDIZAJE Buen Vivir, identidad nacional planetaria, nidad en la diversidad			
		MACRODESTREZA Ciudadanía responsable			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: • Reconocer los conflictos mundiales de la actualidad con sus implicaciones sociales		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Reconoce y describe los conflictos mundiales actuales y sus repercusiones sociales y culturales.			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Definición del tema. Espacios de convivencia Anticipación: Observa las fotografías, establecer el mensaje que estas proponen. Define tu opinión frente al tema y compártela con tus compañeros. • Valoración de aprendizajes mediante la evaluación respectiva de la guía interactiva.. .	Computadora Puntero Proyector Videos Guía Interactiva	Realizar deducciones Organiza información Establece ralaciones sobre la etapa de la unificación italiana		Tipo: Co-evaluación Técnica: Prueba Instrumento: Prueba virtual CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Contenido Dominio del tema Orden	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					

ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Fuente: Unidad Educativa "Procer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Roberto Quintana

Impacto social y beneficiarios

La guía didáctica interactiva trata sobre la combinación de la tecnología con los con el uso de las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en el Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara del Cantón Vinces, es una orientación estratégica que ayuda a la educación a responder las dudas de los estudiantes de hoy en día y a optimizar la enseñanza e impulsar el uso de recursos tecnológicos para el aula.

El enfoque de aprendizaje combinado con el uso de la guía didáctica puede aprovecharse tanto para cursos de manera individual como a nivel organizacional para mejorar la entrega de la instrucción y mejorar el desempeño y la satisfacción de los estudiantes.

Los beneficiarios directos serán los docentes y estudiantes porque obtendrán conocimientos necesarios sobre los usos y las ventajas que brindan las técnicas lúdicas y por ende va a mejorar la calidad del aprendizaje significativo, y los beneficiarios indirectos serán los representantes legales, la comunidad y el País porque lo que se está enseñando a los estudiantes les servirá para desenvolverse en cualquier ámbito de su vida.

Conclusiones

- Conocer más sobre las técnicas lúdicas ha ayudado a que los estudiantes vean la obtención de conocimientos de la materia Ciencias Sociales como algo sencillo ya que gracias a la tecnología y el uso de los medios audiovisuales se ha podido efectuar la síntesis y presentación de los conocimientos de la materia asociados con el uso de las técnicas lúdicas para mejorar la calidad del pensamiento crítico de los estudiantes.
- La guía didáctica interactiva es una herramienta muy útil para reforzar contenidos de la materia, está desarrollada en un lenguaje fácil de entender, su uso es muy práctico ya que cuenta con video tutoriales que sirven para que el espectador enlace los contenidos teóricos con lo audiovisual.
- Es evidente el aumento en el rendimiento académico de los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” del Cantón Vinces Parroquia Vinces por lo cual se pone en manifiesto la satisfacción de los autores del presente proyecto por haber contribuido a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Bibliografía

- Almache Tello, D. A. (2013). Aporte de nuevos métodos y técnicas para facilitar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños del cuarto, quinto, sexto y séptimo años de educación básica de la escuela—buenos airesll del cantón azogues (Bachelor's thesis).
- Álvarez, C., & Yair, G. (2012). Las habilidades del pensamiento crítico asociadas a la escritura digital en ambientes de aprendizaje apoyados por herramientas de la web 2.0.
- Andrade, J. J. (2014). Psicología y educación. *Revista de Psicología- Segunda Época*.
- Biscotti, D. (2014). Los Juegos: una forma de intervención con jóvenes de sectores populares (Bachelor's thesis, Facultad de Ciencia Política y Relaciones
- Constitución del Ecuador (2008)
- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2).
- García, R. (2014). La transposición didáctica desde la Psicología Cultural. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología- Universidad de Buenos Aires. Argentina.
- Gutiérrez Marín, L. F., López Ríos, J. I., & Valencia Gil, L. (2014). Alteridad y dispositivos móviles en la práctica pedagógica.
- Hinkelammert, F. (2015). Pensamiento crítico y crítica de la razón mítica. *Theologica Xaveriana*, (163).

Hinkelammert, F. (2015). Pensamiento crítico y crítica de la razón mítica. *Theologica Xaveriana*, (163).

Jimenez Quevedo, F. Y. (2015). Aplicación Del Juego Didáctico, En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Ortografía, De Las Niñas Y Los Niños De Sexto Grado De Educación General Básica, De La Escuela Lauro Damerval Ayora N° 2, De La Ciudad De Loja, Período Lectivo 2013-2014 (Bachelor's thesis).

Lescano, R. R. & Tirapez, L. E. (2011). El paquete de Office como herramienta técnica del docente en la función técnica pedagógica.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Lopez, O (2011). Medios y materiales educativos

Madariaga, P., & Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Sociales*, 19(3).

Madariaga, P., & Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Sociales*, 19(3).

Mantovani, M. (2011). Practicar y enseñar la filosofía en su profundidad metafísica.

Mazzitelli, C. & Aparicio, M. (2010). El abordaje del conocimiento cotidiano desde la teoría de las representaciones sociales.

Mota de Cabrera, C. (2010). Desarrollo del pensamiento crítico a través del discurso argumentativo: Una experiencia pedagógica en un curso de lectura y escritura. *Entre lenguas*, 15, 11-23.

Navarrete, M. B. (2016). Aplicación de estrategias lúdico-didácticas en educación alimentaria nutricional en preescolares del Jardín de Infantes N° 933 Jorge.

- Priego, R. G., & Peralta, A. G. (2016). ¿ Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?. *Campus Virtuales*, 5(1), 74-82.
- Reinoso Ramírez, J. S. (2012). El uso del material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del segundo Año de Educación Básica de la Escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Píllaro Año Lectivo 2008-2009 (Bachelor's thesis).
- Reyes Percy (2011), Desarrollo de Las técnicas lúdicas. Artículo
- Rojas (2016). Juegos de rol basados en el aprendizaje significativo para mejorar la expresión oral en los estudiantes. In *Crescendo Educación y Humanidades*.
- Salazar, J. F. (2010). Propuesta de educación alternativa para elevar el aprovechamiento de los alumnos de nuevo ingreso de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales en el ITSTB.
- Sánchez, C. S., & Rivas, S. F. (2012). Pensamiento crítico y aprendizaje basado en problemas cotidianos. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(3), 325-346.
- Solbes, J., & Torres, N. (2012). Análisis de las competencias de pensamiento crítico desde el abordaje de las cuestiones sociocientíficas: un estudio en el ámbito universitario. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, (26).
- Soriano Ramírez, R. M., & Barrón Tirado, M. T. (2010) El proceso de escolarización y la implementación didáctica de códigos curriculares. *Matices del Posgrado Aragón*.
- Valdivia, R. (2010). Las metodologías activas y el foro presencial: su contribución al desarrollo del pensamiento crítico. *Rev. Actualidades investig. Educ*, 10(1),

Referencias Bibliográficas

- Priego, R. G., & Peralta, A. G. (2016). ¿ Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?. *Campus Virtuales*, 5(1), 74-82.
- Solbes, J., & Torres, N. (2012). Análisis de las competencias de pensamiento crítico desde el abordaje de las cuestiones sociocientíficas: un estudio en el ámbito universitario. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, (26).
- Hinkelammert, F. (2015). Pensamiento crítico y crítica de la razón mítica. *Theologica Xaveriana*, (163).
- Madariaga, P., & Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Sociales*, 19(3).
- Navarrete, M. B. (2016). Aplicación de estrategias lúdico-didácticas en educación alimentaria nutricional en preescolares del Jardín de Infantes N° 933 Jorge.
- Jimenez Quevedo, F. Y. (2015). Aplicación Del Juego Didáctico, En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Ortografía, De Las Niñas Y Los Niños De Sexto Grado De Educación General Básica, De La Escuela Lauro Damerval Ayora N° 2, De La Ciudad De Loja, Período Lectivo 2013-2014 (Bachelor's thesis).
- Biscotti, D. (2014). Los Juegos: una forma de intervención con jóvenes de sectores populares (Bachelor's thesis, Facultad de Ciencia Política y Relaciones

- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2).
- Reyes Percy (2011), Desarrollo de Las técnicas lúdicas. Artículo
- Almache Tello, D. A. (2013). Aporte de nuevos métodos y técnicas para facilitar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños del cuarto, quinto, sexto y séptimo años de educación básica de la escuela—buenos airesll del cantón azogues (Bachelor's thesis).
- Lopez, O (2011). Medios y materiales educativos
- Valdivia, R. (2010). Las metodologías activas y el foro presencial: su contribución al desarrollo del pensamiento crítico. *Rev. Actualidades investig. Educ*, 10(1),
- Sánchez, C. S., & Rivas, S. F. (2012). Pensamiento crítico y aprendizaje basado en problemas cotidianos. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(3), 325-346.
- Mota de Cabrera, C. (2010). Desarrollo del pensamiento crítico a través del discurso argumentativo: Una experiencia pedagógica en un curso de lectura y escritura. *Entre lenguas*, 15, 11-23.
- Álvarez, C., & Yair, G. (2012). Las habilidades del pensamiento crítico asociadas a la escritura digital en ambientes de aprendizaje apoyados por herramientas de la web 2.0.
- Madariaga, P., & Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Sociales*, 19(3).
- Hinkelammert, F. (2015). Pensamiento crítico y crítica de la razón mítica. *Theologica Xaveriana*, (163).

- Gutiérrez Marín, L. F., López Ríos, J. I., & Valencia Gil, L. (2014). Alteridad y dispositivos móviles en la práctica pedagógica.
- Andrade, J. J. (2014). Psicología y educación. Revista de Psicología- Segunda Época.
- Salazar, J. F. (2010). Propuesta de educación alternativa para elevar el aprovechamiento de los alumnos de nuevo ingreso de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales en el ITSTB.
- Soriano Ramírez, R. M., & Barrón Tirado, M. T. (2010) El proceso de escolarización y la implementación didáctica de códigos curriculares. Matices del Posgrado Aragón.
- García, R. (2014). La transposición didáctica desde la Psicología Cultural. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. Argentina.
- Mazzitelli, C. & Aparicio, M. (2010). El abordaje del conocimiento cotidiano desde la teoría de las representaciones sociales.
- Reinoso Ramírez, J. S. (2012). El uso del material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del segundo Año de Educación Básica de la Escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro Año Lectivo 2008-2009 (Bachelor's thesis).
- Rojas (2016). Juegos de rol basados en el aprendizaje significativo para mejorar la expresión oral en los estudiantes. In Crescendo Educación y Humanidades.
- Mantovani, M. (2011). Practicar y enseñar la filosofía en su profundidad metafísica.

Lescano, R. R. & Tirapez, L. E. (2011). El paquete de Office como herramienta técnica del docente en la función técnica pedagógica.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Constitución del Ecuador (2008)

Anexos

MSc.

**SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANADE 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: Informática, el día 1 de Febrero del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que Campuzano Lozano Eder José con C.C:1205961814 y Quintana Zambrano Roberto Alberto con C.C: 1205184102, diseñaron y ejecutaron el Proyecto de Grado con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico de área de Ciencias Sociales de los estudiantes del Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, periodo lectivo 2015 - 2016.

Proyecto piloto en la Facultad de Filosofía, denominado “Gerencia de Proyectos de Grado”, coordinado desde el departamento de Investigaciones de la institución antes mencionada y que corresponde a la problemática: “Baja calidad de desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, periodo lectivo 2015-2016.” El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto de Grado, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



Msc. Flor Teresa Ramírez Ramírez
C.C. 0919366930
DOCENTE TUTOR

Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”



Autores del proyecto presentes en la instalación Educativa



Socializando el tema del proyecto con los alumnos del Noveno curso de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”



Ejecución de la encuesta



Socialización del tema y propuesta con la autoridad del plantel



Presentación de la guía didáctica



Trabajando con los alumnos



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Guayaquil, 29 de octubre del 2017

Sr.

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA SEMIPRESENCIAL
FACULTAD FILOSOFÍA, 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 **INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA", ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016**. De los estudiantes **Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto**, indicando han 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 los estudiantes **Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto** están aptos para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

MSc. FLOR TERESA RAMÍREZ RAMÍREZ
DOCENTE TUTOR
C.C. 0919366930

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA", ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016.		
Autor(s): Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto		
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	0.3
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	1
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	0.3
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.3
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	0.6
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	0.9
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	0.4
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9.4
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

Atentamente,


MSc. FLOR TERESA RAMÍREZ RAMÍREZ
DOCENTE TUTOR
C.C. 0919366930

FECHA: 29 de octubre del 2017



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 8 de noviembre del 2017

Sr.

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA SEMIPRESENCIAL
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA", ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016**. De los estudiantes **Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto**. 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 16 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 los estudiantes **Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto**, están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. 1203967060



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA", ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. Autor(s): Campuzano Lozano Eder José y Quintana Zambrano Roberto Alberto			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	2.8	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.5	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.5	
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	5.6	
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	0.5	
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	0.6	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.6	
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	0.4	
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	9.4	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


MSc. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. 1203967060

FECHA: 8 de noviembre del 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



CARRERA INFORMÁTICA

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO DE LA INSTITUCIÓN

OBJETIVO: Analizar la Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico mediante un estudio de campo para fortalecer el nivel educativo en los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Por favor escuche detenidamente cada pregunta y responda con sinceridad.

Preguntas de las entrevista dirigidas al directivo de la institución.

N°	PREGUNTAS
1	¿En su rol como directivo ha podido constatar si el docente posee el conocimiento necesario sobre el uso de las técnicas lúdicas?
2	¿Desde su punto de vista sería factible la implementación de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales?
3	¿Qué opina usted si el estudiante no desarrolla un buen pensamiento crítico no dependería de los métodos de enseñanza del docente?
4	¿En su posición como directivo considera usted que las técnicas lúdicas poco contribuyen a mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?
5	¿Considera usted que la utilización de una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas implementadas en el área de Ciencias Sociales sería de gran ayuda para que el docente imparta sus clases y así mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?

Fuente: Unidad Educativa "Prócer José de Antepara"

Elaborado por: Eder Campuzano y Alberto Quintana



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA
ENCUESTA DIRIGIDA AL DOCENTE



INSTRUCCIONES: Por favor lea detenidamente cada pregunta y responda con sinceridad, marque con una X donde crea conveniente.
La escala es la siguiente: (1) Totalmente de acuerdo; (2) De acuerdo; (3) Indiferente; (4) n desacuerdo; (5) Totalmente en desacuerdo.

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo usted en cómo implementar las técnicas lúdicas al momento de impartir una clase de Ciencias Sociales?					
2	¿Está de acuerdo usted que en el área de Ciencias Sociales será conveniente el uso de las técnicas lúdicas?					
3	¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas ayudaran a que el estudiante mejore la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?					
4	¿Está de acuerdo usted que si las técnicas lúdicas son aplicadas a los estudiantes del Noveno grado en el área de Ciencias Sociales se les haría difícil aprender?					
5	¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico ayudado a mejorar su calidad por la parte tecnológica tendrá una acogida favorable por parte del estudiante?					
6	¿Está de acuerdo usted en el área de Ciencias Sociales del Noveno grado de Educación General Básica se podrá llevar a cabo de una manera compleja el tema del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas y que estas se implementen a través de una guía interactiva?					
7	¿Está de acuerdo usted que para poder impartir tutorías por medio de las técnicas lúdicas y que estas aporten al mejoramiento de la calidad del desarrollo del pensamiento crítico debe capacitarse?					
8	¿Está de acuerdo que los estudiantes deben mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico para aumentar su rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales?					
9	¿Está de acuerdo con que se proceda a la creación de una guía interactiva que muestre las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?					
10	¿Está de acuerdo usted en que la guía interactiva le sirva para adquirir conocimientos y los imparta a los estudiantes por medio de la misma en el área de Ciencias Sociales?					

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Eder Campuzano y Alberto Quintana



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



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Analizar la Influencia de las herramientas técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico mediante un estudio de campo para fortalecer el nivel educativo en los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Por favor lea detenidamente cada pregunta y responda con sinceridad, marque con una X donde crea conveniente.

La escala es la siguiente: (1) Totalmente de acuerdo; (2) De acuerdo; (3) Indiferente; (4) n desacuerdo; (5) Totalmente en desacuerdo.

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo usted que su docente utiliza las técnicas lúdicas en el desarrollo de la clase?					
2	¿Está de acuerdo usted en que su docente implemente las técnicas lúdicas en el desarrollo de la clase en el área de Ciencias Sociales?					
3	¿Está de acuerdo que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda para el mejoramiento de la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?					
4	¿Está de acuerdo usted que si las técnicas lúdicas se aplicarían en el área de Ciencias Sociales se haría más difícil aprender?					
5	¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico con el cual se desenvuelve se vería afectado positivamente con la aplicación de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales?					
6	¿Está de acuerdo usted que su docente usa la tecnología para promover el pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales?					
7	¿Está de acuerdo usted que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?					
8	¿Está de acuerdo que si se trate de mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de la ayuda tecnológica será un efecto negativo para el estudiante?					
9	¿Está de acuerdo con la creación de una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico?					
10	¿Está de acuerdo con que el docente posea y utilice una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas aplicada en el área de Ciencias Sociales?					

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Eder Campuzano y Alberto Quintana



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



ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

OBJETIVO: Analizar la Influencia de las herramientas técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico mediante un estudio de campo para fortalecer el nivel educativo en los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Por favor lea detenidamente cada pregunta y responda con sinceridad, marque con una X donde crea conveniente.

La escala es la siguiente: (1) Totalmente de acuerdo; (2) De acuerdo; (3) Indiferente; (4) n desacuerdo; (5) Totalmente en desacuerdo.

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo usted en conocer sobre las técnicas lúdicas?					
2	¿Está de acuerdo usted en su rol como representante en que el docente aplique las técnicas lúdicas en el proceso de la clase en el área de Ciencias Sociales?					
3	¿Está de acuerdo usted en que las técnicas lúdicas le aportaran una ayuda constante en el desarrollo intelectual de su representado?					
4	¿Está de acuerdo en que las técnicas lúdicas aplicadas en el área de Ciencias Sociales afectarían negativamente la manera de adquirir conocimientos de su representado?					
5	¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico se logrará mejorar por medio de la utilización de las técnicas lúdicas?					
6	¿Está de acuerdo usted que el pensamiento crítico de su representado en el área de Ciencias Sociales es el necesario para la obtención de buenas calificaciones?					
7	¿Está de acuerdo usted como representante legal que para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico por medio de las técnicas lúdicas reflejadas en una guía interactiva el docente debe capacitarse tecnológicamente?					
8	¿Está de acuerdo como representante que el pensamiento crítico de buena calidad aportará a que el estudiante forme su propio concepto y sea autocrítico en los temas que se propongan en las tutorías?					
9	¿Está de acuerdo en que se cree una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?					
10	¿Está de acuerdo usted que el docente posea y utilice una guía interactiva basada en las técnicas lúdicas aplicada en el área de Ciencias Sociales y que esta la utilice el estudiante?					

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Eder Campuzano y Alberto Quintana

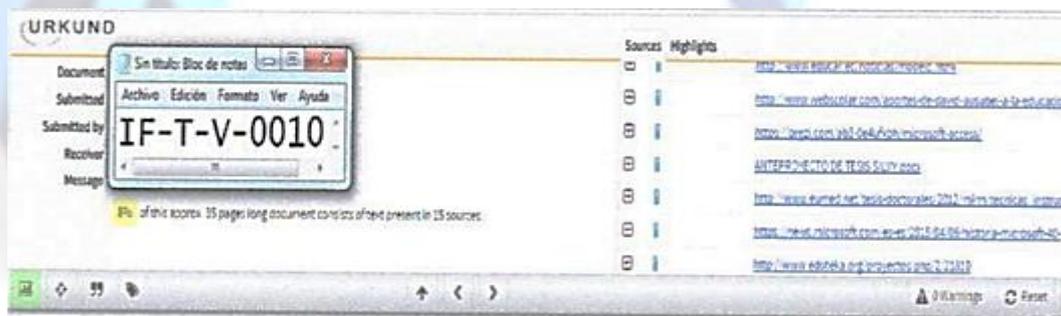


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 13 de marzo del 2017

Por la presente se **CERTIFICA**: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código **IF-T-V-0010** con el tema: **INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA”, ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016.** es de **92 % de ORIGINALIDAD** cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose **APTO** para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.



INTRODUCCIÓN

La tecnología de información y comunicación en los últimos años ha sido de mucha importancia para el ser humano porque aporta al conocimiento y ayuda a desarrollar tareas del hombre, es así que las herramientas office son de gran beneficio para el desempeño de la formación estudiantil.

El siguiente problema que se suscita es debido a que en el país, los ojos de aprendizaje no han sido considerado por muchos docentes, lo cual se muestran estrategia para impartir su clase conociendo que es de gran importancia saber trabajar con aquellos ojos, para que el estudiante pueda acceder a nuevos conocimientos.

Por ello la presente investigación tiene como finalidad que los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "Dios de Agosto" de Octavo grado de Educación General Básica, en la asignatura de Ciencias Naturales, dominen las herramientas office y lograr obtener un mayor aprendizaje significativo con la aplicación de estas nuevas herramientas. Para lo cual se presenta una propuesta para su mejoramiento por medio de la utilización de herramientas tecnológicas, integradas en el proceso de enseñanza.

Firma Gestor de Aula Virtual

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA”, ZONA 5, DISTRITO 12D05, PROVINCIA DE LOS RÍOS, CANTÓN VINCES, PARROQUIA VINCES, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016.

AUTORES:
Campuzano Lozano Eder José
Quintana Zambrano Roberto Alberto

TUTOR: MSc. Flor Ramírez Ramírez

REVISOR: MSc. Eneida Bastidas Muñoz

INTITUCIÓN:
Universidad De Guayaquil

FACULTAD: Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Educación **Mención:** Informática

FECHA DE PUBLICACIÓN: 2017

Nº DE PÁGS.: 131

TÍTULO OBTENIDO: Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención: Informática

ÁREAS TEMÁTICAS: Ciencias Sociales

PALABRAS CLAVES: Herramientas Office – Aprendizaje – Didáctica

RESUMEN: El presente trabajo investigativo tiene como fin analizar la Influencia del uso de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de Noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”; apoyando así a que los docentes utilicen las técnicas lúdicas en el desarrollo de sus clases aportando a que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento académico y la capacidad de desarrollo del pensamiento crítico, basándose en las conclusiones de las entrevista realizada a un directivo, a un docente y las encuestas realizada a los estudiantes determinando si es necesario la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. La investigación desarrollada fue tanto de carácter bibliográfico como de campo, pues se efectuó en una Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, en el periodo lectivo 2015-2016. Además se caracterizó por ser sistemática y objetiva. La idea que los autores del proyecto han focalizado es la creación de una guía interactiva que ayude a fomentar el uso de las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Sociales queriendo así implementar la tecnología y las técnicas a través de un software educativo que sea de fácil manejo y accesibilidad para los involucrados y de esta manera cubrir la problemática planteada. La metodología de la investigación se desarrolla en base al marco teórico, los antecedentes de estudio, las fundamentaciones como la pedagógica la legal entre otras, llevando a cabo el proyecto antes mencionado.

Nº. DE REGISTRO (en base de datos):

Nº DE CLASIFICACIÓN: N°

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI X

NO

CONTACTO CON AUTORES:

Teléfono: 0985350965

E-mail:

CONTACTO DE LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaria de Facultad de Filosofía

Telf.: (2294091)

E-mail: fca@uta.edu.ec

