



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA

PROYECTO EDUCATIVO

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

TEMA:

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD
MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE
MÁTEMATICA PROPUESTA: DISEÑO DE UN
SOFTWARE INTERACTIVO.

AUTOR: LUIS FELIPE PÉREZ SÁNCHEZ

CONSULTOR ACADÉMICO: Lic. ALCÍVAR FAJARDO ORLY DAVID
MSc.

GUAYAQUIL, MARZO DE 2019



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

DIRECTIVOS

Ab. Jacinto Calderón Vallejo, MSc.

DECANO

Lic. José Zambrano García, MSc.

VICE-DECANO

Lcdo. Juan Fernández Escobar MSc.

GESTOR(A) DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



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

Guayaquil, Febrero del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El NOMBRE Y APELLIDO tutor(a) del trabajo de titulación LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE” PERÍODO LECTIVO 2018 – 2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por LUIS FELIPE PÉREZ SÁNCHEZ, con C.C. No. 0927379578, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en INFORMÁTICA EDUCATIVA ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



Lic. Alcívar Fajardo Orly David Msc
C.C. No. 1200635744



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

Guayaquil, Febrero del 2019

Sra. MSc.

JACINTO CALDERÓN VALLEJO, AB.

DECANO DE FACULTAD DE 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 LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE, PERÍODO LECTIVO 2018 – 2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO" del estudiante PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE. 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:

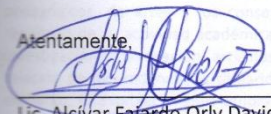
- El título tiene un máximo de 33 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes 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 el estudiante PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

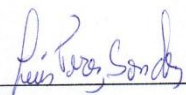
Atentamente,

 Lic. Alcivar Fejardo Orly David Msc
 C.C. 1200635744



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

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

LUIS FELIPE PÉREZ SÁNCHEZ con C.C. No. 0927379578. Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es “LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”, PERÍODO LECTIVO 2018 – 2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO”, es de mí absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.



LUIS FELIPE PÉREZ SÁNCHEZ
C.C. No. 0927379578

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

DEDICATORIA

Irradia en mí la alegría de haber culminado esta ardua tarea, por tanto se la dedico mi madre que es mi ejemplo a seguir, por su superación enfrentando todas adversidades de la vida, a mis hermanas que estuvieron ahí para apoyarme, a mi novia quien fue mi aliento permanente durante la elaboración de la presente tesis.

A todos los docentes que me guiaron durante todo mi camino estudiantil y fueron un gran aporte para la obtención de mi título

Luis Felipe Pérez Sánchez

AGRADECIMIENTO

Le doy gracias principalmente a nuestro dios todo poderoso quien me dio sabiduría para entender y realizar este proyecto y fuerza para seguir adelante sin desmayar.

A mi madre quien es la responsable que haya concluido etapa de mi vida por su apoyo incondicional moral, a mi padre por sus consejos, y a los docentes que fueron parte fundamental en la elaboración de mi tesis.

Luis Felipe Pérez Sánchez

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA.....	1
DIRECTIVOS	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iii
HOJA DE REVISIÓN FINAL	iv
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación	3
1.2. Formulación del problema de investigación	4
1.3. Sistematización	5
1.4. Objetivos de la investigación.....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos Específicos.....	5
1.5. Justificación e importancia	6
1.6. Delimitación del problema.....	7
1.7. Premisas de la investigación.....	7
1.8. Operacionalización de las variables.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	9
2.2. Marco Teórico – Conceptual.....	11
Juegos interactivos	11
Desarrolladores de los juegos interactivos	11
Definición de los juegos interactivos	12
Beneficios de los juegos interactivos.	14
Los juegos interactivos en el entorno educativo	16
Características de los juegos interactivos.	17
Aprendizaje basado en juegos.....	18
Tipos de juegos interactivos.....	20
Fundamentos epistémicos de los juegos interactivos.	22
Calidad motivacional.....	23
Definición de la calidad motivacional	23
Beneficios de la motivación en la educación	23
Influencia de la motivación en la educación.....	25
Aprendizaje por medio de la motivación.	26
La motivación y el juego	27
Marco contextual.....	30
Marco legal	30

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación	32
3.2. Modalidad de la investigación	32
3.3. Tipos de investigación.....	32
Investigación de campo	33
Investigación Descriptiva	33
Investigación Exploratoria.....	33

3.4. Métodos de investigación.....	34
Método empírico	34
Método analítico – sintético	34
Método estadístico - matemático	35
3.5. Técnicas de investigación	35
Entrevista.....	35
Encuesta.....	36
Lista de cotejo.....	36
3.6. Instrumentos de investigación.....	37
3.7. Población y muestra.....	40
3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”	42
3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN	64

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título	66
4.2. Justificación	66
4.3. Objetivos de la propuesta	67
Objetivo General de la propuesta	67
Objetivos Específicos de la propuesta	67
4.4. Aspectos Teóricos	67
4.5. Factibilidad de su aplicación	68
4.6. Descripción de la propuesta.....	69
4.7. Referencias Bibliográficas.....	76
Anexos	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	Población de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte	40
Tabla N° 2	Estractos de la muestra de la Unidad Educativa.....	41
Tabla N° 3	Muestra de la Unidad Educativa vicente Rocafuerte.....	41
Tabla N° 4	Uso actual de los Juegos Interactivos.....	42
Tabla N° 5	Los Juegos Interactivos Para La Calidad Educativa.....	43
Tabla N° 6	Los Juegos Interactivos como recursos didacticos.....	44
Tabla N° 7	Los Docentes Promotores de los Juegos Interactivos.....	45
Tabla N° 8	La importacia de la motivacion en las matematicas.....	46
Tabla N° 9	La Calidad Motivacional de los Estudiantes.....	47
Tabla N°10	Estrategias para fortalecer la motivacion.....	48
Tabla N°11	Capacitación Docente.....	49
Tabla N°12	El Software ayuda en el proceso de enseñansa.....	50
Tabla N°13	Elsotfware Mejora La Calidad Motivacional.....	51
Tabla N°14	Los Juegos Interactivos mejoran el aprendizaje.....	52
Tabla N°15	Los juegos interactivos facilita el trabajao colaborativo.....	53
Tabla N°16	Los Juegos Interactivos mejoran las clases.....	54
Tabla N°17	El uso de los Juegos Interactivos.....	55
Tabla N°18	La Importancia de la Clidad Motivacional.....	56
Tabla N°19	Docentes Promotores de la motivación.....	57
Tabla N°20	La Motivación hacia el Aprendizaje.....	58
Tabla N°21	Importancia de los Juegos Interactivos.....	59
Tabla N°22	Contribución del Software.....	60
Tabla N°23	Software como medio de aprendisaje.....	61
Tabla N°24	Presupuesto.....	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Uso actual de los juegos interactivos.....	40
Gráfico N° 2 Los juegos interactivos para la calidad educativa.....	41
Gráfico N° 3 Los juegos interactivos como recursos didácticos.....	42
Gráfico N° 4 Los docentes promotores de los juegos interactivos.....	43
Gráfico N° 5 La importancia de la motivación en matemáticas.....	44
Gráfico N° 6 La calidad motivacional de los estudiantes.....	45
Gráfico N° 7 Estrategias para fortalecer la motivación.....	46
Gráfico N° 8 Capacitación Docente.....	47
Gráfico N° 9 El software ayuda en el proceso de enseñanza.....	48
Gráfico N° 10 El software mejora la calidad motivacional.....	49
Gráfico N° 11 Los juegos interactivos mejoran el aprendizaje.....	50
Gráfico N° 12 Los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo.....	51
Gráfico N° 13 Los juegos interactivos mejoran las clases.....	52
Gráfico N° 14 El uso de los juegos interactivos.....	53
Gráfico N° 15 La importancia de la calidad motivacional.....	54
Gráfico N° 16 Docentes promotores de la motivación.....	55
Gráfico N° 17 La motivación hacia el aprendizaje.....	56
Gráfico N° 18 Importancia de los juegos interactivos.....	57
Gráfico N° 19 Contribución del software.....	58
Gráfico N° 20 Software como medio de aprendizaje.....	59

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1 Menú inicial del programa.....	70
Imagen N° 2 Menú Contenido.....	70
Imagen N° 3 Vídeo calidad motivacional	71
Imagen N° 4 Vídeo sobre motivación.....	71
Imagen N° 5 Vídeo sobre técnicas de estudio	72
Imagen N° 6 Juegos interactivos	72
Imagen N° 7 Juego de números	73
Imagen N° 8 Juego de estrategias.....	73
Imagen N° 9 Juego de cálculo matemático.....	74
Imagen N° 10 Juego de habilidad mental	74
Imagen N° 11 Menú de inicio de la evaluación	75
Imagen N° 12 Modelo de evaluación	75



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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD
MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA
DE MATEMÁTICA PROPUESTA: DISEÑO DE UN
SOFTWARE INTERACTIVO.**

Autor(es): Pérez Sánchez Luis Felipe

Tutor(a): Lic. Alcívar Fajardo Orly David MSc.

Guayaquil, Enero del 2019

RESUMEN

Este proyecto de investigación se enfoca en el mejoramiento de la calidad motivacional de los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, período lectivo 2018 – 2019. Con la indagación previa se evidenció las causas de esta deficiencia en la calidad motivacional. El diseño metodológico de este proyecto está bajo el formato del paradigma cuantitativo. Se aplicó una encuesta a estudiantes y docentes, así también una entrevista al Rector de la institución. Se realizó la tabulación de los resultados y se hicieron las tablas y cuadros estadísticos. La propuesta de solución tuvo su origen en el diseño y creación de un software interactivo multimedia marcando la diferencia en que los estudiantes necesitan de insumos tecnológicos para que logren crear nuevos contenidos y experiencias de aprendizajes. Finalmente se recomienda a los docentes que se capaciten en talleres, seminarios para que conozcan más sobre las nuevas tecnologías educativas.

Palabras Claves: Juegos interactivos, calidad motivacional, software



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

**THE IMPORTANCE OF THE INTERACTIVE GAMES IN THE
MOTIVATIONAL QUALITY IN THE STUDENTS OF THE NINTH GRADE
OF BASIC GENERAL EDUCATION IN THE ASSUMPTION OF
MATHEMATIC. PROPOSAL: DESIGN OF A
SOFTWARE INTERACTIVE.**

Author(s): PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE

Advisor: Lic. Alcívar Fajardo Orly David MSc.

Guayaquil, January 2019

ABSTRACT

This research project focuses on the improvement of the motivational quality of the Ninth Grade of Basic General Education in the Assumption of Mathematics of the Educational Unit "Vicente Rocafuerte" School, during the 2018-2019 school year. With the previous investigation, the causes of this quality deficiency were evidenced motivational. The methodological design of this project is in the format of the quantum-qualitative paradigm. A survey was applied to students and teachers, as well as an interview with the Rector of the institution. The tabulation of the results was carried out and the tables and statistical tables were made. The solution proposal had its origin in the design and creation of an interactive software making the difference in that the students need technological inputs so they can create new contents and experiences of learning. Finally, teachers are recommended to train in workshops, seminars to learn more about new educational technologies.

Keywords: Interactive games, motivational quality, Software

INTRODUCCIÓN

La tecnología la encontramos hoy en día en todo ámbito que nos desenvolvemos y la educación no se escapa a ella, el uso de la tecnología en las aulas de clase es una herramienta indispensable para el docente ya que les facilita a la hora de la enseñanza aprendizaje. La tecnología ha sido responsable de cambios importantes en la educación, permite al docente desarrollar su clase de forma dinámica, donde el aprendizaje lo realiza con juegos, que el estudiante los considera recreativos elevando la motivación en el estudiante captando toda su atención en la clase, logrando un mejor aprovechamiento de los estudiante del noveno grado de educación general básica de la unidad educativa Vicente Rocafuerte.

Mediante el estudio de campo realizado en los alumnos del noveno grado de la unidad educativa Vicente Rocafuerte” demostró que existe un bajo nivel de motivación por la asignatura de matemática por la razón que las clase impartidas por el docente son tradicionales lo cual se torna aburridas para los estudiantes perdiendo la motivación en la asignatura de matemática generando una necesidad de investigación.

Como objetivo se desea elaborar un software educativo para la asignatura de matemática valiéndose de la tecnología como un recurso y estrategia metodológica para despertar la calidad motivacional del estudiante.

Capítulo I: EL PROBLEMA. Este capítulo contiene Problema: contexto de investigación, problema de investigación, situación conflicto, formulación del problema, objetivo de investigación, general y específico, interrogantes de investigación, justificación.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO. Este capítulo contiene Marco Teórico: Antecedentes del Estudio, Bases Teóricas (Fundamentaciones).

Capítulo III: METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Este capítulo contiene Metodología, Proceso, Análisis y Discusión De Resultados: Diseño Metodológico, tipos de investigación, población y muestra, cuadro de operacionalización de variables, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, análisis e interpretación de datos, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV: PROPUESTA. Este capítulo contiene La Propuesta: título, justificación, Objetivos, factibilidad de su aplicación: financiera técnica y humana, descripción, conclusiones, bibliografía, anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

A nivel mundial la desmotivación en los estudiantes es por falta de incentivo y atención hacia ellos dado que, en la mayoría de los casos es porque no logran entender con claridad las asignaturas. Los estudiantes no tienen interés por los estudios porque son obligados por un nuevo sistema educativo que se ha implementado, donde no hay un buen desarrollo para que los jóvenes dejen de motivarse, es por esto que, prefieren dejar los estudios.

Otras de los problemas de la calidad motivacional en los estudiantes es que los docentes europeos, en su mayoría, aplican una educación tradicional. En lo cual solamente lo hacen para poder aprobar el periodo, más no para aprender. Sin embargo la falta de motivación, en la mayoría de los casos no es por el nuevo método que han establecido, sino también por la falta de interés y la deserción de los estudiantes que no quieren participar en proceso educativo. Por lo tanto, los objetivos de los docentes es aplicar varias estrategias de manera que existe una inconformidad en los estudiantes.

A nivel Latinoamericano la calidad motivacional educativa tiene fuertes cuestionamientos debido a los problemas que afecta la productividad en las instituciones educativas. Las dificultades que acogen son la escasez de motivos extrínsecos, intrínsecos y trascendentales en los estudiantes porque tiene un bajo rendimiento escolar. La calidad motivacional es deficiente en las instituciones de la región por lo que se evidencia que existen jóvenes que se sienten decaídos, sin ánimos de estudiar, sin ganas de ir al colegio; ellos tendrían un conflicto intermotivacional creado por los

docentes. De acuerdo a la investigación no logran terminar su carrera, es decir un alto índice de deserción a causa de la desmotivación en algunos estudiantes.

Otra razón que demuestran la mínima calidad motivacional en los estudiantes, es el bajo nivel de rendimiento en las calificaciones de la asignatura de matemáticas ya que no logran captar ni tener la capacidad de resolver operaciones básicas. No obstante las causas de la desmotivación son por falta de nuevas estrategias para que de esta manera las clases o actividades dadas logren obtener motivación al aprendizaje.

De modo que, La falta de motivación no solo ocurre en los estudiantes sino también en los docentes por lo que requieren de suficiente presupuesto, infraestructura y probablemente de capacitaciones para implementar nuevos métodos de enseñanza.

La baja calidad motivacional en el Ecuador se debe por la falta de nuevo implemento tecnológico para formalizar la clase de una manera actualizada. También por los problemas familiares, abusos y no tener un control de la desmotivación y el poco interés en la asignatura de Matemática, es razón suficiente de la intranquilidad de los docentes en desarrollar instrumentos didácticos para mejorar la estimulación en los estudios de los de los estudiantes del Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, Parroquia Ximena de la Ciudad de Guayaquil, del periodo 2018 – 2019. Por esto genera conflicto entre los procesos educativos para aprender mostrando bajo rendimiento académico.

1.2. Formulación del problema de investigación

¿Cómo influye los juegos interactivos en la calidad motivacional de los estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica en la asignatura de Matemática de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”,

zona 8, distrito 09D03, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Ximena, en el período 2018-2019?

1.3. Sistematización

1. ¿Qué se conoce sobre los juegos interactivos?
2. ¿Cuál es la importancia de los juegos interactivos en el aula?
3. ¿Cómo contribuye la Calidad motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje?
4. ¿Qué son las estrategias de la Calidad Motivacional?
5. ¿Cómo beneficiaría a los estudiantes el diseño de un software Interactivo en la asignatura de matemática?
6. ¿Qué estrategias motivacionales se utilizaría en el diseño del software interactivo?

1.4. Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar cómo influyen los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico investigación de campo para el diseño de un software interactivo.

Objetivos Específicos

Describir juegos interactivos mediante un estudio bibliográfico, encuestas a docentes a estudiantes y entrevistas a expertos.

Definir la calidad motivacional en los estudiantes mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas a docentes y estudiantes.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar un software interactivo como fuente de apoyo para mejorar la calidad motivacional.

1.5. Justificación e importancia

Esta investigación es conveniente porque gracias a los juegos interactivos contribuirá a los conocimientos de los docentes y estudiantes del colegio. Este proyecto va a ayudar a los docentes a mejorar la calidad motivacional a través de los juegos en los estudiantes para que desarrollen sus habilidades. Los docentes tiene que estar en constante actualización para elevará el nivel en la aplicación de los juegos interactivo. Los educando logran consolidar y fortalecer las destrezas educativas para que vayan acorde con su edad y el año que cursan.

La investigación tiene relevancia social porque sus ideas se ajustan a lo especificado en el plan del Buen Vivir en el objetivo 4.4 literal i, en dicho literal indica que los programas educativos van a ayudar a incursionar la motivación por la ciencia, tecnología e investigación en los estudiantes en el aula de clases. Los beneficiarios de este proyecto serán los estudiantes del Noveno Años de Educación General Básica porque tendrán una herramienta tecnológica para dar solución a la problemática. El software Interactivo le va a ayudar a mejorar la calidad motivacional basándose en los juegos didácticos para los estudiantes. Con la propuesta los educandos no se sentirán desanimados para escuchar las clases al contrario se sentirán motivados para seguir estudiantes y así cumplir el objetivo de terminar el colegio.

Este proyecto espera disminuir estudiantes con baja calidad motivacional en el Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” a través del software Interactivo de juegos. Los estudiantes con los juegos interactivos se verán beneficiados por que

juegan aprenderán y mejoraran su calidad motivacional. Ayudará a los docentes a poner en práctica todos los conocimientos que tiene retraídos y que no han querido compartir con sus estudiantes y por esta razón en el aula hay baja calidad motivacional. El Software tendrá un recurso didáctico en especial como son los juegos interactivos porque esa es una forma de atraer la atención de los estudiantes para que aprendan la asignatura.

El valor teórico de esta investigación es que se va a desarrollar la incidencia de los juegos interactivos para mejorar en los estudiantes la calidad motivacional. Con las ideas presentadas en este proyecto el docente sabrá cuales con los juegos que motivaran a todas en el aula de Noveno en el área de Matemática. De la misma manera los estudiantes se sentirán motivados a desarrollar los ejercicios de matemáticas a través del software interactivo de una forma divertida y fácil. Este proyecto genera nuevas directrices para mejorar el índice de estudiantes que abandonan el colegio por diferentes motivos.

1.6. Delimitación del problema

Campo: Educación

Área: Tecnológica

Aspectos: Infopedagogía, innovación tecnológica educativa

Título: Juegos interactivo en la calidad motivacional

Propuesta: Software Interactivo

Contexto: Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”

1.7. Premisas de la investigación

Los juegos interactivos producen motivación en el proceso de aprendizaje.

La calidad motivacional está en función de cómo el docente presenta su clase magistral.

El software interactivo facilita el aprendizaje significativo de los estudiantes.

1.8. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
JUEGOS INTERACTIVOS	Los juegos interactivos pueden usarse como mejoramiento en el proceso de aprendizaje, y bajo supervisión, aumentando las capacidades de los niños.	Desarrolladores de los juegos interactivos	Definición de los juegos interactivos
			Beneficios de los juegos interactivos
			Los juegos interactivos en el entorno educativo
		Características de los juegos interactivos.	Aprendizaje basado en juegos
		Tipos de juegos interactivos.	Juegos de estrategia
			Juegos de aventura
			Juegos de rol
CALIDAD MOTIVACIONAL	La motivación en el entorno educativo es una parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, constituye un eje esencial	Desarrolladores de la calidad motivacional	Juegos de razonamiento
			Definición de la calidad motivacional
			Beneficios de la motivación en la educación
		Aprendizaje por medio de la motivación	Influencia de la motivación en la educación
			La motivación y el juego

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores, permite apreciar muchas e innovadoras estrategias de enseñanza que existen en la actualidad, dispuesta a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación infantil. Por ello se ha documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre la desmotivación escolar en el aprendizaje, que nos lleva a la búsqueda de una solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones de la enseñanza para la cual se ha tomado autores relacionados al tema a investigar que son los juegos interactivos en la calidad motivacional de los estudiantes.

En el año 2012 la estudiante Shirley Soria Tuaza de la Universidad Técnica de Babahoyo, realizó el siguiente proyecto titulado: “Los juegos didácticos interactivos aplicados en la enseñanza de los estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Escuela Nueva Generación de la ciudad de Babahoyo del período lectivo 2011 - 2012”. Este proyecto tiene como propósito de analizar la importancia de los juegos didácticos interactivos aplicados en los estudiantes de Tercer año de educación básica y proporcionar una novedosa manera de adquirir los conocimientos. Este proyecto aporta a la presente investigación contribuyendo con ideas innovadoras para elaborar el marco teórico.

Los estudiantes María Rabía, Blanca Romero y Vianey Vargas de la Universidad Los Libertadores realizaron en el año 2017 un proyecto de investigación titulado: “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A del

Colegio Santa Luisa”. Este proyecto tiene como propósito de fortalecer la atención y concentración en los niños del Colegio Santa Luisa pues los investigadores hallaron una considerable dificultad para concentrar la atención a las indicaciones de la maestra. Por tal razón, propusieron una página web llamada Retolandia. Con las ideas desarrolladas, esta tesis aportará el conocimiento necesario para la elaboración de las variables de investigación.

Para el año 2014, la estudiante Liliana Mejía Serna de la Universidad de Manizales realizó el siguiente proyecto: “Factores motivacionales presentes en docentes de una institución educativa pública del sector norte de la Dorada, y su relación con el clima laboral”. El propósito de este proyecto fue la identificación de la relación entre los factores motivacionales presentes en los docentes con el fin de plantear estrategias de intervención de la gerencia de talento humano. En consideración de esta investigación aportó con ideas sustanciales para el desarrollo de la variable dependiente de este proyecto educativo.

En la Universidad de Manizales, los estudiantes Mónica Bernal, Edilma Flórez y Doralba Salazar realizaron en el año 2017 el siguiente proyecto de investigación titulado: “Motivación, autorregulación para el aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de séptimo grado de una institución educativa del Municipio de Aranzazu (Caldas) adscrita al programa ondas de Colciencias”. El objetivo de este proyecto es lograr la relación entre la motivación, los procesos de autorregulación del aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de séptimo grado. Con este proyecto se tomarán en cuenta algunos aspectos para el desarrollo de la variable dependiente de este proyecto educativo, es decir, acerca de la calidad motivacional en el área de matemáticas y los estudiantes logren una alta capacidad de retención y aprendizaje en el entorno educativo.

2.2. Marco Teórico – Conceptual

Juegos interactivos

Desarrolladores de los juegos interactivos

Son juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos ligados con la tecnología del futuro creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, los adultos también podemos hacer uso de este tipo oferta, y disfrutar de un rato de entretenimiento, a la vez que recordamos cosas ya olvidadas del colegio. El uso de este tipo de juegos nos puede favorecer a, sobre todo a los niños que haciendo uso de este instrumento incrementa su conocimiento. Sin olvidar que comienzan de esta manera a ponerse en contacto con el arma del futuro, el computador. En cuanto a los adultos, podemos usar esta herramienta para aprender nuevos conocimientos o incluso podemos usarlas para enseñar de forma divertida.

Los adelantos tecnológicos del siglo pasado supusieron una convulsión para las formas de transmisión de la información que afectaron en las alteraciones sociales y en la riqueza cultural del ser humano. Ellos exigen aprender a manejar nuevos instrumentos, adquirir nuevas habilidades y técnicas que son las que permiten llevar y entender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea.

Las formas visuales desempeñan un papel y una función fundamental en los procesos de educación formal y no formal, en definitiva, del modo en que se ajusta la identidad individual del ser humano y de la manera en que se emite la visión de la realidad colectiva en que está inserto. Son numerosas las investigaciones y estudios multidisciplinares que han versado sobre el empleo de los juegos de computador como herramienta

educativa en el aula, y como instrumento para la formación integral del ser humano. Los enfoques de estos análisis se han manifestado más que variados: aprovechamiento de su dimensión lúdica, relación con contenidos violentos, efectos sobre la sociabilidad del jugador, complemento para el desarrollo de habilidades psicomotrices...

Existen de toda clases de juegos interactivos, enfocados a todas las edades, tanto educativos, como simplemente para pasar un rato entretenidos. Este tipo de juegos no solo van enfocados para los niños con niveles de inteligencia normales, también existen juegos en el que los protagonistas son niños con niveles inferiores de inteligencia. Este tipo de juegos se enfocan al desarrollo de sus habilidades así como el facilitar el trabajo de educador a los padres y profesores, logrando un efecto lúdico en el aprendizaje Mejora la motricidad, tanto fina como gruesas, la imaginación e invita a estos niños a indagar en las nuevas tecnología y en nuevos conocimientos.

Las técnicas lúdicas son actividades relacionadas al juego estas técnicas son comunes en la educación dentro del procesos de enseñanza – aprendizaje estas técnicas buscan mejorar el rendimiento académico – escolar en los estudiantes de los distintos niveles académicos aunque comúnmente estas son aplicadas en los grados iniciales y básicos ,estas técnicas han dado grandes resultados en el ambiente educativo ya que el estudiante por medio del juego aprende de una manera distinta de una manera divertida , participativa e inclusiva logrando que nadie se quede sin ser participe en el procesos de enseñanza .

Definición de los juegos interactivos

El aprendizaje basado en juegos fenómeno que conjuga el aprendizaje con los recursos digitales para mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación potencia la capacidad para aprender-jugar, es un enfoque de

enseñanza en donde los estudiantes desarrollan aspectos relevantes de los juegos. Favorece el aprendizaje significativo. Características intrínsecamente motivadoras, Juegos serios o formativos, que tienen como objetivo de aprendizaje la educación constituyen auténticas herramientas cognitivas fundamentos psicológicos constructivismo es el marco conceptual que guía el diseño de entornos de aprendizaje efectivos.

Los juegos participativos infantiles son aplicaciones digitales pensadas para que los niños aprendan al mismo tiempo que se divierten. La actividad e interactividad que se produce entre el niño y el juego provocan un aprendizaje más activo y significativo que cualquier otro material más tradicional. Desde el ambiente educativo, el uso de los juegos interactivos permite perseguir un amplio espectro de objetivos incluyendo conocimientos, habilidades y capacidades. Los juegos interactivos pueden usarse como mejoramiento en el proceso de aprendizaje, y bajo supervisión, aumentando las capacidades de los niños.

En casa, ya que las tabletas y Smartphone ocupan un espacio importante en el entretenimiento de los niños. Los padres podrán encontrar en estos juegos una herramienta para pasar más tiempo con sus hijos mientras estos aprenden. Los juegos interactivos para toda la familia aumentarán los vínculos familiares. En el colegio, ya que los dispositivos y aplicaciones digitales (tablets, pizarras digitales...) han generado nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje,

Por lo tanto, González (2018)

Los juegos interactivos son cada vez más utilizados por los niños como herramienta de diversión. En ocasiones, el uso de estos juegos se está convirtiendo en un mero instrumento de entretenimiento para los más pequeños, los cuales son capaces de pasar horas y horas delante de

la tableta o el móvil. Para algunos padres los dispositivos móviles son la nueva caja tonta del siglo XXI. Lo que muchas familias no saben es que los juegos interactivos pueden utilizarse para el aprendizaje y la formación siempre que estos hayan sido desarrollados por expertos en educación y tecnología. (González, 2018)

La importancia de un medio interactivo en el entorno educativo se ha vuelto necesario ya que así los niños aprenden más rápido por medio de la manipulación de los objetos que se utilizan en los juegos de enseñanza, logrando así una interacción con la maestra y el medio con el cual se está utilizando para enseñar al niño o niña, los medios digitales se han convertido en una herramienta útil y necesaria para lograr este objetivo.

Beneficios de los juegos interactivos.

Los juegos interactivos tienen varios beneficios en la enseñanza de los niños. Permiten fortificar la educación incentivando habilidades como la lingüística, viso espacial o la psicomotriz. Mientras el niño aprende las reglas del juego, lograremos que se aumente su estimulación por jugar y cada vez resuelva el juego de la mejor forma. También se puede destacar la gran mejora de los procesos de atención y comprensión.

- Refuerzan el aprendizaje a través de diferentes canales de estimulación: visual, auditivo...
- Desarrollan capacidades y habilidades cognitivas (visual, lógica, matemática, lingüística, etc.)
- Producen un aumento en la motivación de los niños hacia el aprendizaje.
- Provocan una mejora notable en los procesos de atención y comprensión.

- Posibilitan un aprendizaje activo ya que los niños pueden experimentar, investigar, compartir en grupo...
- Ayudan en el aprendizaje de idiomas.
- Posibilitan un aprendizaje flexible ya que los contenidos y tiempos se pueden adaptar al nivel de desarrollo de cada niño.
- Facilitan a nuevos códigos de comunicación.
- Posibilitan el trabajo cooperativo.

Otro de los beneficios de los juegos interactivos es el de unir padres y niños en una misma actividad. Los juegos deben ser utilizados por adultos y niños, de esta manera, los padres podrán guiar a los niños en el aprendizaje. Es importante que se guíe y ayude al niño mientras este juegue para que le pueda sacar al juego el máximo partido.

Por tal motivo, González (2018)

Un claro ejemplo es el típico juego de parejas. El niño visualiza cartas con dibujitos y a continuación éstas se dan la vuelta quedando ocultas. El niño tiene memorizar las parejas y su posición para encontrarlas posteriormente. “Es muy interesante ver como los niños aprenden estrategias para encontrar las parejas una vez se han ocultado”. (González, 2018)

Esta estrategia empleada por la psicopedagoga es muy interesante ya que el niño o niña comenzará por abrir cualquier carta de forma aleatoria hasta realizar ejercicios de memoria para retener la posición de las cartas similares. En el caso de que no recuerde la posición de todas las cartas, el niño empezará a mejorar su estrategia de descubrimiento de las parejas. En la actualidad hay una gran variedad y cantidad de aplicaciones para niños la dificultad para los padres es encontrar juegos interactivos realmente adaptados a los más pequeños y pensados para que aprendan

mientras se divierten para poder saber cuáles son las mejores aplicaciones debe comprobarse.

Los juegos interactivos en el entorno educativo

Los juegos en el ambiente educativo son los que permiten al estudiante instruirse de manera divertida siempre y cuando el docente las emplee y haga buen uso de estas, las técnicas pueden ser empleadas en cualquier materia en el aula de clases las posibilidades de acceder fácilmente a información ya sea por medio del internet, revistas, libros etc. Benefician el aprendizaje de los niños y jóvenes en cualquier materia y nivel académico. En la educación el docente tiene la tarea y el compromiso de que todos sus estudiantes adquieran el conocimiento de manera imparcial el docente tiene que emplear nuevas metodologías de enseñanza que logren llegar a los estudiantes que muestran problemas para aprender.

Por tal razón, Sánchez (2013)

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan logra por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso (Sánchez, 2013, pág. 3)

Por consiguiente, Pastor (2015)

(...) En primer lugar el alumnado es el protagonista de su propio procesos de aprendizaje, en segundo lugar se parte se parte del reconocimiento de la diversidad y heterogeneidad de los grupos que conforman la realidad social y, por último, existe una interacción entre esa

diversidad y es necesario respetar y afirmar la identidades, tanto biológica como culturales. (Pastor, 2015)

Por tal motivo, Tustón (2013)

El uso de nuevas técnicas de aprendizaje permitirán a los estudiantes aprender elaborando por si mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación y aplicación de técnicas lúdicas de aprendizaje para buscar un aprendizaje significativo, funcional e integral. (Tustón, 2013)

Al analizar los diferentes criterios sobre la técnicas lúdicas en la educación llegamos a la conclusión que es importante el uso d estas en el entorno educativo, ya que permitirá que el alumno adquiera conocimiento adecuado y desarrolle el pensamiento creativo, siendo protagonista de sus propias ideas y pensamiento lógico ante los diversos temas que pueda afrontar, el uso de tecnología e al educación va a permitir un enfoque diferente al momento de aplicar la lúdica interactiva en la educación.

Características de los juegos interactivos.

Los juegos interactivos se determinan por ser Juegos empleados para el aprendizaje y el conocimiento estos juegos recrean al mismo tiempo que involucran la parte lúdica y didáctica, estos juegos se caracterizan por ser juegos participativos para la educación deben ser entretenidos, no podemos dejar que el entretenimiento y la diversión que estos simbolizan haga que los niños se olviden de lo que deben aprender. Para Payares (2013) afirma que “Cada vez que se enseña perpetuamente a un niño algo que podría descubrir por sí solo. Se le impide a ese niño inventarlo y en consecuencia, entenderlo completamente”. (Payares, 2013).

Por tal razón, Baracchini y Hecht (2013)

El juego como valor socializador el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres. (Baracchini & Hecht, 2013).

Por tal motivo, Algava (2013)

(...)No se trata de saber alternar momentos de “diversión” con momentos de aburrimiento, donde los “momentos de aburrimiento” serían los del aprendizaje de “lo importante” y los momentos divertidos, los de poco valor formativo, que solo están para sostener los anteriores(...) (Algava, 2013, pág. 20)

Los autores hemos analizado cada una de las citas sugeridas por lo diversos lo escritores por lo tanto consideramos que tiene razón cuando dice que el juego es un medio socializador ya que por medio del juego los niños comparten experiencias, aprenden nuevas cosas, desarrollan ideas y hacen nuevas amistades, el medio donde vive y con quien se rodea el niño influye mucho en su educación ya que el tipo de juego y con la personas con quien lo juegue determinara su personalidad y su conducta y hay que dejar que ellos descubran cada una de estas cosas.

Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos ha constituido en factor esencial en la educación a partir del desarrollo del computador con sus primeros juegos,

despertaron el interés de los usuarios, aunque en un principio solo en las universidades se tenía acceso a un computador, con la creación de las consolas virtuales y sus desarrollos, las personas tuvieron acceso a este medio. A pesar del uso frecuente que en la actualidad las personas tienen acceso a juegos digitales, en el ámbito educativo el potencial que genera el aprendizaje basado en juegos está infravalorado, creemos firmemente que puede desempeñar un papel esencial al renovar la percepción del aprendizaje por parte de los estudiantes de todos los niveles educativos y sistemas de formación.

Lev Semiónovich Vigotsky, Orsha, 1896 - Moscú, 1934) Psicólogo soviético. Fue jefe de la orientación sociocultural de la psicología soviética, junto a Luria y Leontiev. Con sus investigaciones sobre el proceso de conceptualización en los esquizofrénicos (El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Pensamiento y lenguaje), y su posterior seguimiento en la obra de sus discípulos, ejerció una gran influencia en la psicología pedagógica occidental, aportó con grandes métodos para el desarrollo de la educación escolar y profesional. Por esta razón, José Castorina (2013) habla sobre lo siguiente “El aprendizaje orientado hacia los niveles de desarrollo que ya fueron alcanzados es eficaz desde el punto de vista del desarrollo global del niño, pues el buen aprendizaje es solamente aquel que se anticipa al desarrollo”. (Castorina & Dubrovsky, 2013)

Por consiguiente, Castorina & Dubrovsky (2013)

En la escuela es donde el aprendizaje tiene como objetivo un proceso que pretende conducir a un determinado tipo de desarrollo, la intervención planificada es un proceso pedagógico privilegiado. Los procesos regulares que ocurren en la escuela- demostración, asistencia, transmisión de indicios,

instrucciones-son fundamentales para la promoción de una enseñanza capaz de promover el desarrollo (....).
(Castorina & Dubrovsky, 2013)

Desde punto de vista como lo plantea el proceso de enseñanza-aprendizaje los autores estamos de acuerdo porque es lo que se busca alcanzar una meta u objetivo deseado que los estudiantes puedan alcanzar un nivel de aprendizaje eficaz que les permita adquirir los conocimientos necesarios para su desarrollo académico –estudiantil La intervención del profesor tiene, pues, un papel central de la trayectoria de los individuos que pasen por la escuela

Tipos de juegos interactivos.

Los juegos digitales interactivos se pueden utilizar no solo en el aula de clases, estos también pueden ser utilizados en casa por medio de tabletas digitales, celulares, estos juegos pueden representar una herramienta útil y necesaria compartir con sus hijos a más de aprender, los juegos interactivos en los que puedan participar la familia aumentaran el vínculo familiar.

En el colegio, ya que los dispositivos y aplicaciones digitales (tablets, pizarras digitales...) han generado nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje algunos de los tipos de juegos interactivos que podemos encontrar son: juegos de razonamiento, juegos de aventura, juegos de estrategia, juegos de rol.

- Juegos de estrategia: juegos en los que para ganar hay que gestionar y utilizar recursos. La toma de decisiones y la planificación serán las habilidades que se desarrollan en este tipo de juegos.

- Juegos de aventura: juegos en los que, para lograr el objetivo final, el jugador a través de un personaje que controla deberá superar diversos retos y obstáculos.
- Juegos de rol: juegos que recrean situaciones de la vida real en las que el jugador asume un rol con determinadas características y recursos. El personaje encarnado deberá cumplir determinadas funciones
- Juegos de razonamiento: juegos cuyo objetivo es mejorar el razonamiento de los niños a través de tareas de relación de conceptos, cálculo, series, lógicas o juegos ortográficos, El razonamiento es una cualidad humana que alude a la puesta en marcha del pensamiento para ser capaz de extraer conclusiones e ideas ordenadas. La editorial formación y estudio considera que:

La lógica puede hacernos discernir entre pensamientos correctos y erróneos, pero esto no se aprende en un libro ni con una teoría convincente; como decimos, el único método efectivo para dar forma a un conocimiento lógico es el contacto con el medio que nos rodea, y a través de la realización de diferentes ejercicios que permitan al sujeto una correcta ordenación de los criterios en función del análisis, la observación y la comparación de los diferentes elementos que le son mostrados. (Formación y estudios, 2013)

Si bien todas las personas desarrollamos de manera natural nuestro razonamiento, no es menos cierto que desde la infancia pueden promoverse diferentes actividades encaminadas a evolucionar el conocimiento lógico, este tipo de juego permite desarrollar capacidades para resolver problemas lógicos matemáticos y de algoritmo.

Fundamentos epistémicos de los juegos interactivos.

Las personas poseen la capacidad de adquirir y desarrollar sus propios conocimientos mediante el aprendizaje significativo en la adaptación al entorno en el que este se encuentre y observa su medio ambiente, estos procesos de adaptación permite que la persona adquiera conocimientos previos antes de formular sus ideas de manera clara y precisa. La aplicación y uso de un medio digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje será un reto y a la vez un alcance tecnológico que tendrán las instituciones que obtén por aplicar estas herramientas para enseñar.

Por esta razón, D' Andria (2013)

La tecnología constituye un salto cualitativo y cuantitativo en el saber técnico, que no se halla propiamente en los instrumentos, en las máquinas o en las herramientas sino en la estructura discursiva (teórica) que le confiere una nueva naturaleza al producto tecnológico. (...)Plantean nuevos enfoques que contemplan la tecnología como una actividad interpretativa, donde el significado, la comunicación, la ideología, el lenguaje. (D'Andria, 2013)

El proceso de aprendizaje que tengan los estudiantes siempre dependerá de la forma de cómo se enseñe y se dé el desenvolvimiento de la clase para que este adquiera un conocimiento pleno, y logre entender la necesidad de adaptarse e integrarse en el entorno. La aplicación de tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje servirá como actividad que despertara el interés de aprender del alumno.

Calidad motivacional

Definición de la calidad motivacional

La motivación en el entorno educativo es una parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, constituye un eje esencial en este medio una de las quejas que se escuchan con frecuencia en todos los niveles educativos por parte de los docentes a partir de los niveles de secundaria es que los alumnos no demuestran interés por los contenidos escolares ni ponen el esfuerzo necesario para adquirir los conocimientos y capacidades que constituyen el objetivo de la actividad docente.

Los conceptos de motivación trazan un marco de referencia que sirve de guía para la forma de pensar, sentir y actuar de los estudiantes respecto a una materia específica. Por ejemplo, las creencias motivadoras respecto a las matemáticas determinan las estrategias que los estudiantes consideran adecuadas para hacer tareas específicas. Las creencias de un estudiante respecto a una asignatura pueden ser predominantemente favorables o desfavorables lo que propicia un contexto positivo o negativo de enseñanza. Una vez que las creencias motivadoras favorables o desfavorables se han formado, es muy difícil que se modifiquen.

Beneficios de la motivación en la educación

Los estudiantes son muy hábiles para ocultar lo que piensan y lo que sienten, lo que causa malentendidos acerca de sus valores, ellos dejan de confiar en lo que el docente enseña y confían en sus propias habilidades y lo que puede logra, lo que se vuelve en muchas ocasiones desfavorable, ya que lo hacen a la suerte sin importar cuál sea el resultado final. La motivación es un impulso interno que dirige la acción hacia un fin sin motivación no hay acción la motivación es muy importante, porque nos lleva a buscar rápidamente los recursos para asegurar nuestra subsistencia

estamos motivados por buscar alimento y comer y buscar una pareja sexual estos serían los motivos básicos, que son innatos y se manifiestan con independencia de la cultura.

Por tal motivo, García (2016)

El comportamiento de las personas puede servir de indicador para medir la motivación. Es un indicador bastante fiable, que los profesores pueden utilizar para estimar la motivación de los alumnos y poder actuar sobre ella. La preferencia o elección de una actividad frente a otra. Si yo elijo ver la televisión y en lugar de hacer la tarea escolar. (García, 2016).

Considero ciertas las palabras expuestas por García, el comportamiento del estudiante dentro del aula va a determinar qué tan interesado está por aprender y esto ayudaría al docente a verse comprometido en aplicar técnicas y metodologías para enseñar y en caso determinado de algún estudiante no sienta el interés por la clase utilizar recursos que sean útiles para despertar ese interés en aquellos estudiantes que le hacen falta.

Según García (2016)

Los indicadores expresivos de las emociones. Las acciones que realizamos suelen ir acompañadas de expresiones emocionales que indican el placer o displacer que nos provoca la actividad. Atender a las expresiones de nuestros alumnos nos da mucha información acerca de la motivación. (García, 2016)

Se considera importante y válido lo expresado por Rodríguez Moneo, ya que ciertamente los estudiantes que presenten un nivel de desinterés por

alguna materia o al momento de realizar una actividad suelen hacer gestos de no importarle lo que se va a realizar y no consideran lo importante que es esa tarea para sus calificaciones.

Influencia de la motivación en la educación.

La interacción entre el profesor y el alumno es más importante para el proceso de enseñanza – aprendizaje en los factores estructurales, como los materiales educativos y el tamaño de la clase. Esta relación entre alumno y profesor es importante no solo en los primeros años escolares, sino también en los grados superiores, cuando los desafíos de los estudiantes se vuelven mayores. La importancia de cómo se desarrolla el ambiente en el aula influirá para que los estudiantes se sientan motivados, a gusto con el ambiente que los rodea el trato del docente con los estudiantes.

Por tal razón, García (2016)

Es mucho más importante valorar el esfuerzo que el producto final. Si se les valora mucho más el resultado, van a centrarse en eso, olvidando que para un buen producto van a necesitar esforzarse. Además, muchas veces el resultado depende también de otros factores, como la suerte. (García, 2016)

Esto es algo muy importante en el ambiente educativo el estudiante se siente motivado cuando el docente lo felicita o reconoce su trabajo y el esfuerzo y el tiempo que se dedicó a realizar una tarea, de esta manera se va a fomentar una motivación esencial y se verá transmitido a los demás estudiantes no solo de aquel salón de clases sino que será transmitido a otros cursos porque aquel docente motiva a sus alumnos.

Aprendizaje por medio de la motivación.

La motivación abarca muchos aspectos, por eso la infinidad de significados; pero en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje hace referencia, primordialmente a aquellas fuerzas, determinantes o factores que incitan al alumnado a escuchar las explicaciones del o la docente, tener interés en preguntar y aclarar las dudas que se le presenten en el proceso escolar. Participar de forma activa en la dinámica de la clase, realizar las actividades propuestas, estudiar con las técnicas adecuadas, indagar, experimentar, y aprender por descubrimiento, así como de manera constructiva y significativa en definitiva, presentar una conducta motivada para aprender, acorde con sus capacidades e inquietudes.

Por consiguiente, García (2016)

Aunque sea más importante reforzar y premiar el esfuerzo, los niños necesitan ciertas recompensas tangibles por un buen resultado. Los niños no son capaces de ver los beneficios a largo plazo de sacar buenas notas y aprender, necesitan recompensas más inmediatas. Los incentivos les motivan a trabajar y esforzarse, teniendo un objetivo en mente. (García, 2016)

Estoy de acuerdo con lo expuesto por Andrea García ya que los estudiantes necesitan eso plus que les haga sentirse útil y sus trabajos sean reconocidos y sus esfuerzo por presentar una tareas no sea menospreciada y mal vista, incentivar es una estrategia de motivación que dará buenos resultados en las clases por medio de los docentes que la empleen. Establecer pequeñas recompensas, en función de los logros de los estudiantes pueden ser privilegios especiales para que ellos vean el beneficio de su participación en la clase, pero no es necesario llenarlos de

recompensas porque si no la clase perdería su valor, lo ideal es ir espaciando el tiempo entre una recompensa y otra.

Por tal motivo, García (2016)

Evitar descalificativos y etiquetas negativas. En su lugar potencia sus virtudes y habilidades y cualidades. Potencia su mentalidad de crecimiento, hazles comprender que aunque algo no se le dé muy bien, con la práctica todo sale. Potencia la confianza en ellos mismos. Aprende aquí como elogiar a los niños para aumentar su autoestima. (García, 2016)

Es cierto que muchas veces se comete ese error de manera inconsciente de menospreciar el trabajo de un alumno, rechazando sus tareas por que no las hicieron como el docente lo quería a su gusto, este gran error genera que el ambiente de clase se torne tenso y la desmotivación toma cabida y los estudiantes no presentaran ningún tipo de interés por realizar las tareas ya que su trabajo será menospreciado, destruir su motivación les hace sentir que no son capaces de hacer nada y que no tienen remedio.

La motivación y el juego

En las últimas décadas se ha desarrollado un nuevo modelo didáctico que se está implantando en todos los ámbitos del aprendizaje: el enfoque comunicativo. La característica fundamental de esta nueva metodología es proporcionar al estudiante las herramientas fundamentales para desenvolverse en la sociedad, es decir, capacitar al aprendiente para una comunicación real para conseguir este fin se ha de acercar la realidad al aula con actividades que la imiten es en este caso donde tienen una importancia fundamental dos aspectos: la motivación y el juego.

En este caso, la interacción entre los alumnos y el docente va a ser fundamental pero obviamente es muy difícil trasladar la realidad al aula utilizando un libro de texto; la creación de materiales preparados a los intereses y necesidades del grupo va a ser un mecanismo de trabajo fundamental para conseguir el éxito en la comunicación. Y dentro de la elaboración de materiales, los juegos de rol van a proporcionar al estudiantado una mayor interacción entre ellos y también poder trasladar esas realidades de una manera más eficaz al aula.

Por esta razón, Martí (2016)

La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos, así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales, que pueden entrar en juego. Siguiendo este principio fundamental hasta sus últimas consecuencias, necesariamente se consigue una gran diversidad de objetivos y una mayor diversidad de métodos y materiales. (Martí, 2016)

Por lo tanto, de cuantos más recursos dispongamos de todo tipo, mayor será la posibilidad de éxito de nuestros materiales, al momento de utilizarlos como recursos necesarios para llegar a motivar a nuestros estudiantes, el juego es una estrategia fundamental para despertar el interés en un tema determinado a desarrollar durante la clase. En la educación, la motivación se considera un elemento clave del aprendizaje y se utiliza para llamar la atención de los estudiantes con el fin de que dediquen mayor tiempo a las actividades de las diversas asignaturas. La motivación se utiliza para explicar la iniciación, la dirección, la intensidad, la persistencia y, también, la calidad de una conducta.

Por esta razón, Contreras (2015)

En un videojuego creo que está más que claro, pero en la gamificación puede aplicarse mediante el uso de un listado que a su vez sirva de ranking para los estudiantes Normalmente, el seguimiento del progreso es guiado por los sistemas de recompensas, por lo que el avance hacia una meta está trazado por una secuencia de objetivos intermedios. (Contreras, 2015).

Considero muy importante y cierto las palabras dichas por Ruth Contreras ya que los videojuegos despiertan un gran interés en la juventud, y está demostrado que eleva el nivel de pensamiento, ayuda a desarrollar estrategias, para resolver situaciones, permiten que el usuario desarrolle capacidades intelectuales, en el medio educativo existen juegos que despiertan también ese interés en los alumnos como los juegos de razonamiento lógico y matemático.

Por este motivo, Castro (2013)

El refuerzo puede aumentar la motivación pero no la conducta, porque lo que más influye en el aprendizaje es la sensación individual que producen los refuerzos, que le permiten cumplir sus propias metas. No es el incentivo lo que provoca la respuesta sino el incentivo que lleva al cumplimiento de una meta. Por lo tanto, para el aprendizaje o para cualquier clase de comportamiento humano, lo más importante es la motivación, el motivo es el motor que mueve a la acción, el incentivo personal que lleva al cumplimiento de metas. (Castro, 2013)

La motivación es muy importante en el ser humano ya que esto le va a permitir desarrollar sus actividades cotidianas con entusiasmo, una persona desmotivada no quiere realizar ninguna actividad y cae en un estados de

depresión, lo mismo pasa en el ambiente educativo un estudiante desmotivado no va a querer realizar sus tareas, y no va poder cumplir sus metas como es aprender y adquirir conocimiento. De esta manera, los estudiantes lograrán niveles de aprendizajes óptimos que permitirán nuevos conocimientos en las áreas de estudios. Por otro lado, la calidad motivacional deben ser siempre aplicado por los docentes.

Marco contextual

El contexto del proceso de la investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte”. Dicha institución se encuentra ubicada en la parroquia Ximena, cantón Guayaquil, provincia del Guayas. La zona donde se asienta la institución es una de las 16 parroquias de la ciudad de Guayaquil. Fue fundada alrededor de 1957 debido a que varias personas llegaron a la ciudad de diferentes partes del país. Por lo general esta parroquia está constituida por la clase media y popular. Para el año 2009 se indica que había más de seiscientos mil habitantes.

Marco legal

Constitución Política del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Asamblea Nacional Constituyente, 2008)

Plan Nacional del Buen Vivir “Toda una vida”

Cuando el estudiante modifica su rol y pasa de ser un simple receptor de conocimientos a ser protagonista del proceso de aprendizaje, la educación posibilita el crecimiento individual y el desarrollo social, económico y cultural de la sociedad en su conjunto, en cuanto que la educación se relaciona con la salud, la cultura, la recreación y la actividad física, el trabajo, etc., y propicia un libre desarrollo personal. (SENPLADES, 2017, pág. 55)

Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos. (Congreso Nacional del Ecuador, 2017)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

En este capítulo se describirán la metodología de la investigación de este proyecto. Iniciando con los tipos de investigación que se emplearon para el proceso del contexto del problema originado en el aula de Noveno Año de Educación General Básica. Por otro lado, se detallan el distributivo de población y el cálculo de la muestra respectivo para conseguir la información precisa para la aplicación de las técnicas de recolección de datos.

Se estableció que el diseño metodológico sería el cualitativo el cual es usado en los proyectos educativos de esta clase. Así mismo se incluye la correlación de las variables independiente y dependiente de este proyecto de investigación. Finalmente se establecieron las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados obtenidos por la tabulación de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes.

3.2. Modalidad de la investigación

De la misma manera se añade la tabla de la operacionalización de variables que se constituye en una evidencia de la calidad de proceso investigativo. Además se detallan los métodos de investigación desarrollados a lo largo del presente proyecto. Luego se explican las técnicas e instrumentos de investigación que se emplearon para extraer la información necesaria que sirvió para un análisis exhaustivo del comportamiento del problema y la posible solución al problema generado en el aula de Noveno Grado de Educación General Básica.

3.3. Tipos de investigación

Investigación de campo

La investigación de campo se la conoce como el proceso de vivir directamente la realidad del problema y esto consiste en un desarrollo analítico y comprensivo de los hechos. Este tipo de investigación es considerada rigurosa porque debe emplear el método científico. Dicho de otro modo, la investigación de campo es aquella que se aplica obteniendo datos a través del uso de técnicas de recolección de datos con el propósito de dar respuesta al problema planteado. En el presente proyecto se realizó la entrevista al vicerrector de la institución educativa y también, se aplicó la encuesta a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” con el fin de obtener una opinión amplia sobre el tema.

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva como su nombre lo indica se enfoca a describir datos y características del fenómeno que se encuentra en estudio. Este proceso en la que se aplica en la investigación es con el propósito de obtener información real, precisa y sistemática. En el presente proyecto educativo se aplica este tipo de investigación descriptiva con el fin de verificar la relación causal de la problemática de la baja calidad motivacional en los adolescentes en el área de Matemáticas en los estudiantes de Novén Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” lo cual provoca un desánimo por aprender en el proceso educativo.

Investigación Exploratoria

En relación a este tipo de investigación aporta con una mejor comprensión de la situación conflictiva que ocurre en el lugar donde se generan los hechos y gracias a esto el investigador puede afrontar la problemática a lo largo del proceso de investigación. En el desarrollo de

este proyecto educativo se aplicó los estudios exploratorios durante la elaboración del marco teórico de las variables y al aplicar los instrumentos de investigación como encuestas a expertos, a los docentes y estudiantes con el fin de obtener ideas claras sobre la problemática generada en el lugar y así aportar con un ingrediente más para consolidar la calidad educativa en el país. De esta forma, el proyecto es viable para el aporte de la posible solución al problema de la baja calidad motivacional.

3.4. Métodos de investigación

Método empírico

En esta investigación se desarrolló el método empírico durante el proceso de obtener información precisa sobre la problemática a través de una observación directa sobre los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de Matemáticas con la participación de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica y docentes del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”. Además se entrevistó a la autoridad de la institución educativa con el fin de obtener la opinión sobre los juegos interactivos para la calidad motivacional de los estudiantes. Y así obtener un mejor análisis e interpretación de los resultados.

Método analítico – sintético

En este proyecto educativo se desarrolló el método analítico de las variables de investigación. De la misma manera se aplicó el método de síntesis para integrar un todo la información con la cual se desarrollarían las bases teóricas. Así también se aplicó el método histórico – lógico con el fin de valorar el proceso histórico de la investigación de las variables en estudio. Durante dicho proceso se buscaron algunos estudios para determinar el proceso de descubrimiento de la verdad y llegar a saber los

aspectos importantes para el desarrollo del tipo de enfoque de investigación para este proyecto educativo.

Método estadístico - matemático

En relación al método estadístico matemático se empleó para entregar de forma directa al investigador el proceso estadístico y matemático con el cual se tabuló las encuestas para la elaboración de gráficos con su respectiva tabla y análisis. Por último se desarrolló la prueba estadística con el fin de evaluar la correlación entre las dos variables, a saber, la variable independiente: juegos interactivos y la variable dependiente: calidad motivacional. De esta forma, el investigador logró redactar las conclusiones del estudio estadístico y las recomendaciones donde resalta el uso del software interactivo multimedia para lograr la posible solución al problema de la baja calidad motivacional.

3.5. Técnicas de investigación

Entrevista

Se denomina a la entrevista como un instrumento de investigación que consiste en la comunicación entre dos o más personas a través de una serie de preguntas estructuradas. La entrevista es uno de los instrumentos más comunes para recolectar información acerca de un tema en indagación. El entrevistador es el que domina el diálogo y el encargado de recoger las opiniones de los entrevistados. En este proyecto educativo se aplicó una entrevista al vicerrector de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guayaquil obteniendo su opinión sobre la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica.

Encuesta

La encuesta se constituye en un instrumento de recolección de datos para extraer información de personas sobre temas diversos. De la misma forma como la entrevista, la encuesta es uno de los instrumentos más usados comúnmente para visualizar la información real de una investigación. En este proyecto educativo se aplicó encuesta a doce docentes y ciento ochenta estudiantes para obtener información sobre la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional.

Lista de cotejo

La lista de cotejo se la define como un instrumento que permite identificar el comportamiento del problema, actitudes, destrezas y habilidades. Posee una lista de indicadores de logro en el que se evalúa si éstos están presentes en la participación activa de los estudiantes. En este proyecto educativo se aplicó la lista de cotejo en el aula de Noveno Grado.

3.6. Instrumentos de investigación

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

Dirigida a: los docentes del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2017 – 2018, área de Matemáticas.					
Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.					
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión. TDA = Totalmente de acuerdo DA= De acuerdo I = Indiferente ED = En desacuerdo TED= Totalmente en desacuerdo					
CONTROL DE CUESTIONARIO					
Núm. Encuesta: Fecha Encuesta:					
CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN					
1. Edad 2. Género Femenino Masculino 3. Educación Licenciatura Maestría Doctorado (PhD)					
VARIABLE INDEPENDIENTE	TDA	DA	I	ED	TED
1. ¿Considera usted que el uso actual de los juegos interactivos aporten positivamente en el proceso educativo?					
2. ¿Cree usted que es importante incentivar el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad educativa?					
3. ¿Cree usted que es necesario adoptar el uso de los juegos interactivos como recursos didácticos de enseñanza?					
4. ¿Considera usted que los docentes deberían realizar estrategias de enseñanza con enfoque interactivo para motivar a sus estudiantes a usar los juegos interactivos?					
VARIABLE DEPENDIENTE					
5. ¿Considera usted que la calidad motivacional es importante en el área de Matemáticas?					
6. ¿Cree usted que la calidad motivacional es esencial para que los estudiantes desarrollen una excelencia académica?					
7. ¿Considera que los docentes deberían elaborar estrategias para fortalecer la calidad motivacional en los estudiantes?					
8. ¿Cree usted que el personal docente debe capacitarse sobre el desarrollo de la calidad motivacional en el entorno educativo?					
PROPUESTA					
9. ¿Considera usted que un software multimedia interactivo ayuden al docente a mejorar su proceso de enseñanza en el área de matemáticas?					
10. ¿Cree usted que el software multimedia interactivo, ayudará a mejorar la calidad motivacional de los estudiantes?					

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

Dirigida a: los estudiantes del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2017 – 2018, área de Matemáticas.					
Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.					
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión. TDA = Totalmente de acuerdo DA= De acuerdo I = Indiferente ED = En desacuerdo TED= Totalmente en desacuerdo					
CONTROL DE CUESTIONARIO					
Núm. Encuesta:		Fecha Encuesta:			
CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN					
1. Edad	2. Género	Femenino		Masculino	
VARIABLE INDEPENDIENTE	TDA	DA	I	ED	TED
1. ¿Cree usted que el uso de los juegos interactivos son importantes para mejorar su aprendizaje?					
2. ¿Considera usted que los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo entre tus compañeros?					
3. ¿Cree usted que los docentes deben usar los juegos interactivos para mejorar las enseñanzas en clases?					
4. ¿Considera usted que el uso de los juegos interactivos motiva a los estudiantes al aprendizaje?					
VARIABLE DEPENDIENTE					
5. ¿Cree usted que es importante estar motivado para tener una participación activa?					
6. ¿Considera usted que el docente debe impulsar la motivación entre los estudiantes?					
7. ¿Consideras que navegar por el Internet te ayuda a descubrir nuevos conocimientos para ser una persona creativa?					
8. ¿Consideras que es fundamental el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad motivacional?					
PROPUESTA					
9. ¿Cree usted que un software multimedia interactivo contribuye a mejorar la calidad motivacional en el aula?					
10. ¿Considera usted que un software multimedia interactivo ayudará a mejorar el aprendizaje en la enseñanza del docente?					

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

Dirigida a: Directivo del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2017 – 2018, área de Matemáticas.		
Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.		
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión.		
CONTROL DE CUESTIONARIO		
Núm. Entrevista:		Fecha Entrevista:
CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN		
1. Edad	2. Género ☐ Femenino ☐ Masculino	3. Educación ☐ Licenciatura ☐ Maestría ☐ Doctorado (PhD)
VARIABLE INDEPENDIENTE		
1. ¿Qué opina usted sobre los beneficios de los juegos interactivos al servicio de la enseñanza y aprendizaje?		
2. ¿Cuál sería, desde su punto de vista, el tipo de aprendizaje que se fortalece en sus estudiantes mediante el uso de los juegos interactivos para la enseñanza y aprendizaje?		
VARIABLE DEPENDIENTE		
3. ¿Qué método de enseñanza cree usted que aplican sus docentes para ayudar a incrementar la motivación en sus estudiantes?		
4. ¿Qué actividades se realizan en su institución para beneficiar el desarrollo de la calidad motivacional en sus estudiantes?		
PROPUESTA		
5. ¿Cuál es su opinión sobre la presentación del software interactivo multimedia como una posible solución viable para mejorar la calidad motivacional?		

3.7. Población y muestra

La población se la conoce como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen características comunes en un lugar y momento fijo determinado. De acuerdo a lo que se va a estudiar en el problema se escoge algunas características para definir la población entre éstas están: Homogeneidad, Tiempo, Espacio y Cantidad. Para este proyecto educativo, la población está definida por los miembros del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guayaquil en el período 2017 – 2018, los cuales están constituidos por 360 estudiantes, 25 maestros y 1 directivo principal. A continuación la tabla de distributivo de población queda de la siguiente manera:

Tabla N° 1
Población de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentajes %
1	Autoridad	1	0,26%
2	Docentes	25	6,48%
3	Estudiantes	360	93,26%
Total		386	100%

Fuente: Datos obtenidos en la institución educativa

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

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

Z: es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos. El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos

N = Población = 463
P = Probabilidad de éxito = 0,5
Q = Probabilidad de fracaso = 0,5
P*Q= Varianza de la Población= 0,25

$E =$ Margen de error = 5,00%
 $NC (1-\alpha) =$ Confiabilidad = 95%
 $Z =$ Nivel de Confianza = 1,96

F = Fracción muestra
n = Tamaño de la muestra
N = Población

$FR = n/N$

Tabla N° 2

Estratos de la muestra de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”

Estratos	Población	Muestra
Autoridad	1	1
Docentes	25	12
Estudiantes	360	180
Total	386	193

Fuente: Datos de la fórmula

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Muestra

Es una técnica de recolección de datos que nos permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado teniendo en cuenta que las partes son iguales al todo. De la población de 386 personas se ha obtenido mediante el cálculo de muestra de 193 personas.

Tabla N° 3

Muestra de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes %
1	Autoridad	1	0,51%
2	Docentes	12	6,22%
3	Estudiantes	180	93,27%
	Total	193	100%

Fuente: Datos de la fórmula

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”

1.- ¿Considera usted que el uso actual de los juegos interactivos aporten positivamente en el proceso educativo?

Tabla N° 4

Uso actual de los juegos interactivos

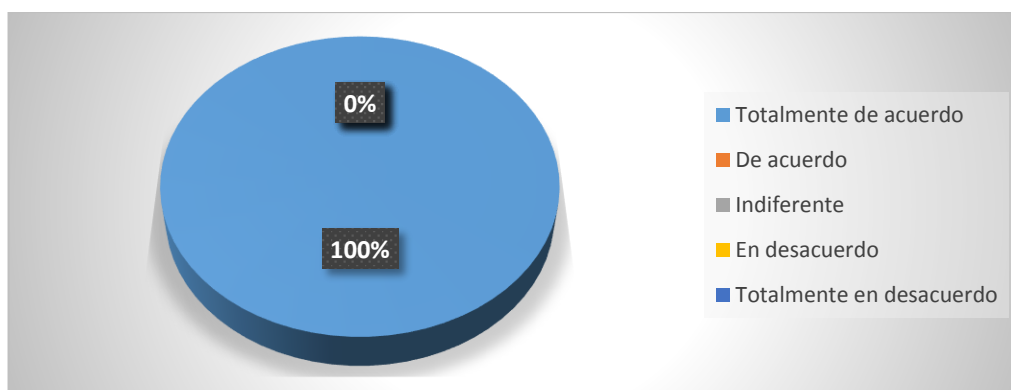
Ítem	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	12	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 1

Uso actual de los juegos interactivos



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Todos los encuestados que participaron de la encuesta respondieron estar totalmente de acuerdo que el uso actual de los juegos interactivos aporte positivamente en el proceso educativo. Pues en la actualidad los estudiantes necesitan de la tecnología de vanguardia.

2.- ¿Cree usted que es importante incentivar el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad educativa?

Tabla N° 5

Los juegos interactivos para la calidad educativa

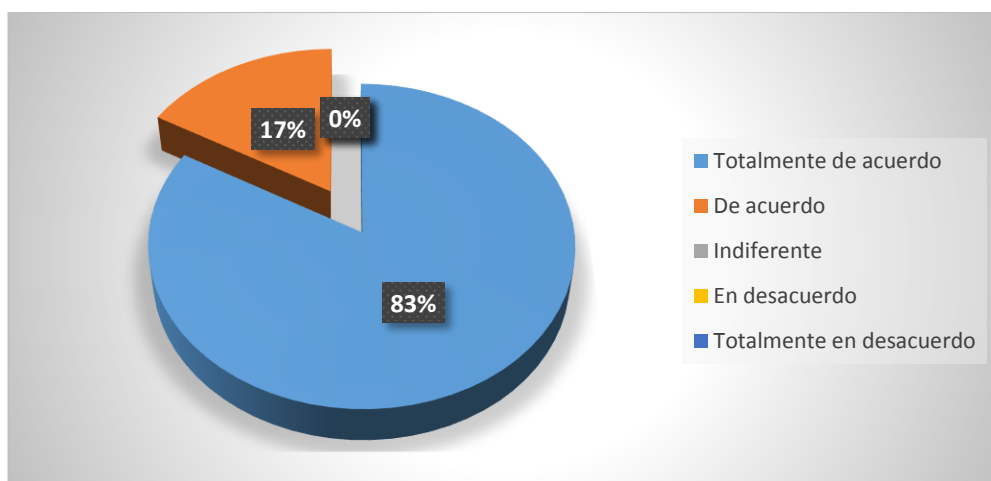
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	10	100%
	De acuerdo	2	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Pérez Sánchez

Gráfico N° 2

Los juegos interactivos para la calidad educativa



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De los resultados obtenidos de la encuesta, diez docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que es importante incentivar el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad educativa. Mientras que apenas dos docentes dijeron estar de acuerdo sobre la importancia de los juegos interactivos dentro del proceso educativo.

3.- ¿Cree usted que es necesario adoptar el uso de los juegos interactivos como recursos didácticos de enseñanza?

Tabla N° 6

Los juegos interactivos como recursos didácticos

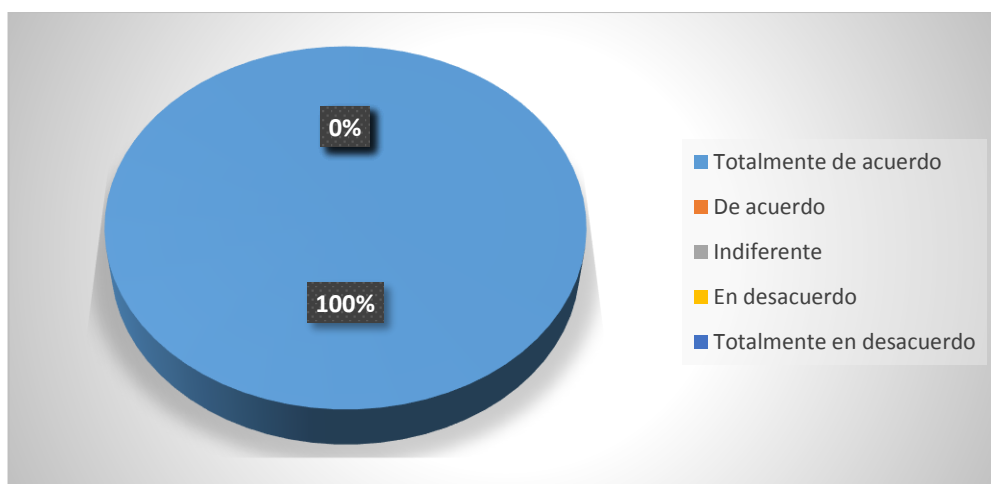
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	12	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 3

Los juegos interactivos como recursos didácticos



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, todos los docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que es necesario adoptar el uso de los juegos interactivos como recursos didácticos de enseñanza. Por tal motivo, el papel de los juegos interactivos dentro del proceso de aprendizaje es vital porque motiva a los estudiantes a comprender los contenidos tratados.

4.- ¿Considera usted que los docentes deberían realizar estrategias de enseñanza para motivar a sus estudiantes a usar los juegos interactivos?

Tabla N° 7

Los docentes promotores de los juegos interactivos

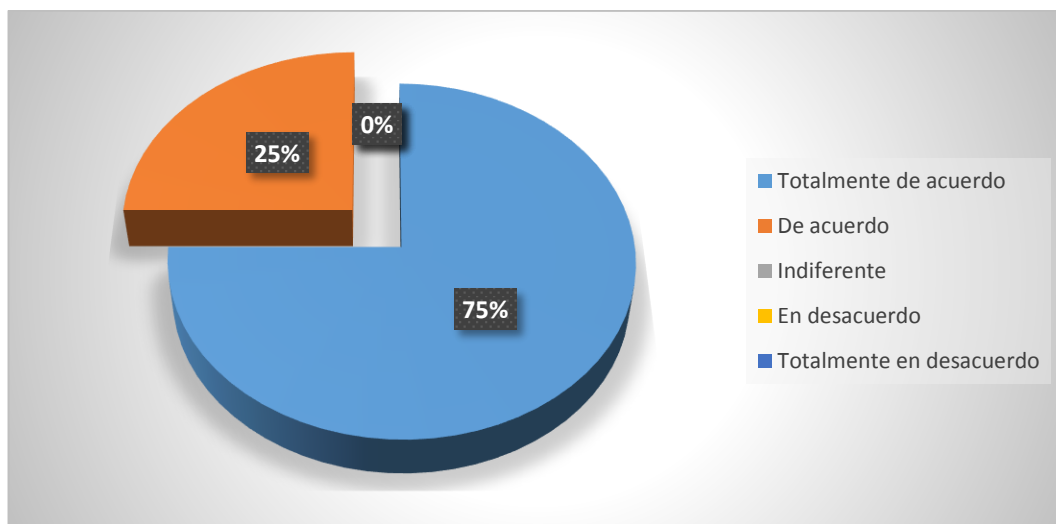
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	9	75%
	De acuerdo	3	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 4

Los docentes promotores de los juegos interactivos



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De todos los encuestados, nueve docentes manifestaron estar totalmente de acuerdo que los docentes deberían realizar estrategias de enseñanza para motivar a sus estudiantes a usar los juegos interactivos. Mientras que apenas tres docentes dijeron estar de acuerdo que los docentes promuevan el uso de los juegos interactivos en el proceso educativo.

5.- ¿Considera usted que la calidad motivacional es importante en el área de Matemáticas?

Tabla N° 8

La importancia de la motivación en matemáticas

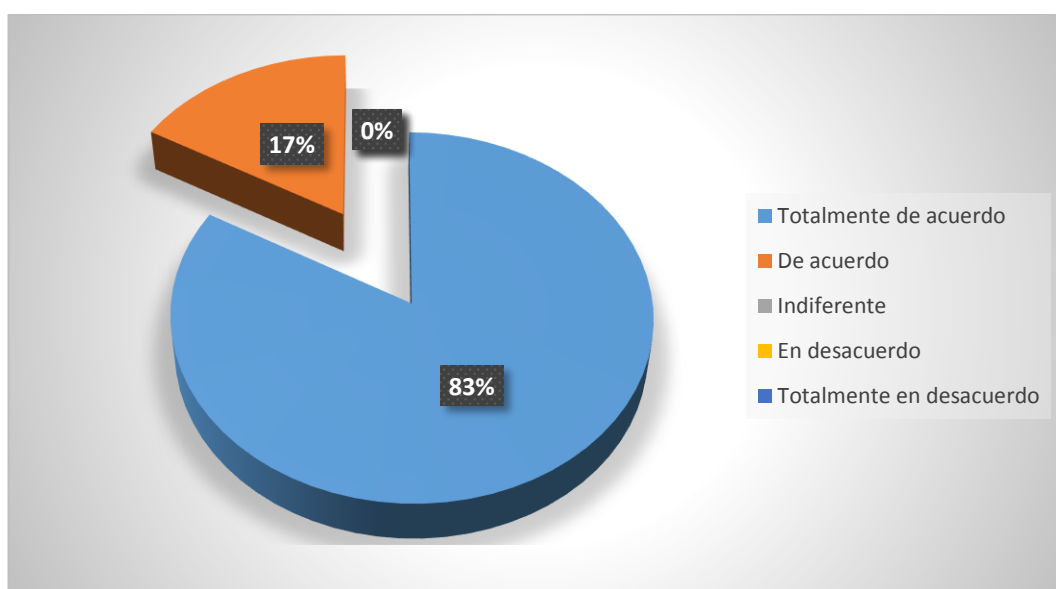
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N° 5	Totalmente de acuerdo	10	83%
	De acuerdo	2	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 5

La importancia de la motivación en Matemáticas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, diez docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que la calidad motivacional es importante en el área de Matemáticas. Mientras que apenas dos docentes dijeron estar de acuerdo que la calidad motivacional generada por el docente es importante en la asignatura de Matemáticas.

6.- ¿Cree usted que la calidad motivacional es esencial para que los estudiantes desarrollen una excelencia académica?

Tabla N° 9

La calidad motivacional de los estudiantes

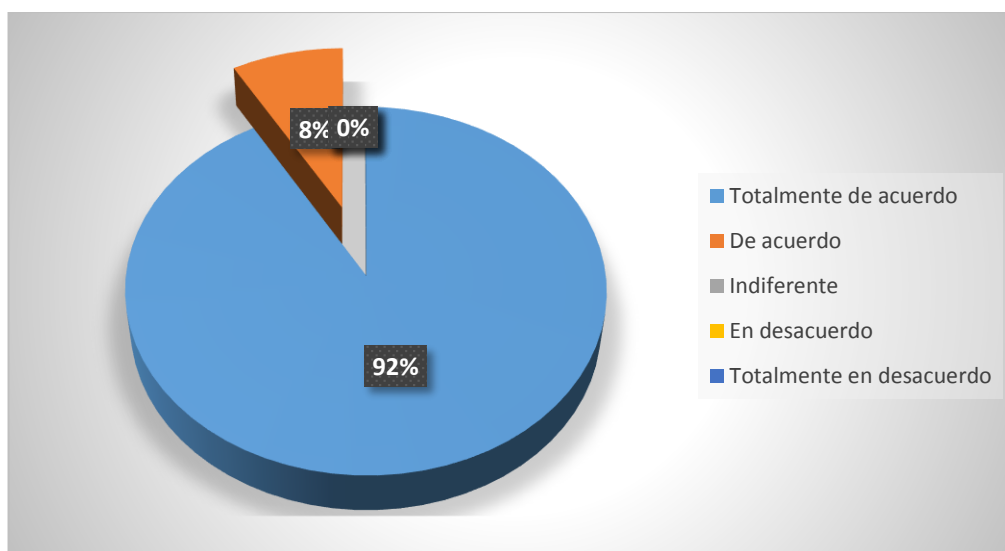
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	11	92%
	De acuerdo	1	8%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 6

La calidad motivacional de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, once docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que la calidad motivacional es esencial para que los estudiantes desarrollen una excelencia académica. Mientras que apenas un docente respondió estar de acuerdo que la calidad motivacional debe ser indispensable en el proceso de la excelencia académica.

7.- ¿Considera que los docentes deberían elaborar estrategias para fortalecer la calidad motivacional en los estudiantes?

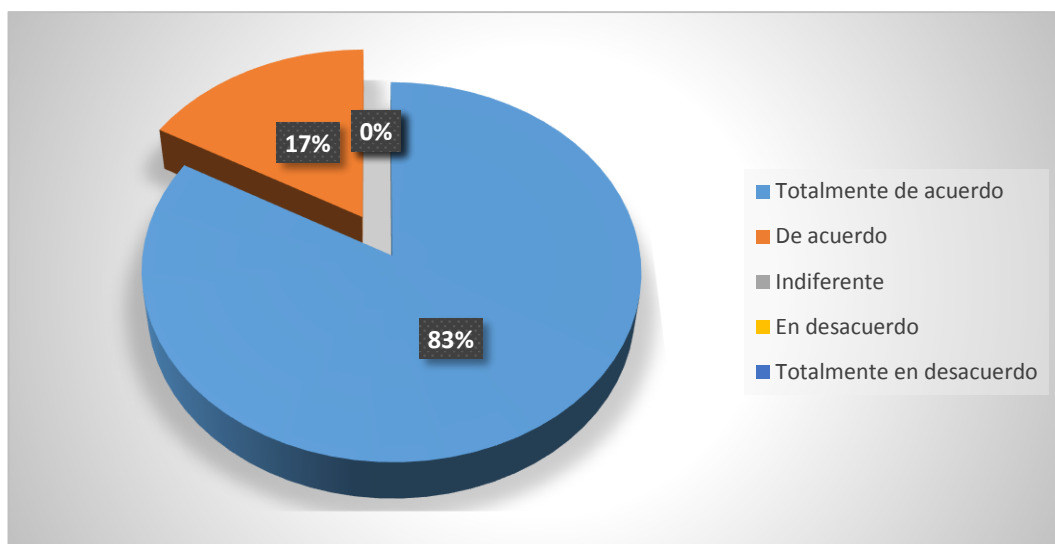
Tabla N° 10
Estrategias para fortalecer la motivación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	10	83%
	De acuerdo	2	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 7
Estrategias para fortalecer la motivación



Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, diez docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que los docentes deberían elaborar estrategias para fortalecer la calidad motivacional en los estudiantes. Mientras que apenas dos docentes dijeron estar de acuerdo que se necesitan estrategias especiales para fortalecer la motivación en los estudiantes.

8.- ¿Cree usted que el personal docente debe capacitarse sobre el desarrollo de la calidad motivacional en el entorno educativo?

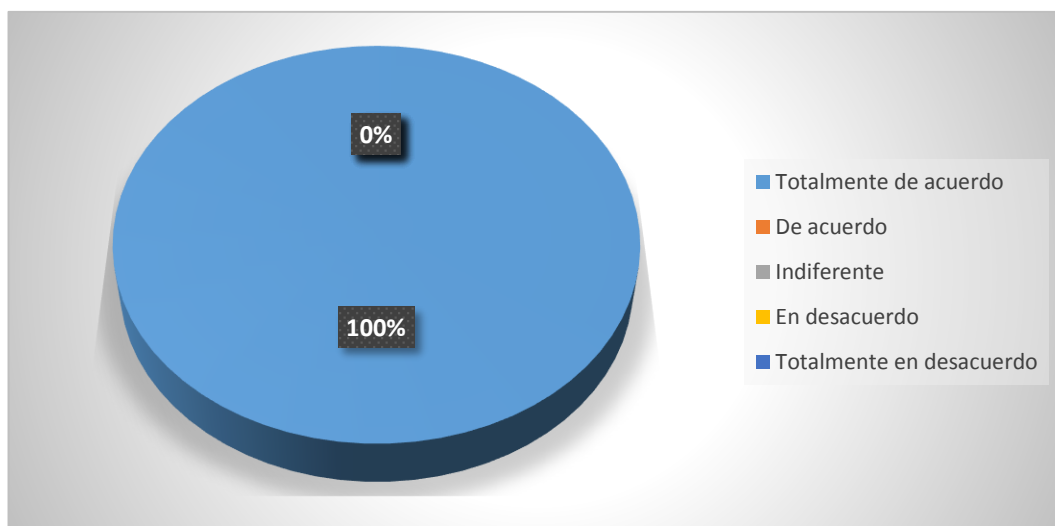
Tabla N° 11
Capacitación Docente

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	12	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 8
Capacitación Docente



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, todos los docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que el personal docente debe capacitarse sobre el desarrollo de la calidad motivacional en el entorno educativo. Por esta razón, el docente debe constituirse en un promotor de la calidad motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje.

9.- ¿Considera usted que un software multimedia ayuden al docente a mejorar su proceso de enseñanza en el área de matemáticas?

Tabla N° 12

El software ayuda en el proceso de enseñanza

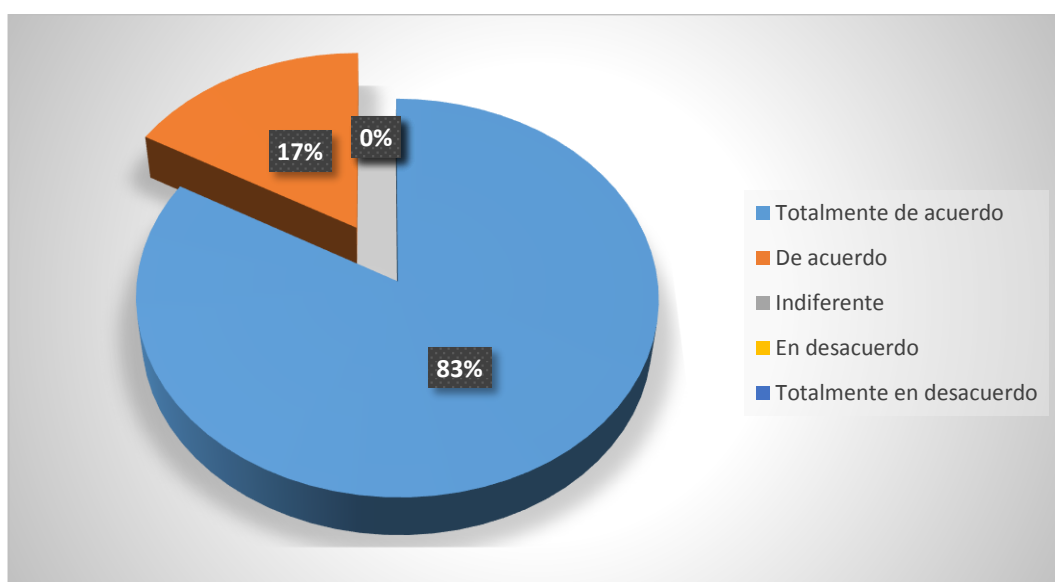
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	10	83%
	De acuerdo	2	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 9

El software ayuda en el proceso de enseñanza



Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, diez docentes respondieron que están totalmente de acuerdo que un software multimedia ayuden al docente a mejorar su proceso de enseñanza en el área de matemáticas. Mientras que apenas dos docentes dijeron estar de acuerdo con el software multimedia.

10.- ¿Cree usted que el software multimedia interactivo, ayudará a mejorar la calidad motivacional de los estudiantes?

Tabla N° 13

El software mejora la calidad motivacional

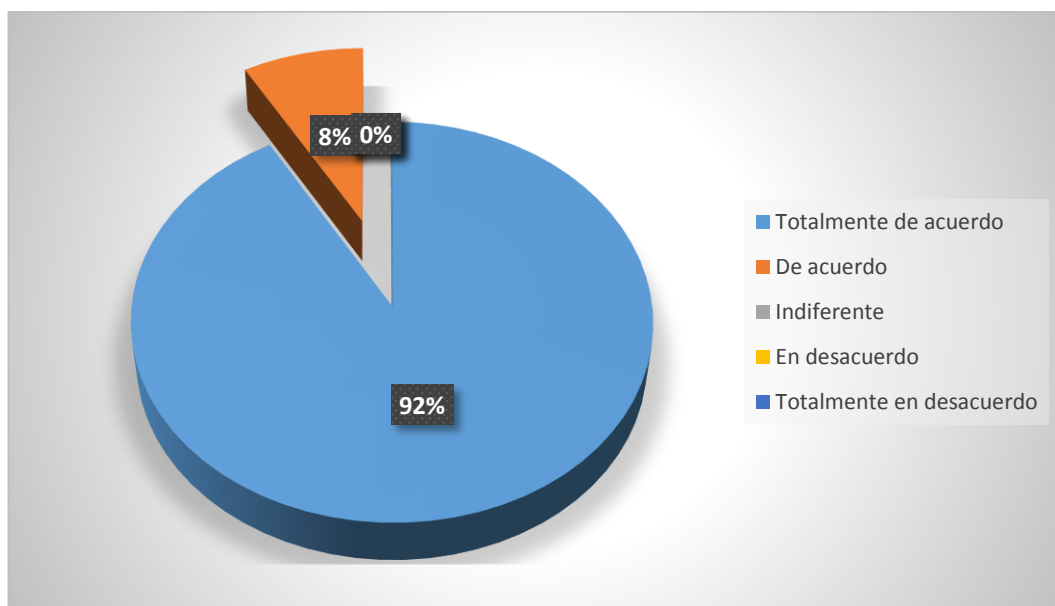
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N° 10	Totalmente de acuerdo	11	92%
	De acuerdo	1	8%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Encuestas a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 10

El software mejora la calidad motivacional



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, once docentes dijeron estar totalmente de acuerdo que el software multimedia interactivo ayudará a mejorar la calidad motivacional de los estudiantes. Mientras que apenas un docente dijo estar de acuerdo con el aporte positivo del software.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”

1.- ¿Cree usted que el uso de los juegos interactivos es importante para mejorar su aprendizaje?

Tabla N° 14

Los juegos interactivos mejoran el aprendizaje

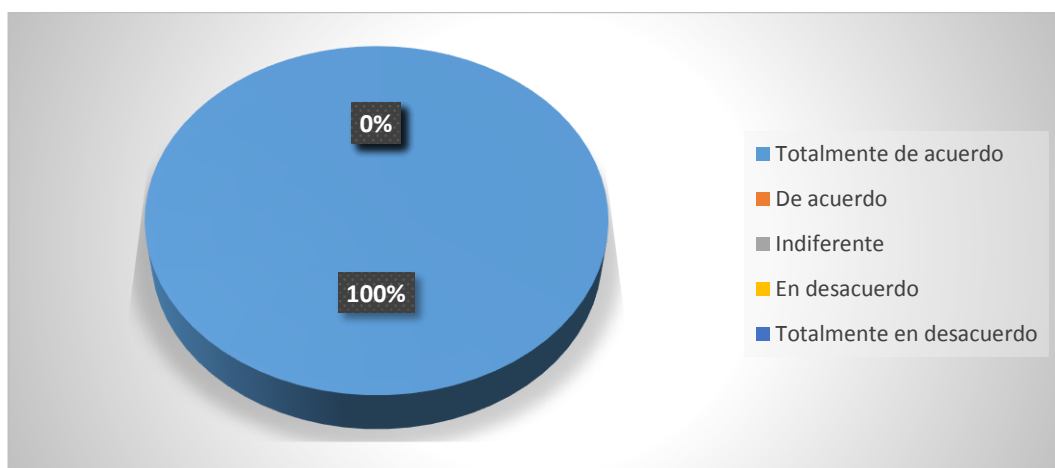
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	180	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 11

Los juegos interactivos mejoran el aprendizaje



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta realizada, todos los estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que el uso de los juegos interactivos es importante para mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Los estudiantes abren sus mentes a la tecnología de vanguardia. Esto permite que fluya el conocimiento y logren construir nuevos contenidos.

2.- ¿Considera usted que los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo entre tus compañeros?

Tabla N° 15

Los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo

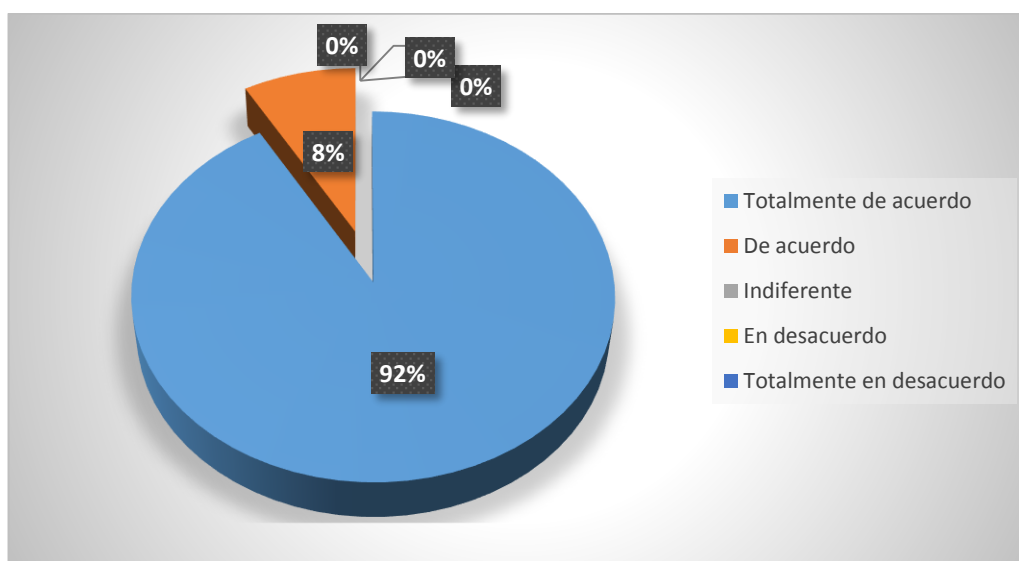
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	165	92%
	De acuerdo	15	8%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 12

Los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según la tabulación de la encuesta, ciento sesenta y cinco estudiantes dijeron estar totalmente de acuerdo que los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo entre tus compañeros. Mientras que apenas quince estudiantes dijeron estar de acuerdo que los juegos interactivos ayudan a consolidar el aprendizaje.

3.- ¿Cree usted que los docentes deben usar los juegos interactivos para mejorar las enseñanzas en clases?

Tabla N° 16

Los juegos interactivos mejoran las clases

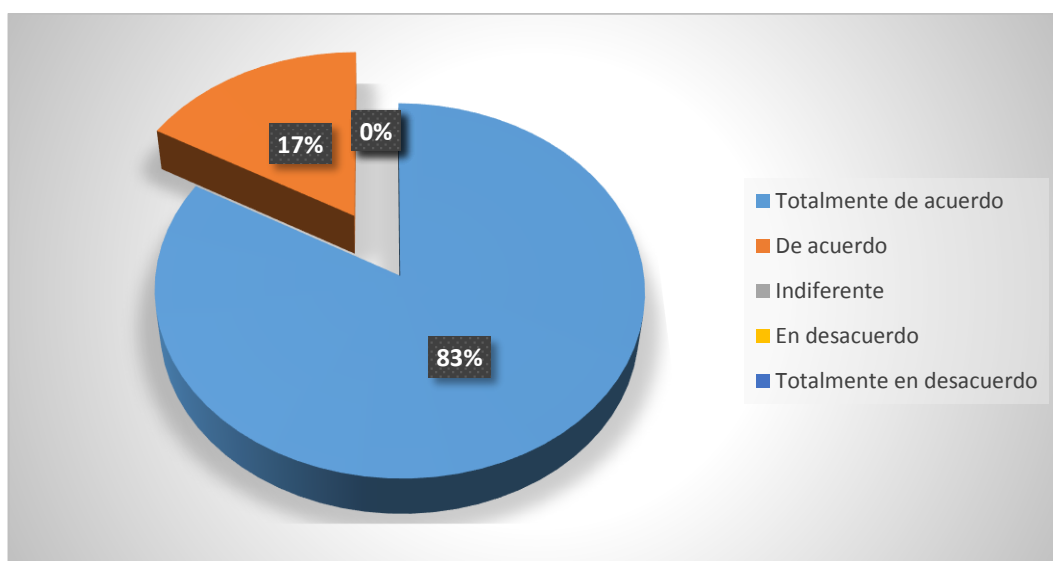
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	150	83%
	De acuerdo	30	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 13

Los juegos interactivos mejoran las clases



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, ciento cincuenta estudiantes respondieron totalmente de acuerdo que los docentes deben usar los juegos interactivos para mejorar las enseñanzas en clases. Mientras que apenas treinta estudiantes dijeron estar de acuerdo que los juegos interactivos mejoran las enseñanzas impartidas por el docente.

4.- ¿Considera usted que el uso de los juegos interactivos motiva a los estudiantes al aprendizaje?

Tabla N° 17
El uso de los juegos interactivos

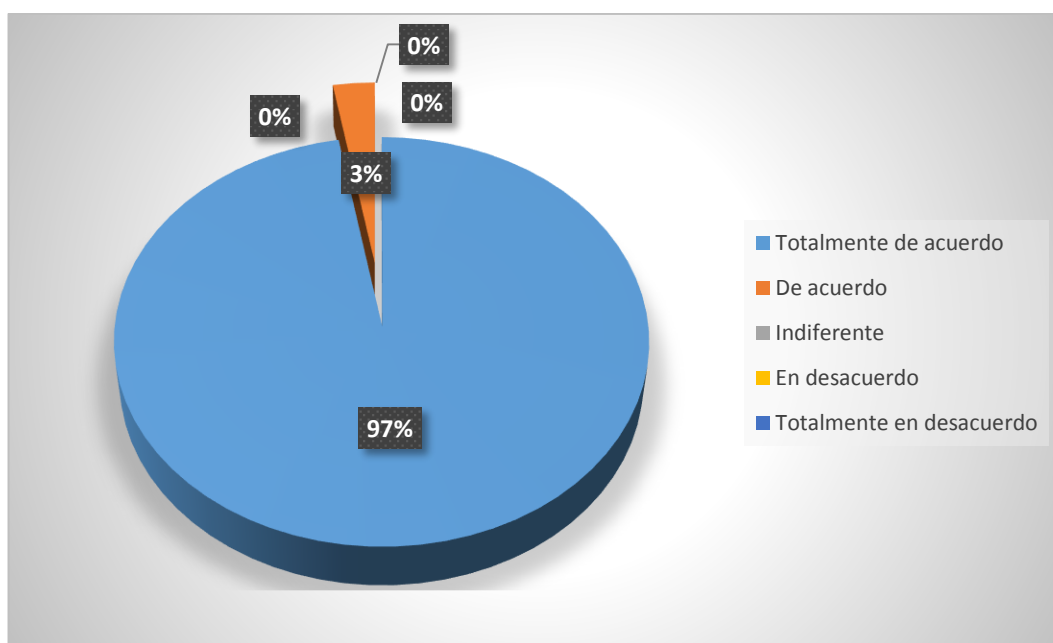
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	175	97%
	De acuerdo	5	3%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 14

El uso de los juegos interactivos



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, ciento setenta y cinco estudiantes respondieron totalmente de acuerdo que el uso de los juegos interactivos motiva a los estudiantes al aprendizaje. Mientras que apenas cinco estudiantes dijeron estar de acuerdo que los juegos interactivos producen una calidad motivacional en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

5.- ¿Cree usted que es importante estar motivado para tener una participación activa?

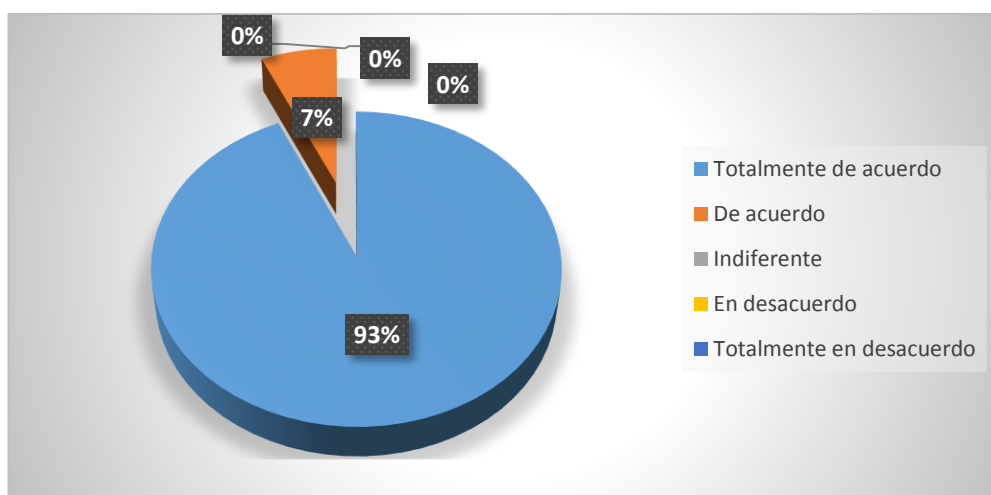
Tabla N° 18
La importancia de la calidad motivacional

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	168	93%
	De acuerdo	12	7%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 15
La importancia de la calidad motivacional



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según los resultados de la encuesta, ciento sesenta y ocho estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que es importante estar motivado para tener una participación activa en el proceso educativo. Mientras que apenas doce estudiantes respondieron estar de acuerdo en que los juegos interactivos son importantes como recurso importante en el aula.

6.- ¿Considera usted que el docente debe impulsar la motivación entre los estudiantes?

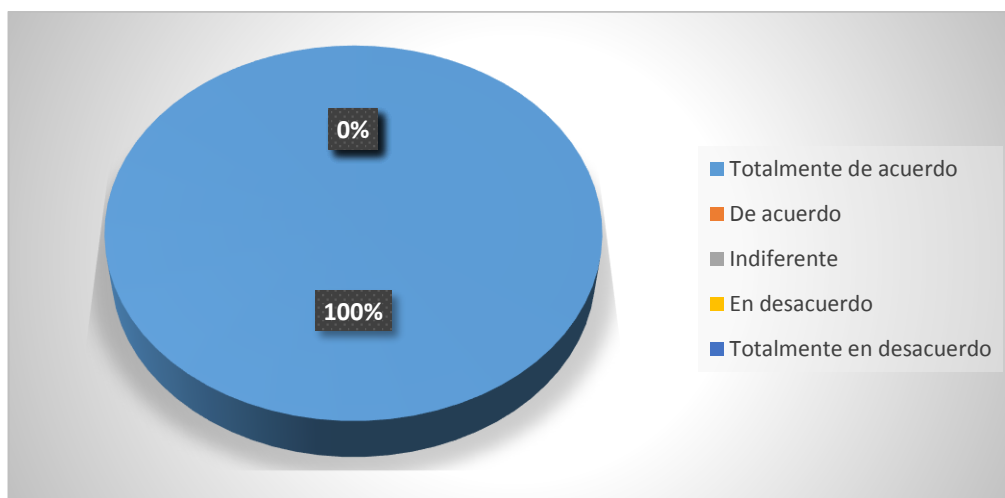
Tabla N° 19
Docentes promotores de la motivación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	180	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 16
Docentes promotores de la motivación



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, todos los estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que el docente debe impulsar la motivación entre los estudiantes. Por tal razón, un estudiante motivado será un estudiante predispuesto a aprender los contenidos tratados en clases y de esa manera se fomenta el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

7.- ¿Consideras que la motivación hacia el aprendizaje es indispensable para ser buen estudiante?

Tabla N° 20

La motivación hacia el aprendizaje

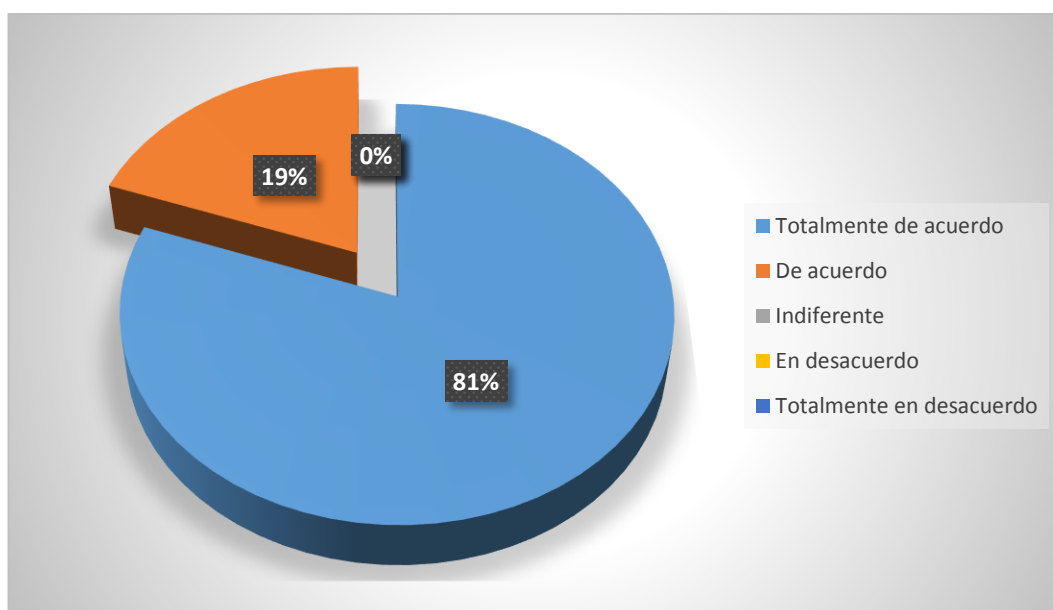
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	145	81%
	De acuerdo	35	19%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 17

La motivación hacia el aprendizaje



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de las encuestas, ciento cuarenta y cinco estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que la motivación hacia el aprendizaje es indispensable para ser buen estudiante. Mientras que apenas treinta y cinco estudiantes dijeron estar de acuerdo que la motivación impulsa a los estudiantes a adquirir nuevos contenidos.

8.- ¿Consideras que es fundamental el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad motivacional?

Tabla N° 21

Importancia de los juegos interactivos

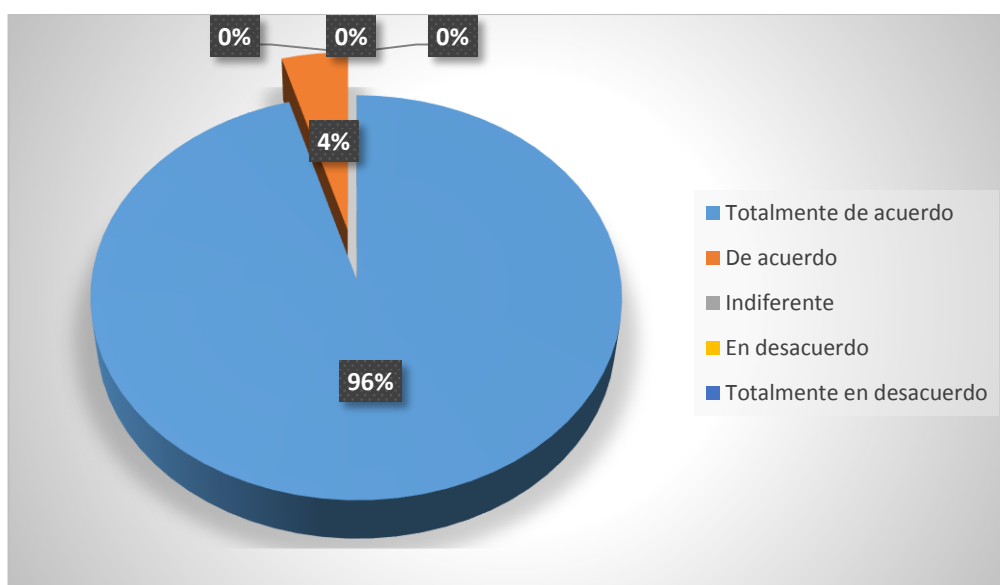
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	172	100%
	De acuerdo	8	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 18

Importancia de los juegos interactivos



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados de la encuesta, ciento setenta y dos estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo que es fundamental el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad motivacional de los estudiantes. Mientras que apenas ocho estudiantes consideran estar de acuerdo del uso esencial de los juegos interactivos.

9.- ¿Cree usted que un software multimedia interactivo contribuye a mejorar la calidad motivacional en el aula?

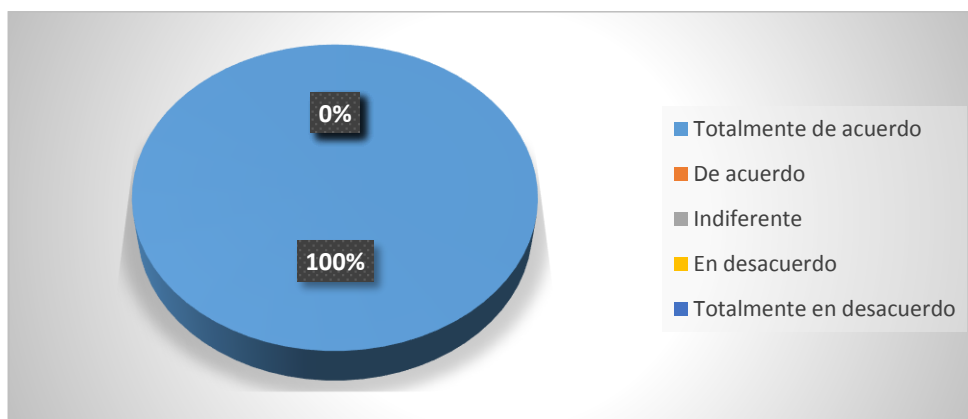
Tabla N° 22
Contribución del software

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	180	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 19
Contribución del software



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, todos los estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que un software multimedia interactivo contribuye a mejorar la calidad motivacional en el aula. Por tal razón los estudiantes deben aplicar la infopedagogía en el proceso de enseñanza aprendizaje.

10.- ¿Considera usted que un software multimedia interactivo ayudará a mejorar el aprendizaje en la enseñanza del docente?

Tabla N° 23

Software como medio de aprendizaje

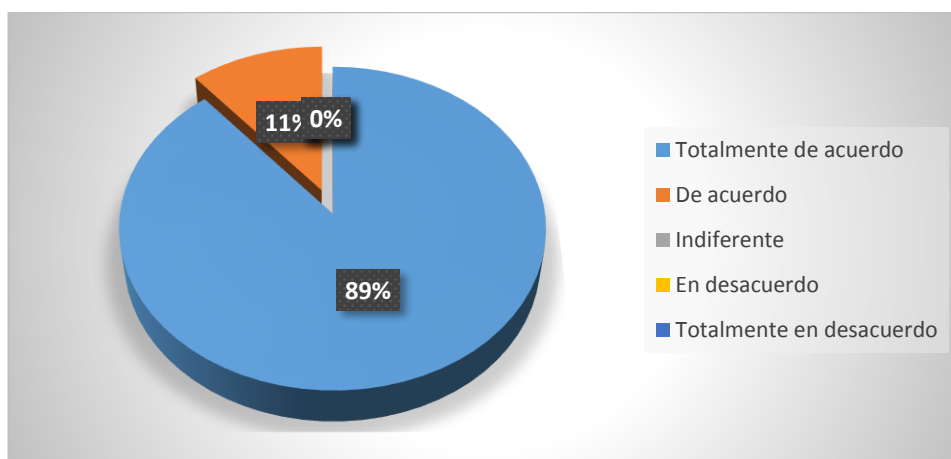
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	160	89%
	De acuerdo	20	11%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	180	100%

Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Gráfico N° 20

Software como medio de aprendizaje



Fuente: Encuestas a estudiantes

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

ANÁLISIS:

Según la tabulación de los resultados de la encuesta, ciento sesenta estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo que un software multimedia interactivo ayudará a mejorar el aprendizaje en la enseñanza del docente. Mientras que veinte estudiantes dijeron estar de acuerdo que el software aporte positivamente al proceso de enseñanza del docente.

ENTREVISTA

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Vicerrector de la institución

Entrevistador: Luis Felipe Pérez Sánchez

Lugar: Rectorado

Entrevistado: Msc. Óscar Mejía Burgos

Cargo: Vicerrector

1. ¿Qué opina usted sobre los beneficios de los juegos interactivos al servicio de la enseñanza y aprendizaje?

Bueno, en esta época en que actualmente vivimos, se vive una nueva experiencia de aprendizaje. Por tal motivo, se necesita introducir a nuestros estudiantes y los juegos interactivos que incentivan el aprendizaje son propicios para el proceso de enseñanza.

2. ¿Cuál sería, desde su punto de vista, el tipo de aprendizaje que se fortalece en sus estudiantes mediante el uso de los juegos interactivos para la enseñanza y aprendizaje?

Pienso que el tipo de aprendizaje sería el colaborativo, pues mediante este los estudiantes se unen en grupos para obtener nuevos contenidos de conocimientos. En el uso de los juegos es indispensable la colaboración entre estudiantes para que el aprendizaje se consolide.

3. ¿Qué método de enseñanza cree usted que aplican sus docentes para ayudar a incrementar la motivación en sus estudiantes?

Pienso que el método de participación activa permite la interacción de los estudiantes y esto logra subir los niveles de motivación. Para que los estudiantes tengan experiencias significativas de aprendizaje deben ser motivados por el docente.

4. ¿Qué actividades se realizan en su institución para beneficiar el desarrollo de la calidad motivacional en sus estudiantes?

Por lo general, se realizan actividades que involucran a todos los estudiantes. Por ejemplo, se incentiva el rendimiento escolar, se motiva por medio de juegos internos. Por otro lado, el docente debe ser promotor y estrategia para generar motivación en los estudiantes y consoliden los aprendizajes tratados en el salón de clases.

5. ¿Cuál es su opinión sobre la presentación del software interactivo multimedia como una posible solución viable para mejorar la calidad motivacional?

Todo lo que tiene que ver con la tecnología es muy bueno para el proceso de aprendizaje. De hecho, la calidad motivacional aumento a medida que los estudiantes logren interactuar con tecnología. Sobre el software es viable porque actualmente los estudiantes usan la tecnología para aprender.

3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Conclusiones

- Los juegos interactivos aportan con la motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Los juegos interactivos permiten consolidar los aprendizajes adquiridos.
- Los juegos interactivos tienen como objetivo incentivar a optimizar el proceso de educación. Por su parte los docentes se encuentran convencidos que el empleo de tecnología actual provoca una profunda transformación en los conocimientos que adquieren los estudiantes.
- Los docentes socializan que la calidad motivacional es fundamental que se siembre en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes.
- Los estudiantes concluyen que los docentes deben innovar en el uso de los juegos interactivos en el aula de clase. También manifiestan que están convencidos de que la tecnología mejorará las clases.
- Los estudiantes creen que los docentes deben ser promotores de la motivación en cada clase impartida. También piensan que un educando motivado se convierte en una persona predispuesta al aprendizaje.
- Los estudiantes creen que un software multimedia interactivo va a contribuir, considerablemente a mejorar la motivación con respecto al aprendizaje.

Recomendaciones

- Los juegos interactivos deben ser empleados en todo proceso educativo, de esta forma, los estudiantes mantendrán una interacción con la tecnología y afianzar los aprendizajes.
- El uso de las Tics debe ser indispensable en el objetivo de animar o motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje.
- La calidad motivacional es importante que sea práctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para el beneficio educacional de los estudiantes.
- En la experiencia del proceso de aprendizaje los docentes deben animar a los estudiantes a usar la tecnología como herramienta didáctica.
- La motivación debe ser orientada y dirigida por el docente con la finalidad de promover el aprendizaje significativo.
- El uso del software multimedia interactivo contribuye a mejorar el aprendizaje por medio de la calidad motivacional.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título

Diseño de un software interactivo

4.2. Justificación

Esta propuesta es conveniente porque su contenido es de utilidad significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje. El software interactivo multimedia facilita la interacción y la colaboración de la construcción del conocimiento. La tecnología educativa es importante, en la actualidad, porque cuando son aplicados ayuda a la construcción de los contenidos de aprendizaje. Por último, esta propuesta cumple los requisitos esenciales para el beneficio educacional de los estudiantes.

La propuesta presentada en este proyecto de investigación posee una relevancia social pues sustenta las políticas de la transformación social educativa. Los beneficiarios de la propuesta son los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica, pues ellos son los que interactúan con el software con la finalidad de consolidar las experiencias de aprendizaje que son compartidos en clases por el docente.

En este proyecto investigación se presenta una propuesta que posee implicaciones prácticas. El software contiene botones interactivos que enlaza a los contenidos de los bloques educativos del área de Matemática. Los recursos digitales facilitan a la comprensión de los contenidos tratados en el aula de clases. Los docentes también participan en la orientación didáctica de cada asunto del contenido del área de Matemáticas en el aula de Noveno Grado de Educación General Básica.

4.3. Objetivos de la propuesta

Objetivo General de la propuesta

Diseñar un software interactivo para el mejoramiento de la calidad motivacional en el área de Matemáticas.

Objetivos Específicos de la propuesta

Definir el software interactivo para su aplicación correcta por parte de los estudiantes y docentes.

Analizar los puntos seleccionados más importantes para el diseño del software interactivo para el mejoramiento de la calidad motivacional

Mostrar el software interactivo al personal docente y estudiante como un recurso didáctico interactivo.

4.4. Aspectos Teóricos

El programa Adobe Flash es conocido mundialmente como una aplicación que posee un entorno de animación. Este utilitario trabaja bajo el formato de “fotogramas”. Dicho formato, permite que el contenido sea editado bajo una producción interactiva. Se afirma que el Flash es el entorno y el Flash Player se constituye en un programa o máquina virtual que es usado para la ejecución de archivos producidos con Flash. Entre las características que contiene el programa Flash se indica que el lenguaje orientado a objetos que utiliza es el ActionScript. Este tipo de lenguaje de máquina permite al desarrollador agregar efectos nuevos con la finalidad de la construcción de una interfaz de usuario de una aplicación compleja.

Flash Player se constituye en una aplicación informática con categoría de reproductor multimedia. La aplicación fue creada por Macromedia y en la

actualidad es distribuida por la empresa Adobe Systems. Dicha empresa ha realizado la evolución del programa y ahora se la conoce como Animate CC. Las posibilidades de Flash son extraordinarias, cada nueva versión va mejorando. El entorno de Flash amigable y fácil de aprender lo cual facilita a la imaginación para los diseñadores profesionales que se esfuerzan por realizar animaciones bajo esta aplicación basada en objetos.

4.5. Factibilidad de su aplicación

a. Factibilidad Técnica

La propuesta de este proyecto educativo posee una factibilidad técnica porque existe una colaboración total de los dirigentes de la institución educativa. De la misma forma, se dispone de recursos didácticos tecnológicos con el fin de mejorar la calidad motivacional en los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica. Se concluye que el software interactivo es favorable porque se ejecutará en el entorno educativo de la unidad educativa “Vicente Rocafuerte”.

b. Factibilidad Financiera

Tabla N° 24
Presupuesto

CANT	DESCRIPCIÓN	V. U.	INVERSIÓN
2	Resmas Papel Bond A4	\$ 3,50	\$ 7,00
500	Fotocopias	\$ 0,03	\$ 15,00
4	Proveedor de Internet mensual	\$ 19,00	\$ 76,00
3	Anillados	\$ 2,00	\$ 6,00
3	Empastados	\$ 15,00	\$45,00
	Materiales y suministro de oficina	\$ 3,00	\$3,00
	Movilización	\$5,00	\$5,00
	Imprevistos	\$ 60,00	\$60,00
Total			\$217,00

Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

c. Factibilidad Humana

El prototipo tecnológico es humanamente factible para la implementación puesto que los agentes de la comunidad educativa implicados en el proceso de investigación de este proyecto, es decir, autoridades, docentes y estudiantes están de acuerdo que la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” se impulsen acciones que promuevan un cambio transformacional en los procesos educativos, especialmente, en incrementar el nivel de calidad motivacional en los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica. En conclusión la presente propuesta está diseñada bajo los estándares de calidad educativa.

4.6. Descripción de la propuesta

INTERACTIVE MATH®

El software interactivo fue elaborado bajo la aplicación de Flash versión 11. Cuenta con cuatro secciones: videos, evaluación, contenidos, juegos. Cada sección cuenta con su contenido multimedia que facilita a los estudiantes la interacción con la teoría debatida en clases. Por otra parte, los videos están aplicados a las variables de la investigación: sobre los juegos interactivos y también trata algunos videos sobre la calidad motivacional. Los docentes que ejecuten y promueven la infopedagogía contará con una herramienta digital que permita a los estudiantes interactuar con la tecnología y aprender matemáticas.

El software interactivo multimedia ayudará a fortalecer las habilidades cognitivas y captará toda la atención para que los estudiantes estén prestos a resolver cualquier problema. Así mismo, cabe resaltar el aprendizaje virtual trae beneficios a los estudiantes, así como también, el aprendizaje colaborativo, autónomo y significativo. Por esa razón, el docente debe ser el promotor que vincule los contenidos teóricos con la tecnología.

Imagen N° 1 Menú inicial del programa



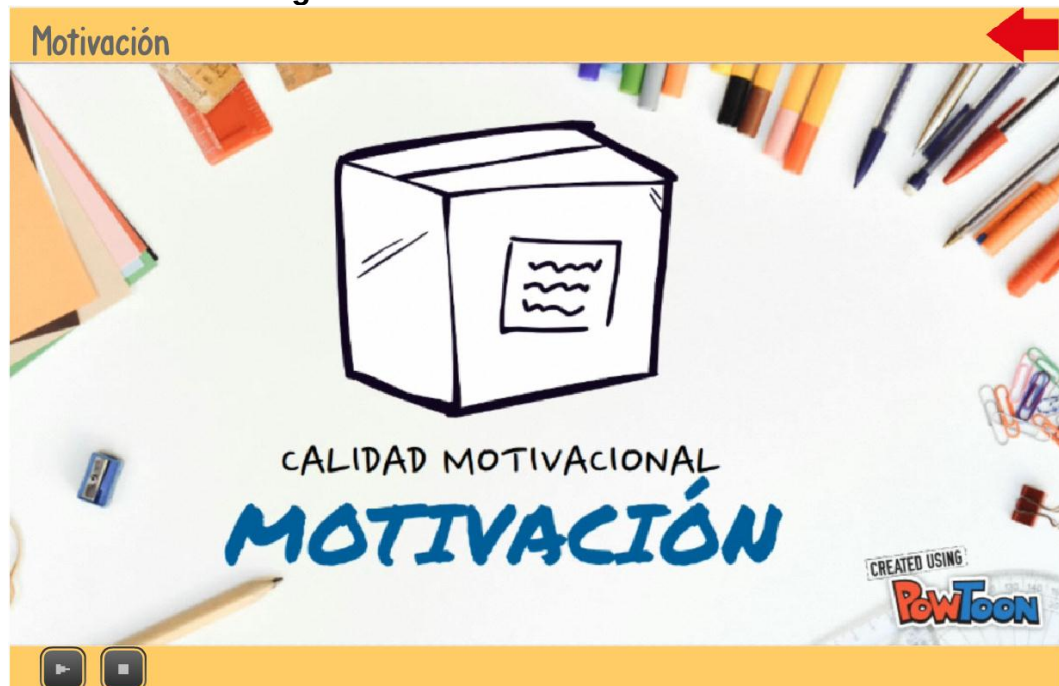
Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 2 Menú Contenido



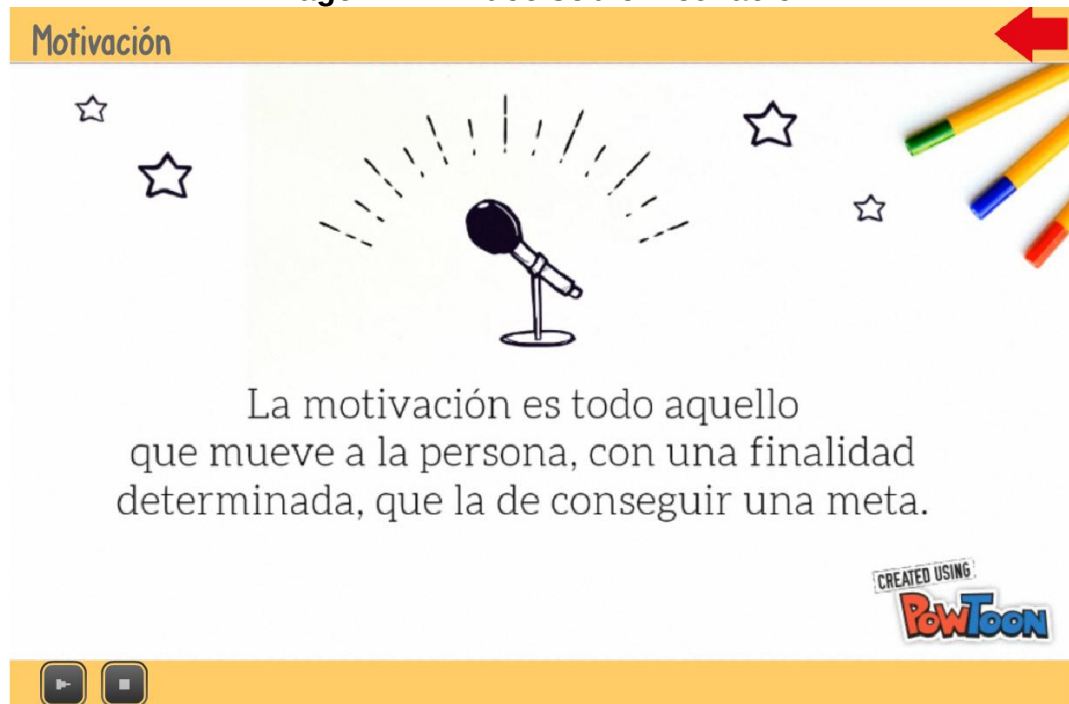
Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 3 Vídeo calidad motivacional



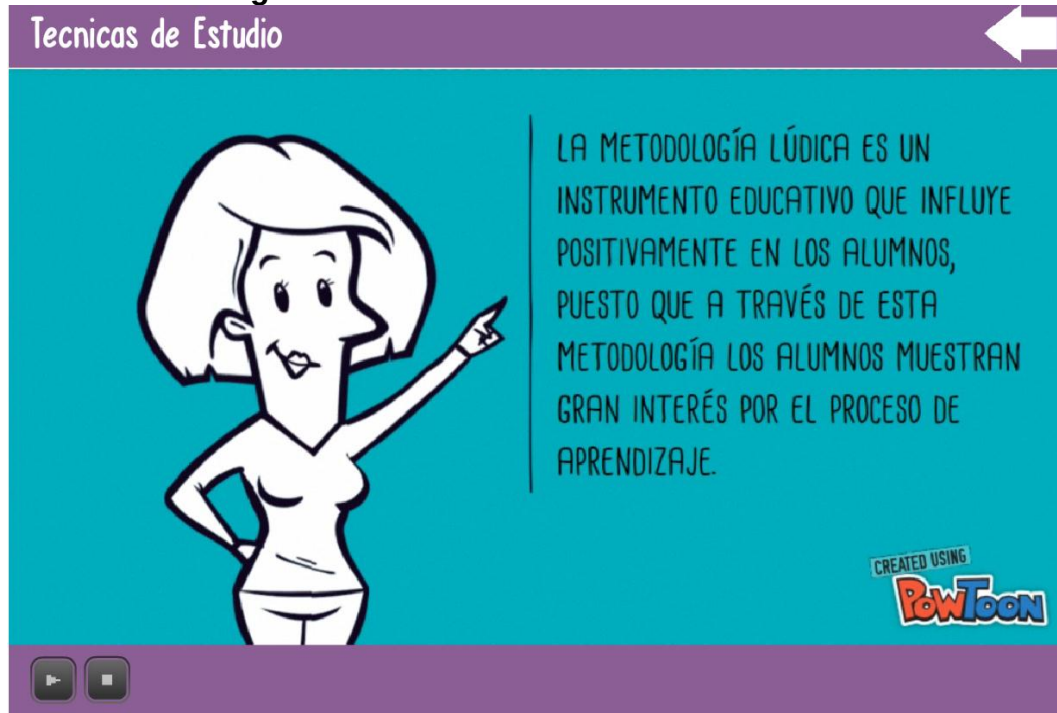
Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 4 Vídeo sobre motivación



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 5 Vídeo sobre técnicas de estudio



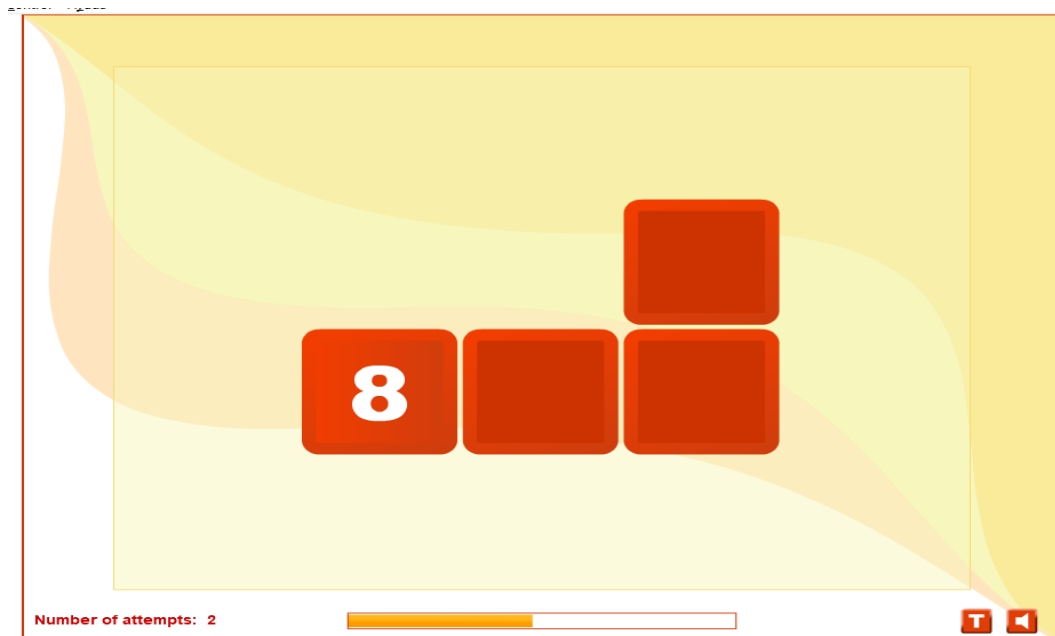
Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 6 Juegos interactivos



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 7 Juego de números



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 8 Juego de estrategias



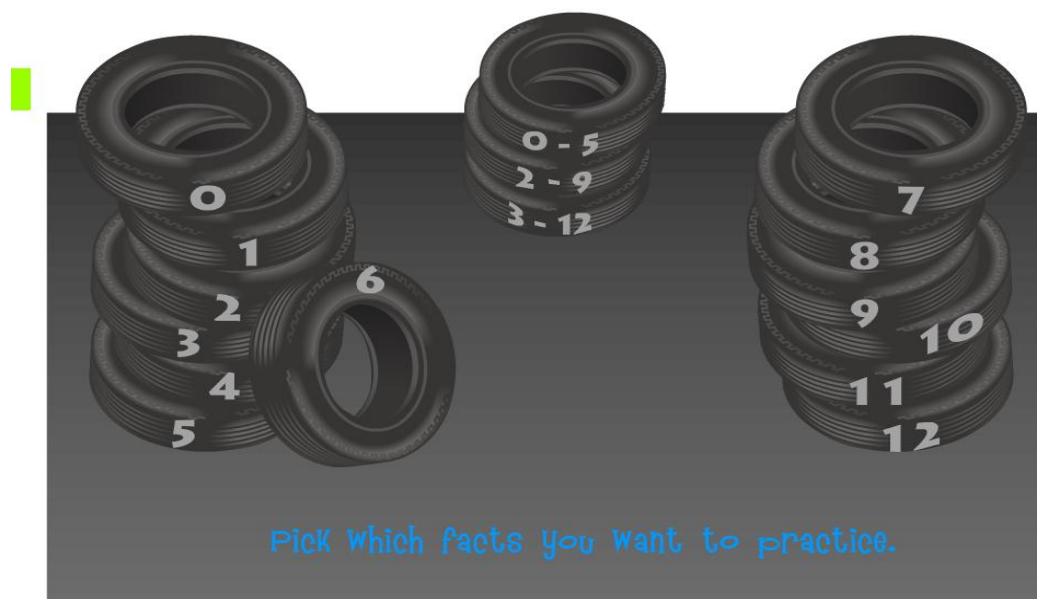
Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 9 Juego de cálculo matemático



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 10 Juego de habilidad mental



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 11 Menú de inicio de la evaluación



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

Imagen N° 12 Modelo de evaluación



Elaborado por: Luis Felipe Pérez Sánchez

4.7. Referencias Bibliográficas

Algava, M. (2013). *Jugar y Jugarse*. Buenos Aires: America Libre.

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución Política del Ecuador*. Obtenido de Asamblea Nacional Constituyente:
<https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6716.pdf>

Baracchini, F., & Hecht, S. (27 de Diciembre de 2013). *Recursos lúdico - terapéuticos para generar afrontamientos en niños, adolescentes y familias*. Recuperado el 5 de junio de 2015, de Seminario UBA:
<http://es.slideshare.net/yomairaromero/76533806-tecnicasludicas>

Castorina, J., & Dubrovsky, S. (2013). *Psicología cultural de la educación. Perspectivas de las obras de Vygotsky*. Buenos Aires: Noveduc libros.

Castro, M. (29 de Mayo de 2013). *La Motivación*. Obtenido de La Guía:
<https://psicologia.laguia2000.com/el-aprendizaje/la-motivacion>

Congreso Nacional del Ecuador. (2017). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Obtenido de Ministerio de Bienestar Social:
https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

Contreras, R. (16 de Abril de 2015). *Motivación, aprendizaje y juegos*. Obtenido de Revista independiente y atemporal Start:
<http://www.startvideojuegos.com/motivacion-aprendizaje-y-juegos/>

D'Andria, U. (2013). *Epistemología de la Educación Tecnológica*. Obtenido de Epistemología de la Educación Tecnológica:

<http://epistemologia.es.tl/Epistemolog%EDa-de-la-Educaci%F3n-Tecnol%F3gica.htm>

Formación y estudios. (29 de diciembre de 2013). *Juegos de razonamiento lógico*. Obtenido de <https://www.formacionyestudios.com/juegos-de-razonamiento-logico.html>

García, A. (27 de Septiembre de 2016). *Importancia de la motivación: Qué es, cómo interviene en el aprendizaje y 10 consejos para fomentarla*. Obtenido de Cognifit: <https://blog.cognifit.com/es/importancia-motivacion/>

González, A. (30 de ENERO de 2018). *La importancia de los juegos interactivos infantiles en la educación*. Obtenido de Todo papás desde el primer momento, contigo: <https://www.todopapas.com/ninos/educacion/la-importancia-de-los-juegos-interactivos-infantiles-en-la-educacion--6704>

Martí, J. (2016). *Motivación y juego en el aula: la implicación del alumno en las clases de E/LE*. Obtenido de Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/briz/Avaless/Martill.pdf>

Pastor, A. (2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo*. Vigo: Ideaspropias Editorial S. L.

Payares, K. (octubre de 23 de 2013). *Jean Piaget*. Obtenido de Slideshare: <http://es.slideshare.net/karenpayarescardozo/jean-piaget-27494448>

Sánchez, G. (11 de julio de 2013). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Recuperado el 4 de julio de 2015, de Revista de didáctica español como lengua extranjera Marcoele:

<http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

SENPLADES. (2017). *Plan Toda una Vida*. Obtenido de SENPLADES: http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf

Tustón, S. (2013). *Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de primer año de Educación Básica en la Escuela Gonzalo Abad perteneciente al Cantón Baños Provincia de Tungurahua*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5472>

A

N

E

X

O

S



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

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.		
Nombre del estudiante (s)	PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	INFORMÁTICA
Línea de Investigación	INFOPEDAGOGÍA	Sub-línea de investigación	DESARROLLO INFORMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	14 DE NOVIEMBRE DEL 2018	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	14 DE NOVIEMBRE DEL 2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	✓		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación		✓	
Planteamiento del Problema	✓		
Justificación e importancia	✓		
Objetivos de la Investigación	✓		
Metodología a emplearse	✓		
Cronograma de actividades	✓		
Presupuesto y financiamiento	✓		

☐	APROBADO
☒	APROBADO CON OBSERVACIONES
☐	NO APROBADO

Lic. Alcivar Fajardo Orly David Msc.
 Docente Revisor



**FACULTAD FILOSOFIA
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 14 de noviembre del 2018

SR.

Lic. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR DE CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros Lic. Alcivar Fajardo Orly David Msc. docente tutor del trabajo de titulación y Luis Felipe Pérez Sánchez estudiantes de la Carrera Informática, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 09h00-11h30 el día Miercoles.

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

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

Atentamente,

Estudiante (s)

Luis Felipe Pérez Sánchez

Docente Tutor

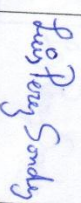
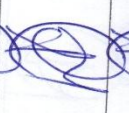
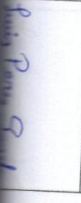
Lic. Alcivar Fajardo Orly David Msc.

CC: Unidad de Titulación

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

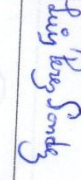
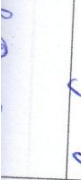
Tutor: Lic. ORLY DAVID ALCIVAR FAJARDO, MSc
 Tipo de trabajo de titulación: ELABORACIÓN DEL PROYECTO
 Título del trabajo: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VICENTE ROCAFUERTE, ZONA 08, DISTRITO 09D03, CIRCUITO 9D03C04 A, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERÍODO LECTIVO 2018-2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.
 Carrera: INFORMÁTICA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	09/10/2018	INTRODUCCIÓN REVISIÓN DE LA DESIGNACIÓN. REVISIÓN DE CONCORDANCIA CARTA PARA AUTORIDADES E INSTITUCIÓN	MARTES 9:00 VIERNES 7:00	11:00 09:00	REVISIÓN CORRECCIÓN DE LA INTRODUCCIÓN		
2	16/10/2018	REVISIÓN DE CONCORDANCIA	MARTES 9:00 VIERNES 7:00	11:00 09:00	REVISIÓN CORRECCIÓN Y		
3	23/10/2018	REVISIÓN CAPÍTULO I DEDICATORIA AGRADECIMIENTO	MARTES 9:00 VIERNES 7:00	11:00 09:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO I		
4	30/10/2018	REVISIÓN CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA OBJETIVOS DE LA UNIDAD	MARTES 9:00	11:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO I		

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lic. ORLY DAVID ALCÍVAR FAJARDO, MSc
 Tipo de trabajo de titulación: ELABORACIÓN DEL PROYECTO
 Título del trabajo: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VICENTE ROCAFUERTE, ZONA 08, DISTRITO 09D03, CIRCUITO 9D03C04_A, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERÍODO LECTIVO 2018-2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.
 Carrera: INFORMÁTICA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
5	06/11/2018	REVISIÓN CAPÍTULO II ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN, MARCO CONCEPTUAL HISTORIA DE LOS RECURSOS INFORMÁTICOS	MARTES 09:00	11:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO II		
6	09/11/2018	REVISIÓN CAPÍTULO II CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS INFORMÁTICOS ASPECTOS TÉCNICOS, FUNDAMENTOS FILOSOFICOS, FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS, FUNDAMENTOS SOCIOLOGICOS.	VIERNES 7:00 MARTES 9:00	09:00 11:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO I		
7	16/11/2018	REVISIÓN CAPÍTULO II FUNDAMENTOS FILOSOFICOS, FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS, FUNDAMENTOS SOCIOLOGICOS.	VIERNES 7:00 MARTES 9:00	09:00 11:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO II		
8	23/11/2018	REVISIÓN CAPÍTULO II DESARROLLO QUE AFECTAN EL ÁREA COGNITIVA FACTORES QUE AFECTAN EL DESARROLLO COGNITIVO	VIERNES 07:00 MARTES 9:00	09:00 11:00	CORRECCIÓN CAPÍTULO II		



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lic. Alcívar Fajardo Orly David Msc.

Tipo de trabajo de titulación

Título del trabajo: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VICENTE ROCAFUENTE, ZONA08, DISTRITO 09D03C04, A. PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PAROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2018-2019; PROPUESTA DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO

Carrera: Informática

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
10	04/12/2018 07/12/2018	Revisión y corrección del capítulo III	Martes 9:00 viernes 7:00	11:00 9:00	Revisión y Corrección Capítulo III		
11	11/12/2018 14/12/2018	Revisión de capítulo IV Revisión de capítulo IV	Martes 9:00 viernes 6:00	11:00 9:00	Revisión y Corrección capítulo IV		
12	18/12/2018 20/12/2018	Revisión de la propuesta Revisión y registro del avance de la propuesta	Martes 9:00 jueves 18:00	11:00 20:00	Revisión y Corrección de la propuesta		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lic. Alvar Fajardo Orty David Msc.

Tipo de trabajo de titulación

Título del trabajo: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VICENTE ROCAFUERTE, ZONA08, DISTRITO 09D03C04_A, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYACUIL, PAROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2018-2019, PROPUESTA DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO

Carrera: Informática

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
13	04/01/2019	Revisión de anexo	Martes 9:00 viernes 7:00	11:00	Corrección de anexo		
14	08/01/2019	Revisión de anexo	Martes 9:00 viernes 7:00	11:00	Corrección del anexo		
15	15/01/2019	Revisión de índice	Martes 9:00 viernes 7:00	11:00	Corrección de índice		



ANEXO 4

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

Guayaquil, 14 de enero del 2019

Sr.

Lic. Juan Fernández Escobar. MSc.

Director de la carrera Informática Educativa

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 **LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”, PERÍODO LECTIVO 2018 – 2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO** del estudiante **Luis Felipe Pérez Sánchez** indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

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

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

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Lic. ORLY DAVID ALCIVAR FAJARDO Msc.
No. C.C. 1200635744



ANEXO 5

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", PERÍODO LECTIVO 2018 – 2019. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO. Autor(s): Luis Felipe Pérez Sánchez		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	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	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4
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	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

Lic. Alcivar Fajardo Orly David Msc.,
C.C. 1200635744

FECHA: 14-01-2019



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ANÁLISIS DOCUMENTAL DE URKUND

Document: PEREZ SANCHEZ LUIS FELIPE URKUND 2019.docx (047553660)

Presentado por: antipragio.situacion@ug.edu.ec

Recibido por: angelica.somaliad.ug@analisis.orkund.com

Mensaje: sistemas multimedia: [Mostrar el mensaje completo](#)

10% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 9 fuentes

Lista de fuentes	Bloques
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...
https://www.orkund.com/orkund/...	https://www.orkund.com/orkund/...

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación
A nivel mundial la desmotivación en los estudiantes es por falta de incentivo y atención hacia ellos dado que, en la mayoría de los casos es porque no logran entender con claridad las asignaturas. Los estudiantes no tienen interés por los estudios porque son obligados por un nuevo sistema educativo que se ha implementado, donde no hay un buen desarrollo para que los jóvenes dejen de motivarse, es por esto que, prefieren dejar los estudios.
Otro de los problemas de la calidad motivacional en los estudiantes es que los docentes europeos, en su mayoría, aplican una educación tradicional. En lo cual solamente lo hacen para poder aprobar el periodo, más no para aprender. Sin

Felipe



para acceder al análisis: <https://secure.orkund.com/view/46461618-894263-549591>

Para los fines académicos se informa que el trabajo de titulación con el tema "LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA. DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO" pertenece a PEREZ SANCHEZ LUIS FELIPE tiene el % de similitud según el informe de análisis del URKUND.

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

Juan Fernández Escobar

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.
Autor(s): LUIS FELIPE PEREZ SANCHEZ

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado		0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras		0.6	
Redacción y ortografía		0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación		0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras		0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	4	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación		0.4	
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		0.5	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar		0.4	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general		0.4	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación		0.4	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación		0.4	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos		0.3	
Factibilidad de la propuesta		0.3	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos		0.3	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas		0.3	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica		0.3	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta		0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional		0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela		0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	8	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

Msc. Morales Caguana Edgar Fredy
No. C.C.:0907752828

FECHA:18/03/2019



ANEXO 8

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



UG-FFLCE-DIS-JF- 1340

Guayaquil, 24 de noviembre del 2018

Máster

Óscar Mejía Burgos

Vicerrector de la Unidad Educativa Fiscal VICENTE ROCAFUERTE

Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que el egresado **Luis Felipe Pérez Sánchez** realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención **INFORMÁTICA**.

TEMA: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA.

PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.

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

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

U.E.F. VICENTE ROCAFUERTE
Recibido: *[Firma]*
Econ. Alexandra Andrade
Fecha: 22/11/2018

Atentamente,

[Firma]

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR (E)





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA _____



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"VICENTE ROCAFUERTE"
VICERRECTORADO



Guayaquil, Noviembre 26 de 2018
Oficio N°097Vice-Rectorado-VR-18

Máster
JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR (E) DE CARRERA
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN.
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
En su Despacho.-

De mi consideración:

Por medio de la presente me es grato saludarlo y a la vez dar contestación al oficio UG-FFLCE-DIS-JF-1340 con fecha 24 de noviembre del 2018 ; **autorizo** a los estudiantes **LUIS FELIPE PEREZ SÁNCHEZ** de la carrera de Sistema realice el **PROYECTO EDUCATIVO** en nuestra Institución Educativa.

TEMA: LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.

Particular que comunico a usted para los fines legales pertinentes.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
VICENTE ROCAFUERTE
VICERRECTOR
VICERRECTOR

cc.-Archivo
ALEXANDRA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas Multimediales

RECIBÍ CONFORME

FECHA: 27-NOV-18
HORA: 8:45
FIRMA: [Firma]



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





ANEXO 11

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



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





ANEXO 13

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



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita), **PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE**, con documento nacional de identidad N° 0927379578, especialización **INFORMÁTICA** modalidad **PRESENCIAL** del centro **Guayaquil**, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en **LA ESCUELA FISCAL "PROVINCIA DE PICHINCHA"**, bajo supervisión del (a) **MSC. JOFFRE GRUEZO RENTERÍA**, con la calificación **DIEZ (10)**, correspondiente al periodo lectivo **2013 - 2014**. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- **Guayaquil, 15 de Marzo del 2018.**

Atentamente,

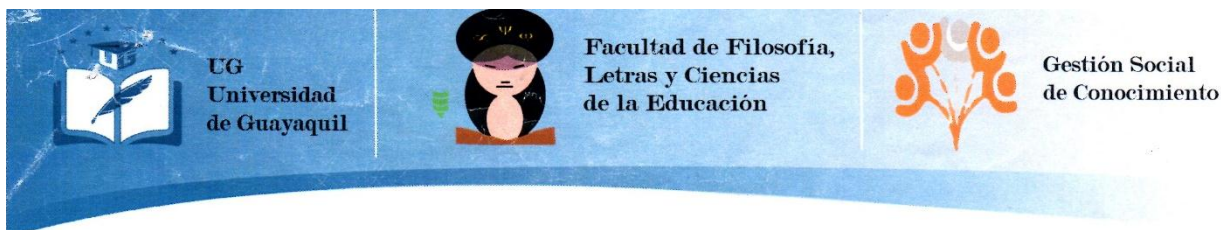
**MSC. ROSA CHENCHE JÁCOME
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE**

Elaborado por:	Lda. Norma Castelo C. - Secretaria I
Revisado y aprobado:	MSc. Rosa Chénche Jácome - Directora



ANEXO 14

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



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, **CERTIFICA:** Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) PEREZ SANCHEZ LUIS FELIPE** con C.I. 0927379578 carrera **INFORMÁTICA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 18 de abril de 2018.-.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,


Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento



Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



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

ENCUESTA

Dirigida a: los docentes del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2017 – 2018, área de Matemáticas.					
Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.					
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión. TDA = Totalmente de acuerdo DA= De acuerdo I = Indiferente ED = En desacuerdo TED= Totalmente en desacuerdo					
CONTROL DE CUESTIONARIO					
Núm. Encuesta:		Fecha Encuesta:			
CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN					
1. Edad 	2. Género Femenino Masculino	3. Educación Licenciatura Maestría Doctorado (PhD)			
VARIABLE INDEPENDIENTE	TDA	DA	I	ED	TED
1. ¿Considera usted que el uso actual de los juegos interactivos aporten positivamente en el proceso educativo?					
2. ¿Cree usted que es importante incentivar el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad educativa?					
3. ¿Cree usted que es necesario adoptar el uso de los juegos interactivos como recursos didácticos de enseñanza?					
4. ¿Considera usted que los docentes deberían realizar estrategias de enseñanza con enfoque interactivo para motivar a sus estudiantes a usar los juegos interactivos?					
VARIABLE DEPENDIENTE					
5. ¿Considera usted que la calidad motivacional es importante en el área de Matemáticas?					
6. ¿Cree usted que la calidad motivacional es esencial para que los estudiantes desarrollen una excelencia académica?					
7. ¿Considera que los docentes deberían elaborar estrategias para fortalecer la calidad motivacional en los estudiantes?					
8. ¿Cree usted que el personal docente debe capacitarse sobre el desarrollo de la calidad motivacional en el entorno educativo?					
PROPUESTA					
9. ¿Considera usted que un software multimedia interactivo ayuden al docente a mejorar su proceso de enseñanza en el área de matemáticas?					
10. ¿Cree usted que el software multimedia interactivo, ayudará a mejorar la calidad motivacional de los estudiantes?					

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

ENCUESTA

Dirigida a: los estudiantes del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2017 – 2018, área de Matemáticas.					
Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.					
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión. TDA = Totalmente de acuerdo DA= De acuerdo I = Indiferente ED = En desacuerdo TED= Totalmente en desacuerdo					
CONTROL DE CUESTIONARIO					
Núm. Encuesta:		Fecha Encuesta:			
CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN					
1. Edad	2. Género	Femenino		Masculino	
VARIABLE INDEPENDIENTE	TDA	DA	I	ED	TED
1. ¿Cree usted que el uso de los juegos interactivos son importantes para mejorar su aprendizaje?					
2. ¿Considera usted que los juegos interactivos facilita el trabajo colaborativo entre tus compañeros?					
3. ¿Cree usted que los docentes deben usar los juegos interactivos para mejorar las enseñanzas en clases?					
4. ¿Considera usted que el uso de los juegos interactivos motiva a los estudiantes al aprendizaje?					
VARIABLE DEPENDIENTE					
5. ¿Cree usted que es importante estar motivado para tener una participación activa?					
6. ¿Considera usted que el docente debe impulsar la motivación entre los estudiantes?					
7. ¿Consideras que navegar por el Internet te ayuda a descubrir nuevos conocimientos para ser una persona creativa?					
8. ¿Consideras que es fundamental el uso de los juegos interactivos para mejorar la calidad motivacional?					
PROPUESTA					
9. ¿Cree usted que un software multimedia interactivo contribuye a mejorar la calidad motivacional en el aula?					
10. ¿Considera usted que un software multimedia interactivo ayudará a mejorar el aprendizaje en la enseñanza del docente?					



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

ENTREVISTA

Dirigida a: Directivo de "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 1, Parroquia Febres Cordero, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, período lectivo 2018 – 2019, área de Matemáticas.

Objetivo: Examinar la importancia de los juegos interactivos en la calidad motivacional en el área de matemáticas mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico para el diseño de un software interactivo multimedia.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

CONTROL DE CUESTIONARIO

Núm. Entrevista:

Fecha Entrevista:

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

1. Edad

2. Género

Femenino

Masculino

3. Educación

Licenciatura

Maestría

Doctorado (PhD)

VARIABLE INDEPENDIENTE

3. ¿Qué opina usted sobre los beneficios de los juegos interactivos al servicio de la enseñanza y aprendizaje?

4. ¿Cuál sería, desde su punto de vista, el tipo de aprendizaje que se fortalece en sus estudiantes mediante el uso de los juegos interactivos para la enseñanza y aprendizaje?

VARIABLE DEPENDIENTE

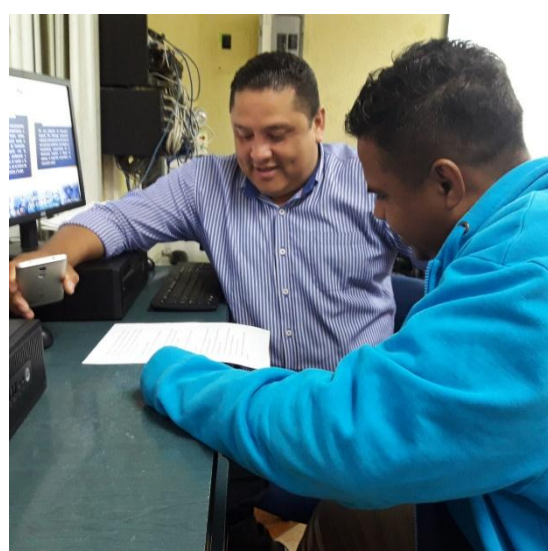
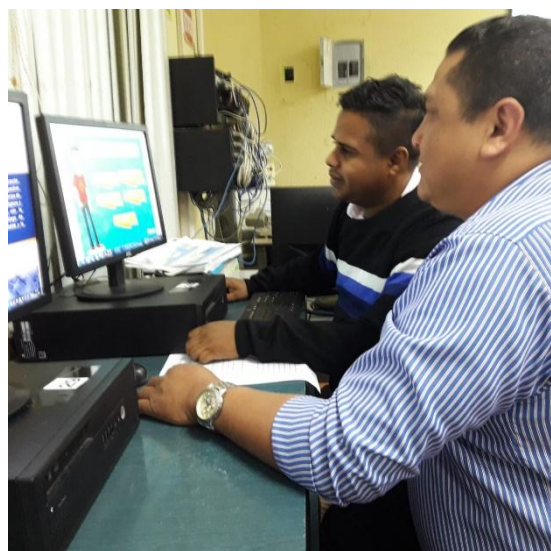
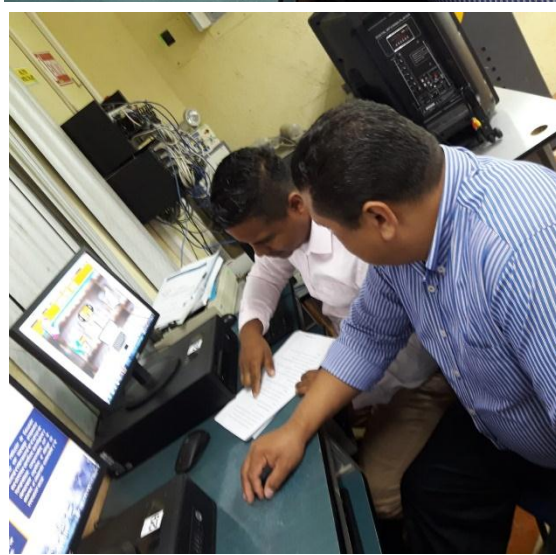
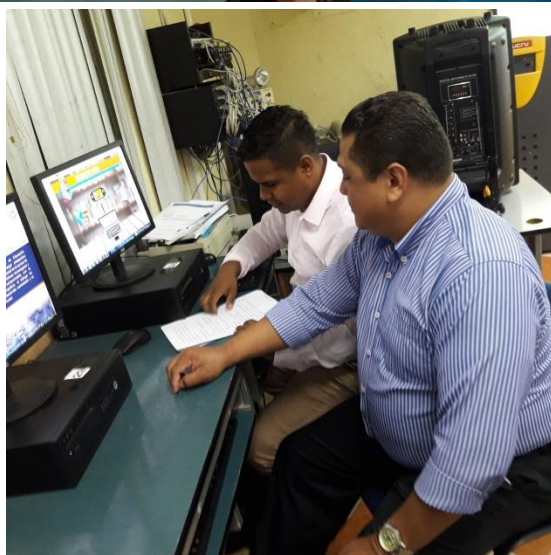
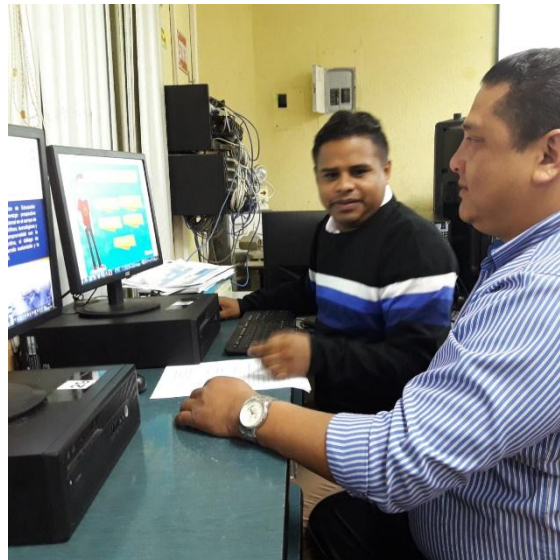
5. ¿Qué método de enseñanza cree usted que aplican sus docentes para ayudar a incrementar la motivación en sus estudiantes?

6. ¿Qué actividades se realizan en su institución para beneficiar el desarrollo de la calidad motivacional en sus estudiantes?

PROPUESTA

5. ¿Cuál es su opinión sobre la presentación del software interactivo multimedia como una posible solución viable para mejorar la calidad motivacional?

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





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



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CALIDAD MOTIVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	PÉREZ SÁNCHEZ LUIS FELIPE		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Lic. ALCÍVAR FAJARDO ORLY DAVID MSc. Lic. MORALES CAGUANA EDGAR FREDY MSc.		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	INFORMÁTICA EDUCATIVA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2019	No. DE PÁGINAS:	117
ÁREAS TEMÁTICAS:	INFOPEDAGOGÍA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	JUEGOS INTERACTIVOS, CALIDAD MOTIVACIONAL, SOFTWARE INTERACTIVO		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): Este proyecto de investigación se enfoca en el mejoramiento de la calidad motivacional de los estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte", período lectivo 2018 – 2019. Con la indagación previa se evidenció las causas de esta deficiencia en la calidad motivacional. El diseño metodológico de este proyecto está bajo el formato del paradigma cuantitativo. Se aplicó una encuesta a estudiantes y docentes, así también una entrevista al Rector de la institución. Se realizó la tabulación de los resultados y se hicieron las tablas y cuadros estadísticos. La propuesta de solución tuvo su origen en el diseño y creación de un software interactivo multimedia marcando la diferencia en que los estudiantes necesitan de insumos tecnológicos para que logren crear nuevos contenidos y experiencias de aprendizajes. Finalmente se recomienda a los docentes que se capaciten en talleres, seminarios para que conozcan más sobre las nuevas tecnologías educativas.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0939511130	E-mail: Luis_felipe_perez@outlook.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE"		
	LIC. MEJÍA BURGOS ÓSCAR MSc. VICERRECTOR		
	Teléfono: 593-2-396-1300		
	E-mail:		