UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS.

Propuesta

Diseño de Software Educativo.

AUTORES: PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS
PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ

CONSULTOR ACADÈMICO: Msc. EDGAR MORALES CAGUANA

Guayaquil 21 agosto DEL 2018

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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia MoySang Castro, MSc.
DECANA

Lcdo. Wilson Romero, MSc.
VICEDECANO

Lcda. Juan Fernández, Msc.Ab.
DIRECTOR DE CARRERA

Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO

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

Guayaquil, 21 de agosto de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado Lic., EDGAR MORALES CAGUANA. MSC, tutor del trabajo de titulación ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS. DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIA, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por JOSÉ LUIS PASTENEZ BURGOS, con C.I. No.0921892006 y ABEL JOSE PIHUAVE ZAMORA, con C.I. 0930035217**,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de licenciados en Ciencias de la Educación, en Sistemas Multimedia, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSC. EDGAR MORALES CAGUANA
C.I. 0907752828

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

Guayaquil, 21 de agosto de 2018

Sra.MSc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA 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 "Actividades lúdicas en el rendimiento académico, en el área de matemáticas. Diseño de software educativo" de los estudiantes José Luis Pástenez Burgos y Abel Jose Pihuave Zamora. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos: Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

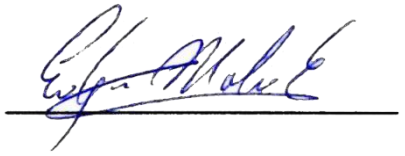
Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes José Luis Pástenez Burgos y Abel Jose Pihuave Zamora están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



MSC. EDGAR MORALES CAGUANA
C.I. 0907752828

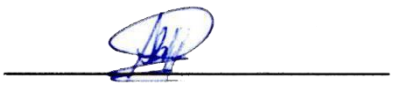
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

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

Yo, José Luis Pastenez Burgos, con C.I. No.0921892006 y Abel Jose Pihuave Zamora, con C.I. 0930035217, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"Actividades lúdicas en el rendimiento académico, en el área de matemáticas. Diseño de Software Educativo"** Es de mí absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

JOSE LUIS PÁSTENEZ BURGOS

C.I. 0921892006



ABEL JOSE PIHUAVE ZAMORA

C.I. 0930035217

*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

En primer lugar y sobre todas las cosas a mi madre que es quien ha velado y luchado por mí contra viento y marea para obtener una carrera y labrarme un futuro. A mi familia que de una u otra manera, con su apoyo moral siempre han demostrado que confían en mí, en quien soy y en lo que puedo llegar a ser.

Quiero agradecer a esta casa de estudios, la Universidad Estatal de Guayaquil, la cual me brindó la oportunidad de desarrollarme tanto académica como culturalmente y permitiéndome conocer y vivir todo lo que rodea a esta institución. A la Facultad de Filosofía, en la que pase los momentos más agradables y también los más duros, donde conocí a buenos maestros, que me enseñaron el valor y la importancia de la carrera como tal. Y de la cual siempre me sentiré orgulloso de llevar su nombre en alto. Al cuerpo docente que conforma la Unidad Educativa "El Portón de los Ángeles" donde me abrieron las puertas al servicio docente, en la cual aprendí y evolucione como tal, siempre dándome la mano durante este proceso de titulación.

Y finalmente mis amigos y todos aquellos que me permiten ser parte de sus vidas. Con los que bebí, lloré, reí, cante y viaje durante todos estos años.

José Luis Pástenez Burgos.

Lleno de regocijo y esperanza dedico este proyecto de tesis a Dios, a mis padres que han sido la base fundamental para poder llegar a terminar mi carrera universitaria, gracias a mi esposa por la paciencia y la ayuda que siempre me brindo, y a mi profesor tutor por impartirme todos sus conocimientos.

Abel José Pihuave Zamora.

AGRADECIMIENTO

"Uno puede devolver un préstamo de oro, pero está en deuda de por vida con aquellos que son tu apoyo para no desistir tus metas." Especialmente a mi matriarca Paquita Villamar, pilar y ejemplo de humildad y fortaleza de toda una familia, que con sus consejos y cariño nos ha guiado, para la cual solo resta gratitud ilimitada. Eres la persona más fuerte y valiosa abuela, sin tus palabras y animo nada hubiera sido posible, GRACIAS.

A mi madre, un ejemplo de mujer y ejemplo de docente Lcda. Alexandra Burgos, quien es mi mayor orgullo, porque gracias a su apoyo y consejos he llegado a realizar la más grande de mis metas, la cual como ella dice es la herencia más valiosa que pudiera recibir. Gracias por soportar tanto, gracias por creer en mí, por ayudarme, solventarme, y correr en cada uno de los proyectos y problemas en los que me he metido. Todos tus años de trabajo poco a poco se ven recompensados. Gracias mamá, te quiero mucho a pesar de cuantas veces nuestros mundos choquen, te requiero a mi manera, ERES LA MEJOR.

Y a todas aquellas personas y amigos que pasaron en mi camino, que de una u otra manera aportaron en mi crecimiento profesional.

José Luis Pástenez Burgos.

“La vida se encuentra llena de retos, y uno de ellos es entrar a la Universidad, aprender y llenar esos espacios vacíos que desconocía, poder encontrarme con profesores muy valiosos y ansiosos de impartir sus conocimientos.”

Le agradezco a Dios por permitir que llegue hasta estas instancias, profesores, padres, esposa.

Abel José Pihuave Zamora.

ÍNDICE GENERAL

Portada..... iii
Directivos..... iv
Certificación del tutor revisor v
Certificación de revisión final..... vi
Carta de originalidad vii
Dedicatoria..... viii
Agradecimiento ix
Índice general..... x
Índice de tablas x
Índice de gráficos xi
Resumen..... xiii
Abstract.....xiv
Introducción..... 1

CAPÍTULO.- EL PROBLEMA

Planteamiento del problema..... 3
Descripción de la situación problemática 3
Hecho científico 4
Causas 4
Delimitación del problema 5
Formulación del problema de investigación 7
Objetivo General 7
Objetivos Específicos 7
Preguntas de investigación 8
Justificación..... 8
Operacionalización de las variables.....10

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio 11
Marco Conceptual 16
Técnicas lúdica..... 16
Definición de juegos 17
Tipos de juegos y clasificación.....19
Clasificaciones del juego 20
Juegos palco motores 20
Juegos cognitivos 22
Juegos sociales 22
Juegos afectivos - emocionales 24
Tipos de juegos 24
Clases de juegos 25
Juegos para todos 26
Rendimiento académico 28
Alto rendimiento académico 28
Bajo rendimiento académico 28
Causas del bajo rendimiento académico..... 29
Entorno escolar y rendimiento académico 29
Estrategias para mejorar el rendimiento académico 31
Factores que influyen en el rendimiento académico 33
Factores individuales..... 33
Factores pedagógicos..... 33
Factores cognoscitivos 33
Factores pedagógicos..... 34
Marco contextual 35
Marco legal..... 36

CAPITULO III.- MARCO METODOLÓGICO

Metodología o enfoque de la investigación 40
Tipos de investigación 41

Población..... 43
Muestra 44
Observación 45
Encuesta 46
Entrevista a la autoridad de la Unidad Educativa ..... …47
Entrevista a los docentes de la Unidad Educativa..... … 47

CAPÍTULO IV.- LA PROPUESTA

Propuesta 69
Introducción 69
Objetivo general 70
Objetivos Específicos 70
Aspecto teórico..... 71
Aspecto pedagógico..... 73
Aspecto sociológico..... 73
Aspecto psicológico..... 73
Aspecto legal..... 74
Factibilidad Financiera 74
Factibilidad Técnica..... 74
Factibilidad de recursos humanos 75
Factibilidad Legal 75
Descripción de la propuesta 78
Conclusiones..... 84
Recomendaciones..... 85
Bibliografía 86
Anexos 88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1
Operacionalización de las variables 10
Tabla No. 2
Población..... 43
Tabla No. 3
Muestra 44
Tabla No. 4
Aplicar técnicas lúdicas 47
Tabla No. 5
Adquirir conocimientos 48
Tabla No. 6
Motivar en el estudio 49
Tabla No.7
Aprendizaje y el conocimiento 50
Tabla No. 8
Desarrollar el rendimiento académico 51
Tabla No. 9
Concienciar a los estudiantes..... 52
Tabla No 10
Interacción entre docentes y estudiantes 53
Tabla No. 11
Estudiantes de la asignatura de Matemáticas 54
Tabla No.12
Diseño de un software Educativo 55
Tabla No. 13
Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento 56
Tabla No. 14
Su salón de clases 57
Tabla No. 15
Herramienta didáctica interactiva 58
Tabla No. 16
Utilización de las técnicas lúdicas 59

Tabla No. 17
Desarrollo de su rendimiento académico 60
Tabla No. 18
Recursos didácticos tradicionales 61
Tabla No. 19
Clase más interactiva 62
Tabla No. 20
El docente se capacite 63
Tabla No. 21
Tipo de aprendizaje 64
Tabla No. 22
Importante que se utilice un Software 65
Tabla No. 23
Software Educativo dinámico y participativo 66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1
Unidad educativa Carlos Urgilés González 5
Gráfico No. 2
Aplicar técnicas lúdicas 47
Gráfico No. 3
Adquirir conocimientos 48
Gráfico No.4
Motivar en el estudio 49
Gráfico No. 5
Aprendizaje y el conocimiento 50
Gráfico No. 6
Desarrollar el rendimiento académico 51
Gráfico No 7
Concienciar a los estudiantes..... 52
Gráfico No. 8
Interacción entre docentes y estudiantes 53
Gráfico No.9
Estudiantes de la asignatura de Matemáticas 54
Gráfico No. 10
Diseño de un software Educativo……...……..55
Gráfico No. 11
Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento...……..56
Gráfico No. 12
Su salón de clases……...……..57
Gráfico No. 13
Herramienta didáctica interactiva 58
Gráfico No. 14
Utilización de las técnicas lúdicas 59
Gráfico No. 15
Desarrollo de su rendimiento académico 60
Gráfico No. 16
Recursos didácticos tradicionales 61
Gráfico No. 17

Clase más interactiva 62
Gráfico No. 18
El docente se capacite 63
Gráfico No. 19
Tipo de aprendizaje 64
Gráfico No. 20
Importante que se utilice un Software 65
Gráfico No. 21
Software Educativo dinámico y participativo 66
Gráfico No. 22
Herramienta didáctica interactiva 54
Gráfico No. 23
Herramienta didáctica interactiva 54

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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO Actividades lúdicas en el rendimiento académico, en el área de matemática. Diseño de software educativo.

AUTORES:
PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ
PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS
TUTOR:
Lcdo. EDGAR MORALES CAGUANA MSc.
Guayaquil, 1 de agosto de 2018

RESUMEN

A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias las actividades lúdicas para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer las técnicas lúdicas en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. En vista de estas necesidades en la Unidad Educativa objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de octavo año en la asignatura de matemáticas, mediante la elaboración del desarrollo del software educativo con herramientas multimedia.

Palabras Claves: Actividades Lúdicas, rendimiento académico, software educativo

UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED

Playful activities in academic performance, in the area of mathematics. Educational software design

AUTHORS:
PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ
PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS
TUTOR:
Lcdo. EDGAR MORALES CAGUANA. MSc.
Guayaquil, August 1, 2018

SUMMARY

At a global level, it is considered that in education, playful activities are necessary to awaken in students the intrinsic motivation and in this way to achieve great advances in the teaching-learning process and in that way a better academic performance will be obtained. For this reason, teachers at all levels of education must implement and strengthen playful techniques in educational inclusion. Taking into account the chronological and pedagogical age of the students. In view of these needs in the Educational Unit under study, the application of play techniques has been designed to improve the academic performance of eighth-year students in the subject of mathematics, by developing the development of educational software with multimedia tools

Keywords: Playful activities, academic performance, educational software

INTRODUCCIÓN

Cada estudiante tiene sus impulsos para jugar. Para cada educando el juego tiene aportes significativos que pueden ser iguales o distintas. Diferenciaciones que se dan en función de la personalidad y de las características de cada uno. También la forma de vivir influye en la forma de entender el juego y, en la mayor parte de los casos, las personas juegan buscando alegría y goce. La recreación es una de las actividades más empleadas en el Tiempo Libre.

A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias las actividades lúdicas para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico.

Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer las técnicas lúdicas en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. En vista de estas necesidades en la Unidad Educativa objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de octavo año en la asignatura de matemáticas, mediante la elaboración del desarrollo del software educativo con herramientas multimedia.

La siguiente tesis está distribuida en cuatro capítulos:

Capítulo I, Para este capítulo se detalla de manera específica la problemática desde el contexto de la educación media, enfocando los aspectos como: contextos de la investigación, problemas de la investigación, causas y efectos, formulación del problema, objetivos

general y específico de investigación, interrogantes de investigación y la justificación del proyecto.

Capítulo II, Desde la mirada del capítulo dos se describe el marco teórico que contextualizara los fundamentos investigativos, se desarrollan los antecedentes del estudio, bases teóricas fundamentadas que respaldan las teorías enfocadas a las variables y la operacionalización.

Capítulo III, Para este capítulo en el desarrollo del proyecto de grado se considera la metodología aplicada para el estudio además del análisis y discusión de resultados, tipos de investigación relacionadas al proyecto, población y muestra, métodos, instrumentos de investigación, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV, Considerado el capítulo más importante puesto que este describe la propuesta y el desarrollo de la investigación, se especifica el diseño de software educativo con herramientas multimedia que contiene descripción de actividades para interactuar con los estudiantes en la materia de matemáticas en octavo año de Educación General Básica unificado. También se especifica las Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos usados para la elaboración de la misma.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Descripción de la situación problemática

En la actualidad la UNESCO considera que es importante que los docentes trabajen con técnicas motivacionales, implementando de manera primordial el juego como metodología de enseñanza pedagógica, la cual permite que los estudiantes expresen libremente sus emociones, ideas, pensamientos y opiniones sobre los temas a tratarse dentro del salón de clase, pero para todo esto es necesario realizar planes para la implementación de actividades lúdicas educativas.

En América latina se pretende utilizar las actividades lúdicas como técnica o herramienta para mejorar el mencionado proceso de inclusión; desde siempre se ha considerado, el juego como un elemento en la personalidad humana potenciando el aprendizaje, la actividad ayudará a establecer la relación entre juego y aprendizaje en forma natural: los verbos jugar y aprender, ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino interesarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. Por tal motivo es necesario fortalecer el proceso de aprendizaje con actividades lúdicas para que de esta manera los estudiantes puedan adquirir el nuevo conocimiento y procesarlos dinámicamente.

El presente proyecto de actividades lúdicas se desarrolla con los estudiantes de octavo año general básico unificado y cuyas edades fluctúan entre 11 y 13 años y enfocada a la asignatura de matemáticas de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”, ubicada en parroquia Ximena,

perteneciente al Distrito Ximena1, Zona 8, de la ciudad de Guayaquil, institución fiscal la cual brinda su enseñanza a los jóvenes del sector y siempre los recibe con gran motivación, y de esta manera los estudiantes y los representantes legales tendrán el apoyo y un ambiente favorable en la comunidad y la institución.

La institución es apropiada para el desarrollo académico de los estudiantes, dado que en su infraestructura cuenta con varios salones de clases equipadas con mesas y sillas adecuadas para su educación; cada aula puede dar cabida a treinta estudiantes; estas cuentan con techo de zinc en buen estado, paredes, piso de cemento y puertas laterales de metal. Cuenta además con un laboratorio de computación con 22 ordenadores cada uno y un amplio patio donde los jóvenes pueden recrearse durante sus momentos libres complementa las instalaciones.

Hecho Científico:

La problemática de esta investigación se presenta en los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa "Carlos Urgilés González", quienes muestran dificultades en la asignatura de matemáticas.

Causas:

- Insuficiente conocimiento en el uso de la tecnología para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes.

- Carencia de capacitación tecnológica para autoridades y docentes de esta manera asi aplicarlas en el salón de clases.

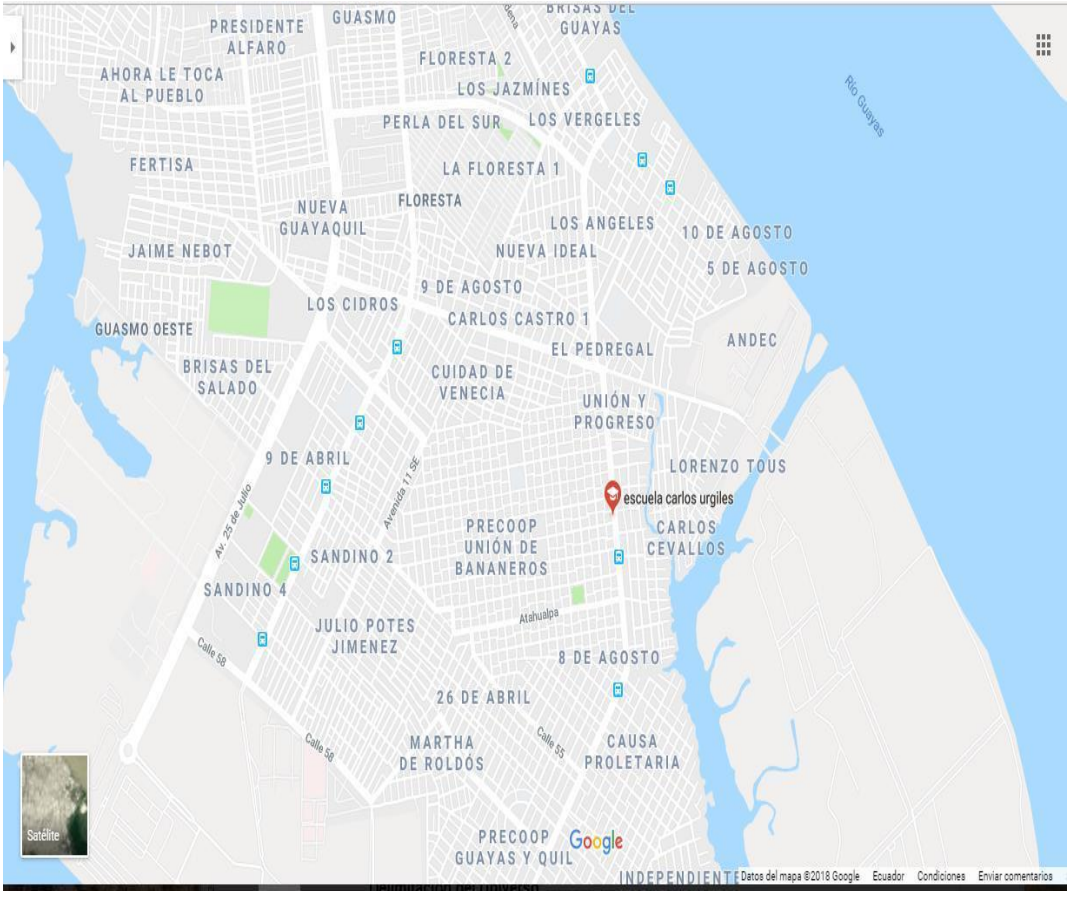
- Deficiente uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Limitado conocimiento de los estudiantes sobre el uso de las TIC en el plano educativo.

Delimitación del problema

Delimitación Espacial

Grafico No 1 Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”



Fuente: Google Maps

La Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” se encuentra en el cantón Guayaquil de la parroquia Ximena, perteneciente al Distrito Ximena1, Zona 8 y cuya dirección es Rogerio Beuger Bellet 4 y Roberto Cucalón.

Delimitación Temporal

Este proyecto educativo será realizado en el año lectivo 2018 – 2019.

Delimitación del Universo

Las técnicas que se utilizaran serán entrevistas y encuestas las cuales se las hará de la siguiente forma: Las autoridades se les realizara un entrevista con diez preguntas abiertas y en las cuales estarán inmersas las variables, a los docentes de la asignatura de Matemáticas y a los estudiantes se les realizará una encuesta donde constaran diez preguntas cerradas y medidas con la escala de Likert.

Delimitación conceptual

Actividades Lúdicas: El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Rendimiento académico: Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de su ciclo educativo

Delimitación disciplinaria

Educativo – Matemáticas

Formulación del Problema

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico, de los educandos de octavo año de general básico unificado en la asignatura de matemáticas de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”, en el periodo 2018-2019?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de octavo año, mediante el estudio de campo, método científico, mediante el diseño de un software educativo dirigido hacia de la asignatura de Matemáticas

Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas adecuadas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año mediante un estudio exploratorio.

- Fundamentar los beneficios del rendimiento académico con una investigación bibliográfica.

- Diseñar un software educativo con actividades lúdicas que mejoren el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas .

Preguntas de investigación

1. ¿Qué son las actividades lúdicas?
2. ¿Cuáles son los fines de las actividades lúdicas en él aprendizaje?
3. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la educación?
4. ¿Cómo adaptar las actividades lúdicas a los niños y adolescentes con necesidades educativas?
5. ¿Qué es rendimiento académico?
6. ¿El rendimiento académico es un derecho de los estudiantes?
7. ¿Cuál es la realidad educativa de nuestro país en cuanto a rendimiento académico
8. ¿Los docentes están preparados para trabajar con actividades lúdicas?
9. ¿El uso de un software educativo facilitará el proceso enseñanza-aprendizaje?
10. ¿Qué ventajas brinda la aplicación de un software educativo como instrumento pedagógico?

Justificación e importancia

Conveniencia.

El presente proyecto investigativo se realiza para resolver una problemática detectada en los estudiantes del octavo año general básico

unificado como lo es el bajo rendimiento académico en la asignatura de matemáticas el cual es p o c o eficiente, dado que no se utilizan estrategias y métodos adecuados para lograr ese fin.

Relevancia social.

Para llevar adelante la propuesta se dispone de los recursos precisos, por lo que su ejecución es factible en su totalidad pues se cuenta con la ayuda de la plantilla de profesores, los directivos de la institución educativa, el equipo imprescindible como lo es el laboratorio de computación y el elemento más importante de la investigación, como lo es el estudiantado con sus ganas de sacar adelante el proyecto.

Implicaciones prácticas.

Los estudiantes del octavo año serán sin duda los beneficiarios directos del proyecto, ya que con la implementación de técnicas lúdicas se motivará y mejorará el ambiente escolar sin mencionar los múltiples réditos de complementar la catedra de matemáticas con un software educativo, digital e interactivo.

Valor teórico.

Ofrecerá contribuciones positivas en el aprendizaje, ya que en la actualidad dicha asignatura de matemáticas se imparte en forma tradicional, donde sólo se cuenta con la guía del texto o libro de consulta en el aula de clase.

Utilidad metodológica.

Para alcanzar las metas educativas planteadas en el pensum académico se debe hacer uso de técnicas, métodos y estrategias actualizadas y acordes con el mundo contemporáneo y a su realidad, que está regido por los cambios tecnológicos; estos inciden en la forma de educar, es por ello que se debe incluir herramientas multimedia en los centros educativos debido a la falta herramientas didácticas TIC.

Operacionalización de las Variables.

Tabla No 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables	Dimensión Conceptual	Dimensión Operacional	Indicadores
1. Actividades Lúdicas	Es una dimensión de desarrollo psico-social del ser humano mediante actividades recreativas.	Técnicas Lúdicas	• Concepto. • Importancia. • Tipos de técnicas lúdicas.
		Juegos lúdicos	• Definición. • Tipos de juegos lúdicos. • Clasificación.
2. Rendimiento académico	Es la capacidad de alcanzar un nivel educativo eficiente, donde se pueda demostrar los aprendizajes obtenidos.	Niveles de rendimiento	• Alto rendimiento académico. • Bajo rendimiento académico. • Causas del bajo rendimiento académico. • Entorno Escolar y Rendimiento académico. • Estrategias para mejorar el rendimiento académico.
		Factores en el rendimiento académico	• Factores Individuales. • Factores pedagógicos. • Factores cognoscitivos.

Fuente: Datos de la Investigación
Elaborado por: Jose Luis Pastenez Burgos y Abel Jose Pihuave Zamora

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Históricos

Una vez examinado los documentos que reposan en la Biblioteca de la Universidad de Guayaquil no se halló estudios realizados con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico del área de Matemáticas en los estudiantes del octavo año de educación general básica, del paralelo "A" de la Unidad Educativa "Carlos Urgiles González" periodo 2017 – 2018, pero si se encontraron temas que tenían cierta relación con las variables del proyecto educativo y que se las detallara a continuación.

Tema: La lúdica como estrategia didáctica. Autor: Regis Posada González. Año: 2014, Universidad Nacional de Colombia. Se utilizó la metodología documental, el método cualitativo, descriptivo y de campo. Este trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar, proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción más allá de una posibilidad de divertimento. La orientación pedagógica que se utilizo es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de estudiantes activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor mediante el correcto desarrollo de su pensamiento crítico.

Tema: Habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico. Autores: Villa Padilla Edison Rogelio y Flores Noriega Yessenia del Rocío. Año: 2012. Universidad Estatal de Milagro. Se usó la metodología exploratoria, documental y la de campo para buscar las causas del

problema y sus consecuencias. Por medio de este proyecto se considera que los estudiantes a través dela utilización de las habilidades lúdicas desarrollan notablemente sus procesos cognitivos como la observación, la organización, entre otros., estos procesos se activan mediante diferentes actividades significativas, que generan un conjunto de procesos afectivos y sociales, ya que favorece el trabajo en equipo, la cooperación y la responsabilidad. El correcto empleo de las técnicas lúdicas en la educación de los estudiantes de básica va a lograr un aprendizaje con más rapidez y con un menor esfuerzo, obteniendo así un excelente desarrollo del pensamiento crítico.

Tema: Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la escuela 23 de mayo de la provincia de Chillogallo. Autora: Evelin Karina Fonseca Ortega. Año: 2012. Universidad Técnica de Ambato. Se utilizó la metodología de campo y exploratoria. Por medio de este proyecto se da a entender que las actividades lúdicas representan un importante estimulo del aprendizaje, puesto que consideran que cuando el estudiante juega, al mismo tiempo está aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. Asimismo, al asumir lo lúdico como una actividad fundamental y ubicarlo como eje del currículo se proyecta su utilización en diferentes momentos y actividades del proceso educativo. Las actividades lúdicas están debidamente estructuradas, es decir su desarrollo se basa en reglas que se deben respetar y aplicando estas se van a obtener y predecir resultados, descubrir estrategias por lo que es conveniente su utilización en la educación y así mejorara el pensamiento crítico de los estudiantes.

Tema: Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y su incidencia en la fluidez verbal en los estudiantes de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil. Autora: Ivonne Marcela Parra Martínez. Año: 2013. Universidad de Guayaquil. Su investigación fue de tipo

Descriptivo – Explicativo y de Campo. En este proyecto educativo se da a comprender que los estudiantes no tienen desarrolladas las habilidades del pensamiento crítico, por ende no son competentes en su correcto aprendizaje, por tal motivo esta investigación se centró en desarrollar una guía de estrategias que potencien dicho conocimiento, pero esto debe de corresponder también a los docentes trabajar en clase con las diversa técnicas lúdicas y así verificar luego el desempeño critico reflexivo que logro el estudiante.

Tema: Desarrollo del pensamiento crítico y creativo, esquema interactivo. Autora: Quezada Solano Jannet Mayi. Año: 2012. Universidad de Guayaquil. La metodología es la bibliográfica, de campo. Por medio de este proyecto educativo se espera cambiar o direccionar la forma de pensar de los estudiantes para que mediante su propio desarrollo del pensamiento transformen los conocimientos recibidos y sean capaces de lograr aprendizajes significativos agregando valor a lo que ya conocen, mejorando no solo su proceso educativo, sino valorando su potencial de participación en su entorno donde se desenvuelven. Por ello es necesario que los docentes se adentren en el conocimiento y manejo del pensamiento crítico por medio de técnicas lúdicas y que mediante ellas el estudiante se pueda formar con ideas innovadoras y reflexivas.

¿Las técnicas lúdicas ayudaran al aprendizaje de los estudiantes?

Ayudaran positivamente para cambiar la manera tradicional de aprendizaje de los estudiantes y de esa forma poder obtener un aprendizaje significativo adecuado a la sociedad actual.

¿Cómo Influirá el uso de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Ciencia Social?

Ayudará a que el estudiante vea a la asignatura desde otra perspectiva en el plano educativo y de esa manera podrá comprenderla de una manera más interactiva y participativa.

¿Consideraría oportuno utilizar talleres de técnicas lúdicas para que haya una interacción adecuada entre docente y estudiantes?

Sería de gran ayuda estos talleres porque mediante el uso de los mismos se podrá tener una herramienta interactiva cuyo único beneficiario será el estudiante ya que desarrollara un aprendizaje significativo por medio de su pensamiento crítico.

¿Considera usted adecuado tener una buena preparación en el uso de talleres de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Se debe de saber manejar correctamente este tipo de técnicas por lo que es importante su correcta aplicación y de esa forma el estudiante tomara conciencia sobre su importancia en la asimilación de los conocimientos que imparte el docente.

¿Está usted de acuerdo en que el desarrollo del pensamiento crítico no es el adecuado en su aprendizaje?

En la actualidad la metodología que se está utilizando no es la adecuada en la sociedad actual, por lo que es imperioso que exista un cambio educativo y este debe de hacer que los estudiantes tengan un buen pensamiento crítico para de esa manera poder obtener un aprendizaje de calidad.

¿Considera que un buen pensamiento crítico en los estudiantes mejoraría su nivel de captación de conocimientos?

Por supuesto que sería de gran ayuda que los estudiantes tengan un pensamiento crítico acorde a lo que se espera en el ámbito educativo en la actualidad y cumpliendo este objetivo su nivel para asimilar y comparar los conocimientos será mucho mejor.

¿Mediante el uso de técnicas lúdicas se podría desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la asignatura de Matemáticas?

Las técnicas lúdicas bien direccionadas y aplicadas serán una herramienta pedagógica útil para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes y de esa formas obtener un aprendizaje significativo en el área de Ciencia Social.

¿La importancia de un desarrollo correcto del pensamiento crítico ayudara al futuro académico de los estudiantes?

El desarrollo correcto del pensamiento crítico en los estudiantes lograra desbloquear barreras que han estado por muchos años y que no han permitido que se desarrollen académicamente causando un enorme déficit en el ámbito educativo, cuyo únicos perjudicados son ellos.

¿El diseño de un sitio web educativo con destrezas de desempeño ayudara a desarrollar el pensamiento crítico en el área de Ciencia Social?

Por supuesto que será de gran ayuda la tecnología para mejorar el pensamiento crítico en los estudiantes pero para ello se debe de plantearlo de forma dinámica e interactiva.

¿Considera usted que mediante el diseño de un sitio web educativo con enfoque de destrezas de técnicas lúdicas mejorara la interacción entre el docente y los estudiantes?

Todo lo que se refiere al uso de la tecnología direccionada a la educación es positiva y por ende con la utilización de técnicas lúdicas ele estudiante será más participativo y podrá interactuar fácilmente, logrando un aprendizaje significativo.

Marco Conceptual

Técnicas Lúdicas

Las técnicas Lúdicas como método de enseñanza es muy antiguo ya que con la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de las habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

De esta manera los niños conseguían asemejar de una manera más fácil las instrucciones de las actividades de la vida cotidiana, que más adelante se convertirían en grandes destrezas que les ayudarían a relacionar sus grandes objetivos.

El juego ha ocasionado un gran bienestar, el cual se especifica como una disciplina anticipada para futuras capacidades serias que el niño lo necesita en su futuro, El hombre necesita una gran base en otras palabras, los conocimientos previos, que más tarde se convertirán en abstractos.

Históricamente el pensamiento crítico logra considerarse en manera muy amplia, concisa y didáctica a través de cuatro periodos que dan cuenta de cómo han sido consideradas estas ideas centrales por sus representantes y sus teorías acerca de cómo ayudan al proceso de aprendizaje.

Las técnicas lúdicas son el grado de competencia afianzado a un sujeto concreto y hábil para lograr desarrollar su pensamiento crítico frente a un objeto determinado, es decir, en el momento en el que alcanza el objetivo propuesto en la habilidad, se detiene un momento y reflexiona sobre lo antes pensado para tomar la decisión acertada.

El juego favorece el rendimiento académico en todas las asignaturas educativas. En el juego con el movimiento, los niños llegan a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura.

Postura con la cual, se evidencian claramente importantes ventajas que favorecen la adquisición de aprendizaje significativo en el infante, a través del juego o actividades lúdicas en el preescolar, los cuales deben ser considerados por el docente al momento de estructurar la planificación de las actividades en el aula de clases.

Definición de juegos

Dando una opinión se podría decir que el juego es un término actual que se está trabajando en la educación como herramienta que orienta el aprendizaje, por lo que cabe mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes.

El juego es algo básico a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las situaciones y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me

atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (Pabón, 2011)

El juego cotidiano, es apreciado como un recurso psicopedagógico, para fortalecer el desarrollo socio - afectivo y cognitivo por lo cual, los docentes deben aportar con ambientes lúdicos rodeados de amor, afecto, que brinden seguridad, confianza, expresión de sentimientos, emociones y pensamientos; ayudando a que logren un equilibrio y control, para favorecer el desarrollo integral.

Para esto, se incluyen varios juegos tradicionales con los cuales se puede beneficiar el proceso afectivo, en los infantes. (Guartatanga Doris, 2015) manifiesta:

> El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje (p.55).

Podemos entender que el juego es fundamental y ha existido desde el principio de la especie humana, es lo que ayuda al desarrollo íntegro y completo de la persona a quien es impartido ya que es una metodología muy eficiente para el aprendizaje por lo que es importante y necesario que se aplique el juego en las unidades educativas, porque entonces y solo entonces se obtendrá una educación de calidad.

La potenciación de nuevas prácticas y mecanismos de trabajo en las escuelas ha hecho posible que los niños y niñas puedan realizar actividades de forma dinámica relacionadas con sus distintas materias, o más relacionadas con el cultivo de otras destrezas como el arte, la

imaginación o el desarrollo del pensamiento lógico. Las nuevas tecnologías permiten la combinación de las actividades académicas con el uso de Internet de forma dinámica y atractiva, lo cual conduce a un incremento del interés por parte del alumnado así como a un crecimiento de su autoconfianza y de sus capacidades personales.

Tipos de juego y clasificación:

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes puntos de vista de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. Los docentes tienen que observar al niño cuando juega, podrá mostrar su etapa de desarrollo y su pensamiento único. A través del juego el niño muestra su desarrollo sin sentirse estudiado y de una forma completamente abierta y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento preciso y resumido de lo que sería el entorno del juego y de su evolución en el tiempo.

Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo coloca justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Gonzales (2014) manifiesta:

> El juego como actividad social, se debe gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de

> representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo (p.89)

El juego siempre ha sido un pilar importante no solo para el desarrollo integral de la persona sino también para su educación y es por lo cual es indispensable su aplicación en las aulas de clases, para que por medio de esta ayude, refuerce y promueva la comunicación de la persona con el ambiente que lo rodea y puede darle libertad a su imaginación.

Clasificación del juego

Juegos Psicomotores:

El juego es una búsqueda agradable que lleva a utilizar la función motora en todos sus sucesos. Gracias a este tipo de juego los niños se examinan a ellos mismos y se evalúan en todo momento lo que son capaces de hacer, también exploran su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos.

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

Cabe insistir que el juego motriz es uno de los primordiales mecanismos de concordancia e interacción con los demás y, es en esta

etapa, cuando empieza a especificarse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. García (2014) manifiesta:

> Los juegos en esta etapa deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejora de las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento. Para ello es necesario recurrir a un análisis de las cuatro áreas evolutivas concernientes al desarrollo del ser humano en esta etapa crucial: desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz (p.44).

Los juegos psicomotrices son muy importantes en los alumnos ya que mediante el uso y la aplicación de estos el alumno se desarrolla de forma integral, puede ser más expresivo, ayuda también a que aumente la participación en clase, siendo más sociable, pensante y a tener preocupación por el resto de sus compañeros; ya que mediante esta metodología se creara un vínculo entre compañeros.

La actividad motriz tiene como meta el proporcionar al estudiante la ayuda que necesita en la dinámica de su evolución, favoreciendo el desarrollo físico y psicológico, desarrollando los aspectos fundamentales de la personalidad del niño/a, basándonos en una educación global y con carácter integrador.

Este tipo de actividad lúdica tiene como único objetivo brindarle al niño o a la niña un refuerzo para poder desarrollarse integralmente, tanto en su forma de ser, de pensar y su forma de actuar y todo esto ocurrirá mediante la educación completa que es con el uso de los juegos psicomotrices, los cuales día a día son necesarios para el ambiente educativo.

Juegos Cognitivos:

Hay diferentes tipos de juegos que especialmente ayudan el desarrollo cognitivo de la persona. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

- El juego exploratorio o de descubrimiento.

- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

El ser humano cuenta con una serie de capacidades (cognitivas, funcionales, motoras, emocionales y psicosociales) que le permiten su adaptación al entorno y dar respuesta a las exigencias de éste. Cada una de ellas tiene un papel específico en dicho proceso de adaptación. Por ejemplo, gracias a las capacidades motoras podemos andar, caminar, realizar, en definitiva, cualquier tipo de acción que implique movimiento, de una forma coordinada.

En el caso concreto de las capacidades cognitivas, éstas nos permiten llevar a cabo actividades tales como reconocer a las personas que nos rodean, imaginar lo que voy a hacer mañana, o recordar lo que hice el día anterior.

Juegos Sociales:

La totalidad de las actividades lúdicas que se efectúan en grupo cooperan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su

socialización y al proceso de asentimiento dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son precisos en el proceso de socialización del niño.

Las aportaciones del juego al desarrollo social se muestran básicamente en el juego figurado y en el de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos…) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo.

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación.

Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños.

Los juegos sociales se caracterizan por tener un reglamento, las reglas del juego, son más o menos complejos, y dependiendo de los casos implican en forma importante el buen sentido, o la memoria, y el azar… De todas maneras y desde los años 1990, se nota el surgimiento de juegos que podríamos llamar conviviales, en los cuales el objetivo principal es el de pasar un momento encantador y prolongado entre amigos, que el de ejercer las capacidades de reflexión y de memoria, o demostrar una habilidad especial.

Juegos afectivos – emocionales:

Los juegos de rol o los juegos emocionantes consiguen ayudar al niño a obtener ciertas entornos propios y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan a la persona sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. Todos los juegos con sentido emocional muy importante, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de rol o los juegos dramáticos.

Tipos de Juego:

Constan algunos tipos cuyo estudio debe realizarse de forma más especificada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños. Estos juegos son:

- La cesta de los tesoros.
- El juego heurístico.
- El juego psicomotor.
- El juego educativo. – O. Decroly
- El juego y las nuevas tecnologías.
- El juego popular.
- El juego multicultural.
- El juego competitivo y el cooperativo

Clases de juegos

Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la intervención de la mente, la creatividad, los reflejos, el equilibrio, y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan una incursión más bien del físico, también existen juegos en los que manda el azar. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades, y ni hablar del rol sustancial que suelen presentar a instancias del aprendizaje.

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Los sonidos forman parte de textos que se aprenden a leer asociados a un conjunto describiendo una situación, historia o paisaje sonoro (ecología acústica) los textos de gran calidez, afectividad y significado se relacionan con la palabra. Todas las personas necesitamos realimentarnos con las palabras de los otros y otras.

Una palabra en su momento, puede cambiar muchas cosas, como también:

> El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a

> reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacar del mundo habitual (Peralta, 2013, pág. 55)

Mediante esta cita Peralta da a entender que el juego se vuelve una herramienta muy interesante para aplicarla en la educación, por cuanto existe en ella una intención de comunicar contenidos de las asignaturas y en este caso en especial en el área de Ciencia Social. Hay que ver la emotividad de los niños y niñas cuando juegan y expresan los sentimientos que le provoca esta dinámica lúdica.

Como aún no han sido programados, mediante una estructura que limita la lectura de sentimientos, logran una interpretación superior a la de muchos adultos, que al perder la sensibilidad, pasan de lado ante una obra que no comprenden.

Juegos para todos

Entonces, de lo expuesto se desprende que el juego es una excelente alternativa para todos los seres humanos, independientemente de la edad en la que se encuentren… Si bien el juego está más asociado a los niños, debemos decir y lo comprobamos por todo lo que mencionamos, que el mismo es importantísimo en cualquier etapa de la vida.

Para los más pequeños porque les permite expresar su imaginación y libertad, crecer conformes, aprender y desarrollar la empatía. Y para los adultos es relevante porque los aleja durante su práctica de las preocupaciones cotidianas y de la monotonía de la rutina.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los

alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. El estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

La mente humana es prodigiosa porque cuando "desconectamos" el cuerpo cuando dormimos, realiza una conexión con el alma, esplendorosa, llena de símbolos, viajes, soluciones, respuestas pronósticos, actividad, emociones profundas y a la vez, el sueño es reparador.

> Para poder dar una mejor conceptualización se puede considerar que: "La imaginación infantil es más poderosa lo que un "texto didáctico puede transmitir, está más conectada al cosmos y por tanto, llena de sabiduría. Sólo hay que ver a los niños describiendo una puesta de sol" (Calassati, 2014, pág. 32).

Por medio de esta cita el autor da a entender que los estudiantes tienen que explotar su imaginación en el campo educativo y para ello se debe de utilizar talleres de técnicas lúdicas por parte de los docentes para que puedan desarrollar un pensamiento adecuado, lógico y así su aprendizaje será óptimo dentro de la asignatura de matemática

Rendimiento académico

El rendimiento académico es la resultante del complejo mundo que envuelve al estudiante: capacidades individuales, su medio socio-familiar, su realidad escolar y por lo tanto su análisis resulta complejo y con múltiples interacciones.

Alto rendimiento académico

En materia de educación y aprendizaje, un estudiante de alto rendimiento, es aquel que obtiene los mejores resultados por el tiempo y esfuerzo invertidos, así como calificaciones conseguidas.

Es el estudiante que hace el trabajo requerido en tiempo y forma con calidad. El alto rendimiento académico se relaciona con el aprovechamiento del plan curricular y la correcta asimilación de los conceptos del docente, así como su grado de cohesión de las ideas individuales con las del grupo.

Bajo rendimiento académico

Cuando los resultados académicos, traducidos en calificaciones, no son satisfactorios. Las notas que recibe el educando, entregadas al final de los trimestres, son bajas, en definitiva. Podríamos matizar diferencias entre el bajo rendimiento académico y el llamado “fracaso escolar”. En este segundo caso, además de obtener pobres resultados académicos, el alumno sigue una escolaridad problemática, sin adaptarse al colegio.

Los jóvenes con bajo rendimiento académico pueden ser de perfiles muy diferentes: los hay muy trabajadores (aunque no les resulta productivo), los hay pasivos, que no terminan de implicarse en las

dinámicas de clase, y, finalmente, los hay con considerables problemas de adaptación y con facilidad para entrar en conflictos.

Causas del bajo rendimiento académico

Las causas del bajo rendimiento académico pueden manifestarse de muchas maneras, salones vacíos, adopción de vicios, vidas frustradas, desintegración en la familia, falta de motivación para seguir preparándose académicamente, entre otras.

El rendimiento académico depende en gran medida del ambiente socio-familiar que rodea al alumno, y en la niñez el medio social que más directamente incide sobre ellos es la familia.

Los problemas en el colegio son la expresión de que «algo» está pasando, por lo que hay que determinar cuáles son las disfunciones familiares que están haciendo clínica a través del niño y diagnosticarlas, para cambiarlas con una metodología específica de las intervenciones en familia.

La familia se caracteriza por sus relaciones de intimidad, solidaridad y duración, por lo que se constituye en un agente estabilizador. Es un factor de causa, predisposición y contribución para el desarrollo emocional e intelectual de sus miembros.

Entorno escolar y rendimiento académico

El entorno es lo que rodea a un individuo, formando parte de él. Una persona se moverá en diferentes entornos a lo largo de su vida. Los más importantes son: laboral, familiar y educativo. El entorno escolar es uno de los tantos contextos en los que se irá desarrollando el estudiante y en el que pasará gran parte de su vida, por lo que debe de estar en armonía con los otros contextos en los que se encuentran viviendo los pequeños.

Los contextos en los que el estudiante se encuentra deben de ser confortables y cómodos para que se sienta en confianza y tenga la oportunidad de desenvolverse libremente en ellos.

El entorno educativo se encuentra conformado por espacios, materiales didácticos, interacciones que crean un determinado clima o ambiente que lo identifica, dándole un carácter único al trabajo que distingue a cada aula.

Otro aspecto que se debe considerar para rendimiento académico, es la inteligencia, la cual va relacionada con la capacidad que tiene un alumno para captar la información de manera rápida y eficiente. Referente a esto Martínez (2014) señala:

> Inteligencia: aunque la mayor parte de las investigaciones encuentran que hay correlaciones positivas entre factores intelectuales y rendimiento, es preciso matizar que los resultados en los test de inteligencia o aptitudes no explican por si mismos el éxito o fracaso escolar" (p.35*).*

Este autor mediante esta cita da a entender que como sabemos hay estudiantes que obtienen altas puntuaciones en las pruebas y sus resultados escolares no son especialmente brillantes en ocasiones hay casos en que son negativos, pero este es un aspecto más, que se debe tomar en cuenta para saber cómo será el rendimiento académico del educando, y así poder ayudarlo en este proceso.

Ligado a la causa anterior se puede decir que otro factor primordial es el entorno que rodea al educando, ya que esto influye en su desempeño, como bien lo indica Martínez (2014) expresa:

> El rendimiento intelectual depende en gran medida del entorno en que se estudia. La iluminación, la temperatura, la ventilación, el ruido o el silencio, al igual que el mobiliario, son algunos de los factores que influyen en el estado del organismo, así como en la concentración del estudiante". (P. 36)

Por medio de Martínez se puede dar cuenta que no solo los factores cognitivos o sociales son los que influyen en el rendimiento académico, sino también el contexto en que se desenvuelve el estudiante, ya que de no contar con una buena iluminación, el educando podría perder el sentido de la clase ya que no podría ver con claridad lo que el maestro escribe o lo que él mismo hace, de alguna manera la ventilación también es otro factor importante ya que de estar en un lugar cerrado, al alumno podría darle sueño o mucho frio, y esto haría que el educando perdiera el sentido de la clase, enfocándose a la necesidad que presenta.

Un nuevo punto importante es el desarrollo de la personalidad, como bien se menciona en párrafos anteriores ésta influye para el rendimiento y es una de las causas para el educando tenga un buen y mal rendimiento académico.

Estrategias para mejorar el rendimiento académico

- En este sentido es importante por tanto la constancia y tener en cuenta una serie de factores:

- No hay que dejarse llevar por el dramatismo de los malos resultados.

- No comparar a los estudiantes con otros y menos en términos negativos, para no crearles inseguridad.

- No hacerles sentirse culpables y buscar alternativas de forma conjunta.

- Es necesario un equilibrio entre firmeza (autoridad) y tolerancia (comprensión).

- Debe existir un cumplimiento de un mínimo de normas y horarios que concilien la vida laboral y la escolar.

- Permitirles tomar decisiones para que sean responsables en función de su edad.

- Es trascendental un diálogo entre padres e hijos. Al igual que es primordial que en el centro escolar exista una comunicación entre padres y tutores con el conocimiento de los estudiantes para resolver los problemas conjuntamente.

A su vez, existen unas conductas que hacen posible el desarrollo de la motivación:

- Establecer metas alcanzables.

- Enseñarles a atribuir el éxito a su esfuerzo.

- Reforzarles continua y positivamente por todos y cada uno de sus logros.

- Proporcionarles modelos de conducta útiles para su vida diaria.

- Enseñarles técnicas de estudio personalizadas.

Que un estudiantes sea o no buen estudiante depende principalmente de él mismo, aunque en su rendimiento escolar también incidan otros factores personales, familiares, culturales, económicos, escolares y sociales.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Factores Individuales

Son aquellos factores que se refieren a las cualidades y características propias de cada educando que lo diferencian del resto, convirtiéndose en un ser único e irrepetible.

Factores pedagógicos

En estos factores se ven involucrados los métodos de enseñanza aprendizaje, el ambiente escolar, la personalidad y formación del maestro, así como las expectativas de los padres hacia el rendimiento académico de sus hijos.

Factores cognoscitivos

En estos factores encontramos los perceptivos; los de los sentidos que son necesarios en la vida de cada ser humano, se ha comprobado que algunos estudiantes presentan un bajo rendimiento escolar debido a problemas en la vista o en el oído algunos corregibles y otros no, presentando dificultades en recibir sensaciones externas, es decir aquellos con problemas auditivos – visuales.

Fundamentación Pedagógica

La teoría constructivista parte del presupuesto: “el conocimiento no se descubre, se construye”. El antecedente filosófico del constructivismo pertenece a Kant, cuyas ideas a priori, juicios sintéticos a priori, analítica y dialéctica transcendentales reflejan carácter sistematizado y unificador del espíritu humano.

Jean Piaget aporta a la teoría constructivista la concepción del aprendizaje como un proceso interno de construcción en el cual, el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios.

En su teoría cognitiva, Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: Las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan en esquemas de conducta, se internalizan como modelos de pensamiento y se desarrollan después en estructuras intelectuales complejas.

La Pedagógica es la ciencia que estudia la educación del adulto basada en el principio fundamental de la participación y la horizontalidad entre el facilitador y el educando con miras al logro de la autorrealización, que es el objetivo más importante para él Ministerio de Educación. Fuente, (2012), venezolano, en su obra "La praxis Pedagógica curricular en los jóvenes entre 14 y 18 años", se refiere a la pedagogía como: la ciencia y el arte que, siendo parte de la Pedagógica y estando inmersa en la educación Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad; cuyo proceso, al ser orientado con características sinérgicas por el Facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización.

Marco Contextual

La Unidad Educativa Fiscal Carlos Urgilés González, ubicada en el Guasmo, Zona 8 Distrito 1 Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Ximena es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Hispana.

La modalidad es Presencial de jornada Matutina y Vespertina y nivel educativo de Inicial y EGB

La Unidad Educativa Fiscal Carlos Urgilés González oferta hoy Primaria Completa. Ya lleva seis promociones desde diciembre del 2008 y registra alrededor de 600 estudiantes en sus tres jornadas, según el Rector, Lic. Mario Mejía Guevara, Master en Gerencia Educativa, los docentes se capacitan mediante los cursos de actualización curricular vigentes del Ministerio de Educación.

Marco Legal.

TÍTULO I
ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO
CAPÍTULO PRIMERO
PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Que, el Artículo 298 de la Constitución de la República establece pre asignaciones presupuestarias destinadas, entre otros al sector educación, a la educación superior, y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. Las transferencias correspondientes a pre asignaciones serán predecibles y automáticas;

CAPÍTULO II DERECHOS DEL BUEN VIVIR

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.

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

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Cada uno de estos artículos de la constitución tributa de alguna manera a la sustentación legal, ya que se fundamenta en los principios de educación de calidad, y solo lograremos ese propósito cuando se desarrollen procesos de enseñanza aprendizaje activos, creativos participativos e inclusivos. Atendiendo a las necesidades individuales, pero sobre todo logrando ofrecer espacios de aprendizajes motivantes lúdicos e interactivos.

1.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

CAPÍTULO SEGUNDO
DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO
RESPECTO DEL DERECHO A LA
EDUCACIÓN

m.- Propiciar la investigación, tecnológica y la innovación, la creación artística la práctica del deporte la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

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

1.4.3. El Plan Decenal

El Plan Decenal de Educación es una política de Estado con gran legitimidad social, ya que fue aprobada por cerca del 70 % de los votantes ecuatorianos en plebiscito nacional y luego ratificada con la aprobación de la Constitución del Ecuador en el año 2008. Se trata de una política de Estado por cuanto ha trascendido la gestión de dos gobiernos.

Políticas:

Garantizar que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social.

Ofrecer a los ciudadanos igualdad efectiva de oportunidades, para compensar las desigualdades sociales, culturales, lingüísticas y educativas, a través de educación de calidad y calidez.

Implementar un sistema nacional de evaluación y rendición de cuentas.

1.4.4. El Código de la Niñez y Adolescencia

Artículos: 38, 39, 40 y 41 se refieren a los objetivos de los programas de educación, a los derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación, las medidas disciplinarias y la PROHIBICIÓN DE sancionar de forma punitiva.

Artículo 38. Literal f) "Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas", el Código de la Niñez y Adolescencia exige tratar a niños, niñas y adolescentes en forma diferenciada

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Metodología o enfoque de la investigación

La metodología constituyó una etapa específica en la investigación realizada para este proyecto educativo, por medio de ella se pudo conocer con claridad el proceso sistemático de esta indagación.

Por lo tanto se puede decir que la metodología es la teoría del método, fue la explicación teórica del método a través del cual se obtuvo la información durante la investigación científica y la sistematización de sus resultados, por medio de ella se pudo indagar sobre las falencias en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año general básico de la Unidad Educativa Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” en la asignatura de Matemáticas y cuán importante sería la aplicación de las actividades lúdicas, para lo cual se utilizó el enfoque cualitativo y cuantitativo.

Enfoque cualitativo

Mediante la aplicación del enfoque cualitativo se pudo representar el comportamiento de los individuos que estuvieron inmersos en el problema motivo de la investigación, en este caso en particular era en la falencia del rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas y como influyo la falta de la utilización de las técnicas lúdicas en su proceso de aprendizaje.

En síntesis este enfoque sirvió para generar teoría, hipótesis en el propio lugar de los hechos donde sucedió el problema y de esa forma pudo explicar los diferentes aspectos que género tal comportamiento.

Enfoque cuantitativo

Este enfoque sirvió para examinar los datos que se obtuvieron en la investigación de forma numérica, de manera general con herramientas que estuvieron inmersas en el campo de la estadística, para poder utilizar este enfoque se requirió que entre las variables del problema en estudio existiera una relación cuya naturaleza esté representada por algún modelo numérico que sea lineal, exponencial o similar.

En síntesis se la utilizo porque las variables del problema tuvieron relación como fue el caso de las actividades lúdicas con la del rendimiento académico, por lo que se las midió por medio de encuestas que se las realizó a docentes y estudiantes de octavo año general básico y de esa manera obtener describirlos estadísticamente.

Tipos de investigación

Estudio de campo

Este estudio de investigación fue de gran importancia y se lo realizó en el lugar donde sucedió el problema de investigación, la información que se pudo obtener fue de mucha ayuda para dar solución a la situación - conflicto que ocurrió en la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”. Se utilizó este tipo de investigación, porque se consideró importante hacer uso de las diferentes fuentes que se presentaron, y fue de gran ayuda para la buscar la mejor solución del proyecto (Mas, 2014) manifiesta. “La investigación de campo es aquella que se realiza en el mismo lugar donde se desarrollan o producen los acontecimientos, en contacto con quien o quienes son los gestores del problema que se investiga”. (Pág. 95). En este caso fue a los estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas donde se pudo comprobar que su rendimiento académico

no es el adecuado en la asignatura por lo que su rendimiento académico es bajo y por lo tanto los docentes se mostraron muy preocupados.

Estudio descriptivo

Este estudio sirvió para poder describir el problema de forma no numérica es decir cada uno de los hechos naturales o acontecidos en el lugar donde se realizó la investigación en este caso la falta de desarrollo del rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas.(Lara, 2013) manifiesta:" tiene como objetivo principal la descripción de la realidad, siendo sus principales métodos de recogida de información la encuesta incluso la observación" (p.22). Lo que se consideró con este estudio fue describir lo que realmente sucedió en la Unidad Educativa Unidad Educativa "Carlos Urgilés González" y cuáles fueron las causas para que los estudiantes no tuvieran un aprendizaje acorde a lo que exige la ley de educación en la actualidad.

Estudio explicativo

Este estudio de investigación se lo utilizó porque su característica fue la de emplear palabras muy claras las cuales hicieron más compresible el objeto de investigación. (Bisquerra, 2013) manifiesta "El objetivo está en explicar el fenómeno. Llegar al conocimiento de las causas es el fin último de estas investigaciones. Se pretende llegar a generalizaciones extensibles más allá de los sujetos analizados. (Pág.33). Esta investigación ayudo a llegar a los motivos por los cuales los estudiantes de octavo año general básico no desarrollan un rendimiento académico en la asignatura de Matemáticas en la Unidad Educativa Unidad Educativa "Carlos Urgilés González" y de las causas que generaron este problema de manera clara y detallada.

Población y Muestra

Población

En este proyecto educativo se consideró a la población como el conjunto de elementos que estuvo determinado por espacio y tiempo, sobre las bases que se realizó la observación del problema. (Álvarez, 2013) manifiesta: “es el conjunto o agregado del elemento, con caracteres comunes, en un espacio determinado sobre los cuales se pueden realizar observaciones. (Pág. 177).

Por lo tanto se consideró a la población objeto de estudio a la autoridad, docente de la asignatura y a los estudiantes de octavo año general básico de la Unidad Educativa Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” para poder hacer el estudio respectivo.

Tabla N° 2 Población

Ítem	Detalle	Población	Porcentaje
1	Autoridad	1	1%
2	Docentes	2	2%
3	Estudiantes	64	97%
Total		67	100%

Fuente: Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Muestra

Se fundamentó en el principio básico de que las partes representan un todo, por lo tanto, una muestra o una parte del todo puede ser tomada para realizar la investigación y los resultados se aplicaron luego al todo como si se hubiera investigado en toda su extensión. (Rivadeneira, 2013) considera: "Del estudio de la muestra se dedujo leyes que se hacen extensivas todo el conjunto poblacional de muestra debe tener dos características básicas: Tamaño y Representativas. (Pág. 117). Para el análisis de datos del proyecto de investigación se utilizó a toda la población inmersa en el problema debido a que no es muy extensa y no supera los cien individuos.

Tabla N° 3 Muestra

Ítem	Detalle	Población	Porcentaje
1	Autoridad	1	1%
2	Docentes	2	2%
3	Estudiantes	64	97%
Total		67	100%

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Métodos de investigación

Método Inductivo

Se caracteriza por utilizar la inducción como el procedimiento metodológico fundamental y el experimento como el punto de partida para la elaboración de la teoría explicativa del fenómeno. La

> inducción, en términos generales, parte de hechos particulares para llegar a la formulación de leyes generales relativas a los hechos observados. (Pág. 19). Como lo indica la cita de (Zarcar, 2015)

Por lo tanto el proyecto educativo siguió los procedimientos metodológicos de la inducción, pues partió de la observación dentro del campo de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” constituyendo del hecho particular, para llegar a la formulación de una teoría interpretativa general de la regularidad observada en los estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas y porque no desarrollaron un rendimiento académico acorde a la realidad en que se encuentran.

Método deductivo

La deducción se la empleo para poder demostrar los contenidos de las teorías como científicas en la explicación del objeto o fenómeno que se investiga. En términos más simples, la deducción consiste en partir de una teoría general para explicar hechos o fenómenos particulares.(Cegarra, 2013) considera: “Utiliza la deducción o el raciocinio como su procedimiento metodológico fundamental” (Pág. 19). Aplicando el método deductivo se partió del tema de investigación y cuyo problema es el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas , para posteriormente explicar cuáles fueron las ventajas de la implementación las actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” .

Observación

Se consideró como una etapa del método científico, una técnica de observación directa donde los investigadores asimilaron el problema que surgió de una necesidad la cual fue la falta de rendimiento académico de los estudiantes de octavo año general básico de la asignatura de

Matemáticas y buscó dar soluciones idóneas en este caso fue la utilización de las actividades lúdicas.

Encuesta

Es una de las técnicas de investigación social más difundidas, se basó en las declaraciones escritas de la población con el objeto de recabar información en este caso fue a los docentes y estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas. Se basó en aspectos objetivos (hechos, hábitos de conducta, características personales) o subjetivos (opiniones o actitudes)

La información se recogió de forma estructurada con el objetivo de procesarla, es decir, interpretarla. Para ello se elaboraron cuestionarios con una serie de preguntas que se formularán a todos los individuos encuestados y en el mismo orden. Los cuestionarios agruparon temáticamente las respuestas para poderlas analizar cómodamente en el momento en que se apliquen técnicas analíticas estadísticas.

Técnicas e instrumentos de investigación

El cuestionario

Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas investigadas cuyas opiniones interesan al investigador. El cuestionario que se utilizó para recopilar la información fue aplicado a docentes, y estudiantes de octavo año general básico en la asignatura de Matemáticas con lo cual se pudo tener un criterio amplio respectos a las necesidades que presenta la comunidad educativa debido a que los docentes no aplicaban las técnicas lúdicas para el aprendizaje y el conocimiento para fomentar el rendimiento académico de los educandos en la asignatura de Matemáticas.

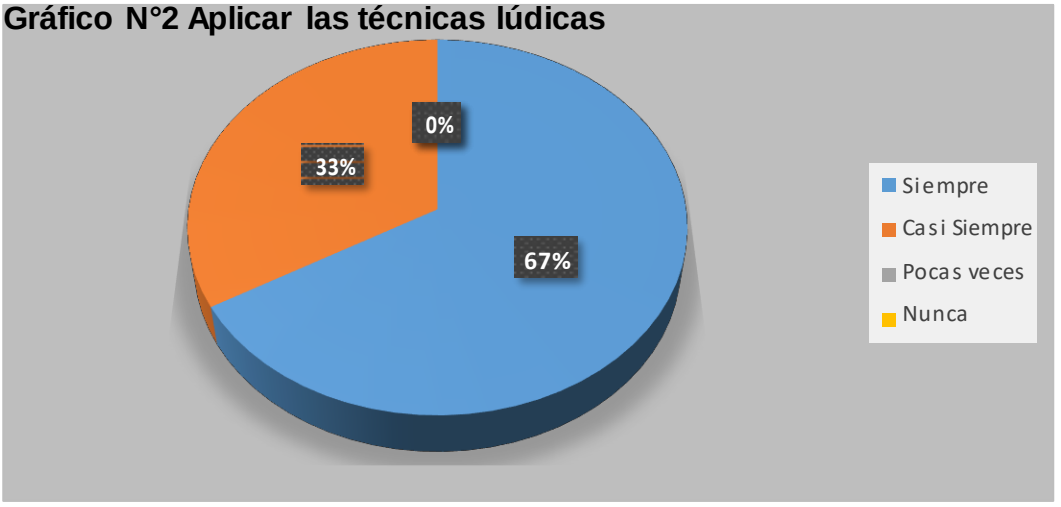
ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA AUTORIDAD Y A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ"

TABLA N°4. Aplicar las técnicas lúdicas

¿Considera usted útil aplicar las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza de la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 1	Siempre	2	67%
	Casi Siempre	1	33%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Gráfico N°2 Aplicar las técnicas lúdicas



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Análisis: Dos docentes manifiestan que Siempre es necesario el uso de las técnicas lúdicas en la actualidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y que de esa forma el estudiantes va a mejorar su nivel de comprensión de la asignatura y 1 Casi siempre debido a que considera que hay temas que se los debe de dar de forma tradicional.

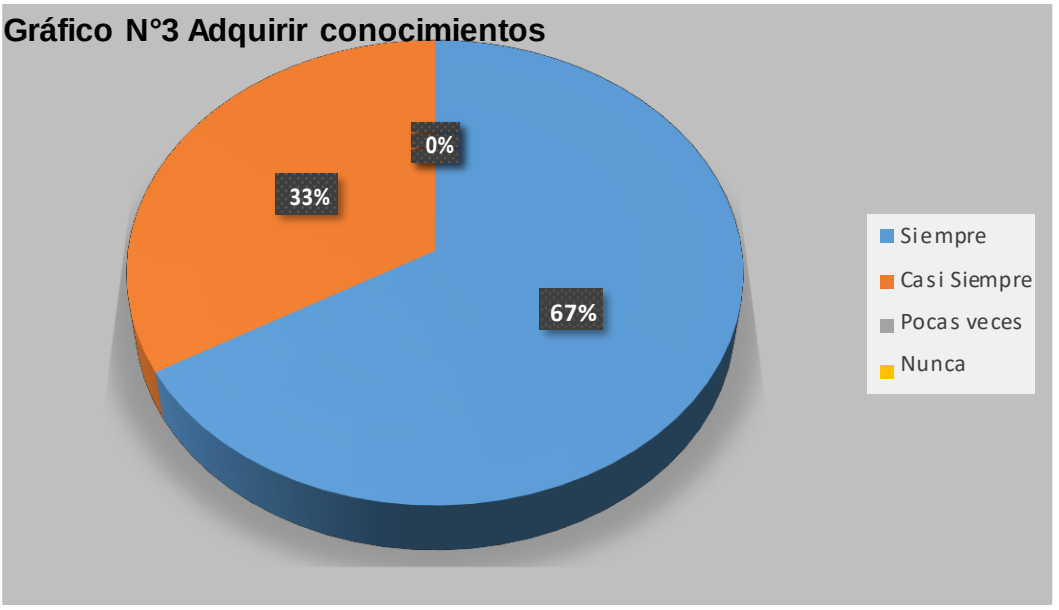
TABLA N°5 Adquirir conocimientos

¿Considera usted necesario adquirir conocimientos de las técnicas lúdicas para la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 2	Siempre	2	67%
	Casi Siempre	1	33%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Gráfico N°3 Adquirir conocimientos



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

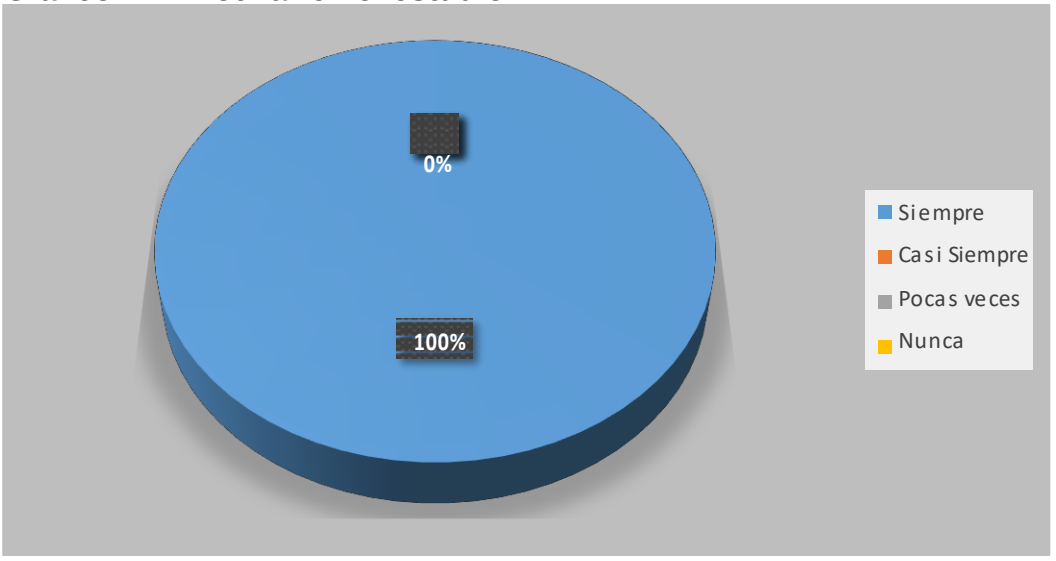
Análisis: Dos de los docentes manifiestan que Siempre es bueno adquirir conocimientos sobre técnicas lúdicas ya que servirán para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes ya que esto mejorara su rendimiento académico e investigativo, mientras 1 considera que Casi siempre ya que considera que la asignatura debe también dársela tradicionalmente.

TABLA N°6. Motivar en el estudio

¿Considera usted que los estudiantes al utilizar las técnicas lúdicas se van a motivar en el estudio de la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 3	Siempre	3	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Gráfico N°4 Motivar en el estudio



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Análisis: Los tres docentes manifiestan que Siempre va ser motivante para los estudiantes, nuevas herramientas didácticas y que mejor el utilizar las técnicas lúdicas en su aprendizaje, ya que esto dará como resultado que el estudiante desarrolle su grado de interactividad y participación dentro del salón de clases desarrollando así su rendimiento académico.

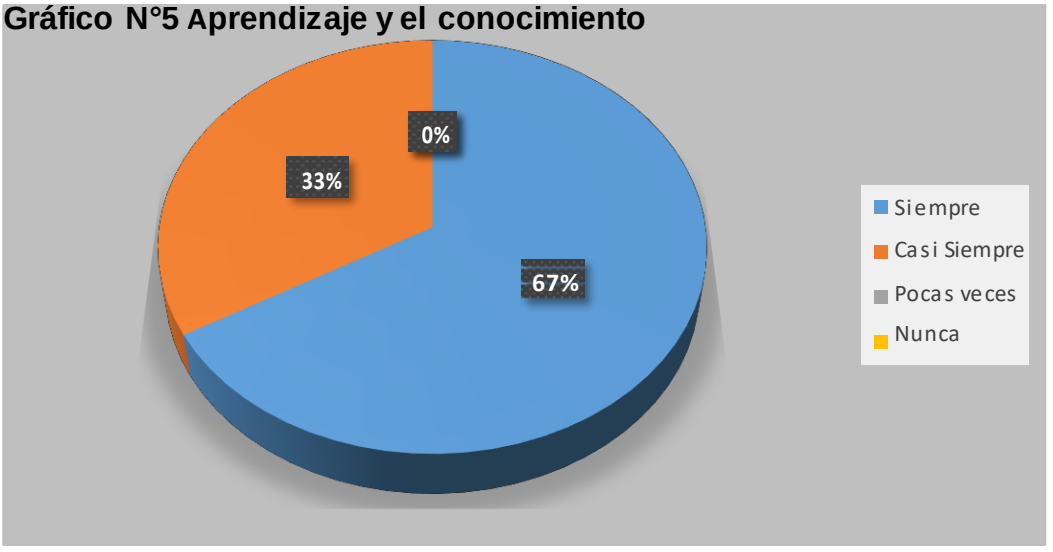
TABLA N°7 Aprendizaje y el conocimiento

¿Cree usted que al utilizar técnicas lúdicas se va a desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 4	Siempre	2	67%
	Casi Siempre	1	33%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Gráfico N°5 Aprendizaje y el conocimiento



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Análisis: Dos docentes manifiestan que Siempre porque consideran que el uso de este tipo de técnicas va a poder desarrollar en los estudiantes su grado de investigación por lo que va a buscar alternativas nuevas en los temas que investigue logrando un rendimiento académico adecuado, mientras 1 considera que casi siempre porque hay temas que se desarrollan solo con los recursos tradicionales.

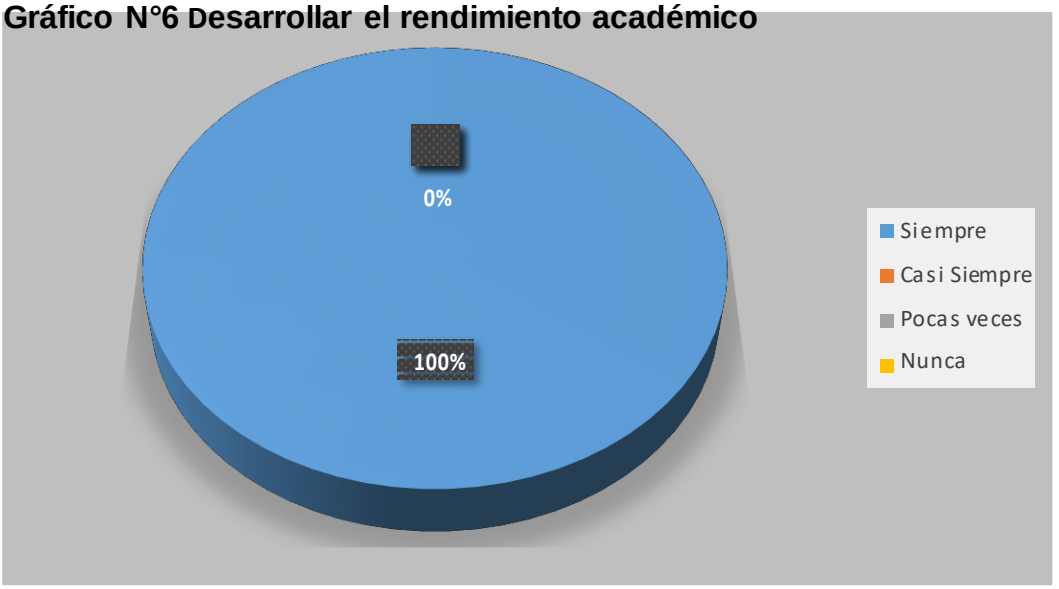
TABLA N°8 Desarrollar el rendimiento académico

¿Considera usted necesario que los estudiantes desarrollen un rendimiento académico adecuado en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 5	Siempre	3	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Gráfico N°6 Desarrollar el rendimiento académico



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José

Análisis: Los tres docentes encuestados manifiestan que Siempre y lo consideran así debido a que consideran importante en la actualidad que el futuro profesional sea reflexivo, imparcial, investigador y que mejor si desarrolla el rendimiento académico en una asignatura importante para el desarrollo de su cerebro, logrando de esa manera ayudar a la formación del mismo por medio de las técnicas lúdicas.

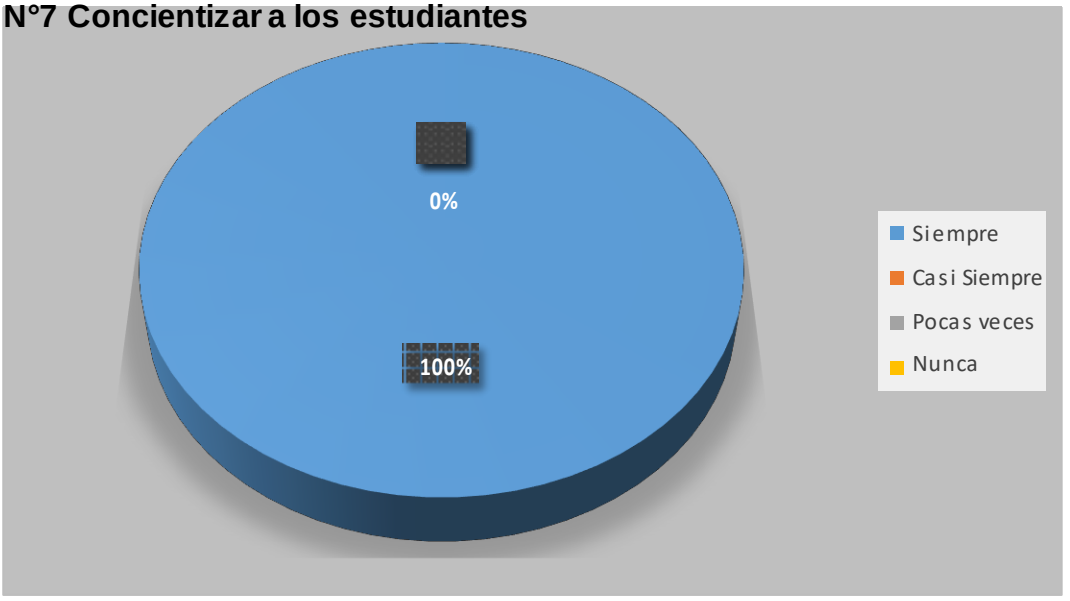
TABLA N°9 Concienciar a los estudiantes

¿Considera usted necesario concienciar a los estudiantes la importancia y beneficio del desarrollo del rendimiento académico en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 6	Siempre	3	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González" Elaborado:

Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por: Gráfico

N°7 Concientizar a los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis : Los 3 docentes manifiestan que Siempre es necesario concienciar al estudiantes sobre el desarrollo del rendimiento académico y la importancia que tendrá a lo largo de su vida tanto en el ámbito académico como profesional debido a las exigencias que pide la sociedad por la globalización en que nos encontramos.

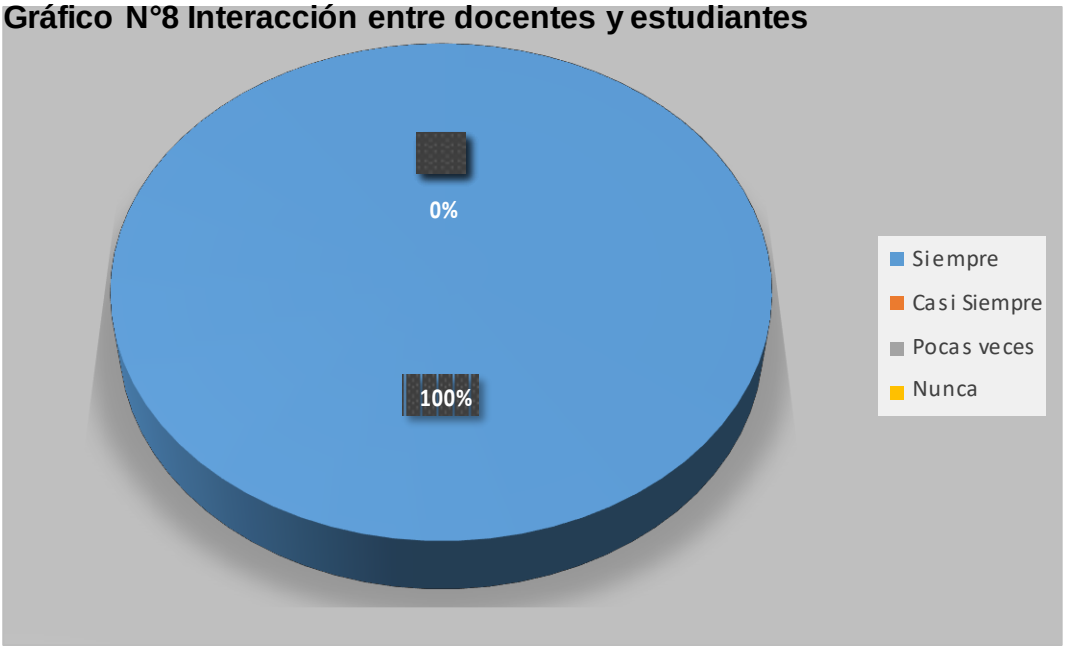
TABLA N°10 Interacción entre docentes y estudiantes

¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 7	Siempre	3	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°8 Interacción entre docentes y estudiantes



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: Los 3 docentes manifiestan que Siempre, debido a que consideran que la educación actual debe ser interactiva y participativa, logrando de esa forma que el estudiante pueda desarrollar sus destrezas y de esa forma él genere su rendimiento académico basado a la participación de sus ideas e investigaciones y que mejor si se utilizan las técnicas lúdicas.

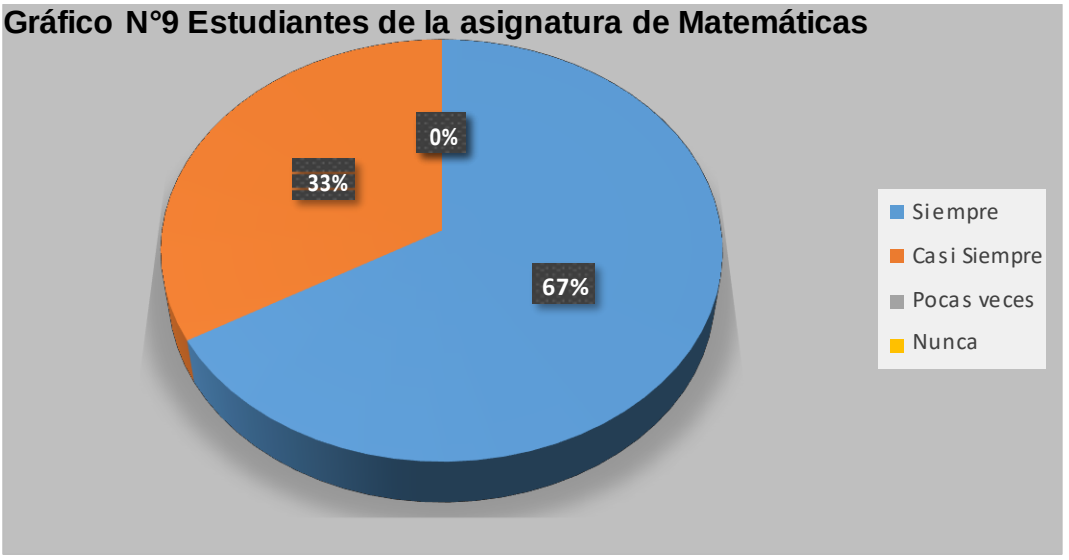
TABLA N°11 Estudiantes de la asignatura de Matemáticas

¿Considera usted necesario el uso de las técnicas lúdicas para desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 8	Siempre	2	67%
	Casi Siempre	1	33%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°9 Estudiantes de la asignatura de Matemáticas



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: Los 2 docentes manifiestan que Siempre y se basan a que en la actualidad la lúdica está en todas las áreas de la educación y no puede quedar relegada y que mejor si con la utilización de ella se va a desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes mejorando su formación volviéndolos reflexivos y participativos, mientras 1 manifiesta que Casi siempre ya que considera que no todo se lo debe dejar a la lúdica.

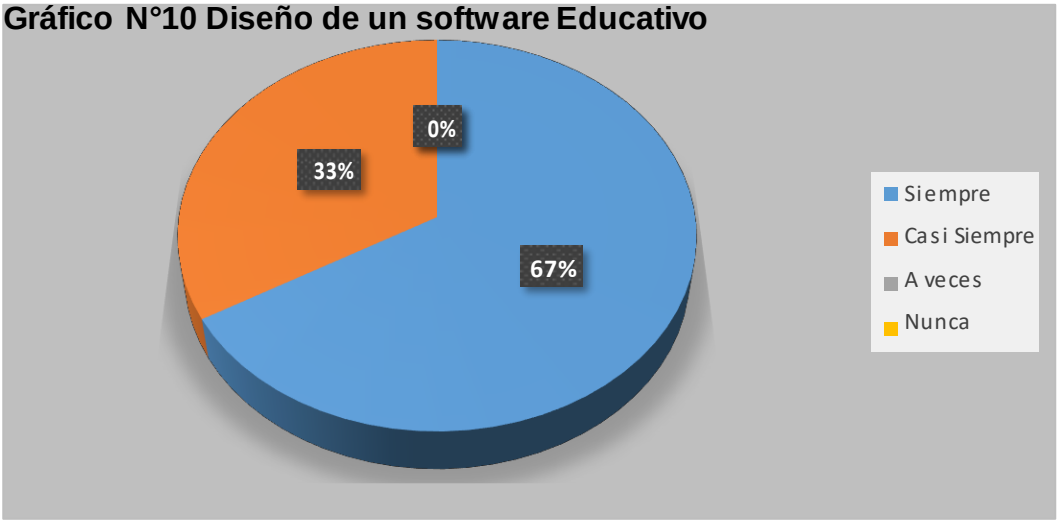
TABLA N°12 Diseño de un software Educativo

¿Considera usted importante el diseño de un software Educativo en el desarrollo del rendimiento académico en sus estudiantes?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 9	Siempre	2	67%
	Casi Siempre	1	33%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°10 Diseño de un software Educativo



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 2 docentes manifiesta que Siempre y esto se debe a que consideran útil utilizar este software educativo en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, ya que ellos tendrán una herramienta que sirva para aumentar sus destrezas en el campo educativo y la cual los hará buscadores de conocimientos logrando así mejorar su rendimiento académico, 1 docente manifestó Casi siempre porque considera que existen también otras formas.

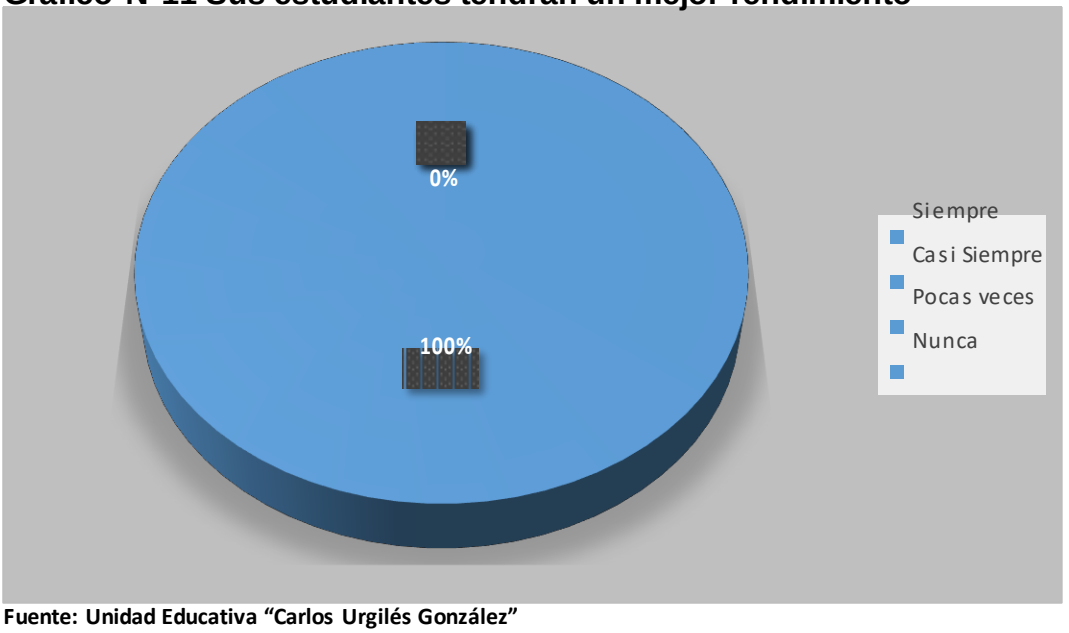
TABLA N°13 Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento

¿Cree usted que sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento académico si utilizan un software educativo en la asignatura de matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 10	Siempre	3	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**3**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°11 Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: Los 3 docentes manifiestan que Siempre va ser importante el desarrollo del rendimiento académico porque el estudiante podrá buscar y comparar nuevos conocimientos y de esa forma podrá sacar sus propias conclusiones de una manera objetiva e imparcial, beneficiándose así en su nivel académico, profesional y personal.

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ"

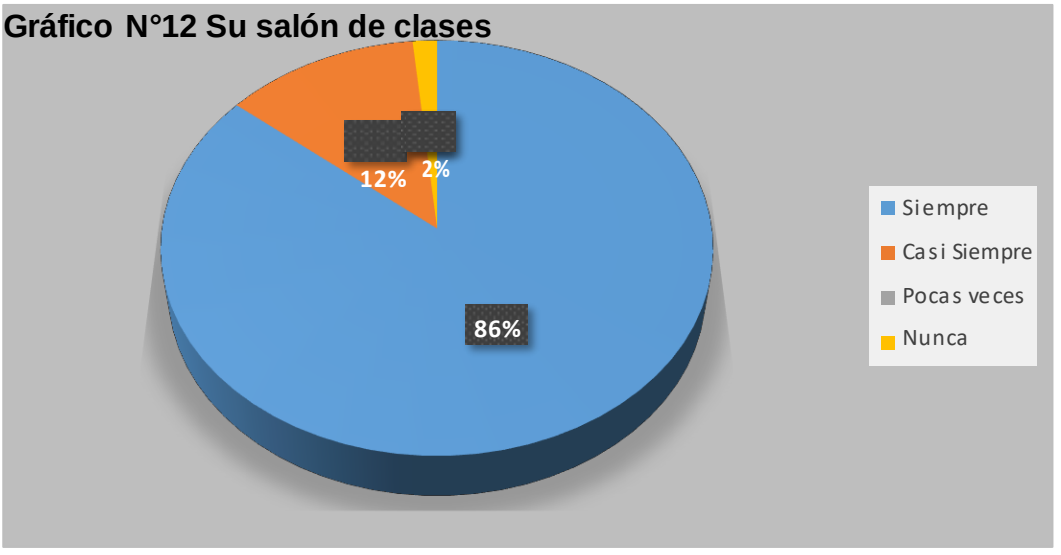
TABLA N°14 Su salón de clases

¿Considera usted necesario utilizar las técnicas lúdicas dentro de su salón de clases en la asignatura de matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 11	Siempre	55	86%
	Casi Siempre	8	12%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	2%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°12 Su salón de clases



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 55 estudiantes manifiestan que Siempre porque consideran que las técnicas lúdicas son importantes en la actualidad y por lo tanto no pueden quedarse relegados a su uso para poder lograr un mejor rendimiento académico, 8 Casi siempre se la debería utilizar y 1 Nunca.

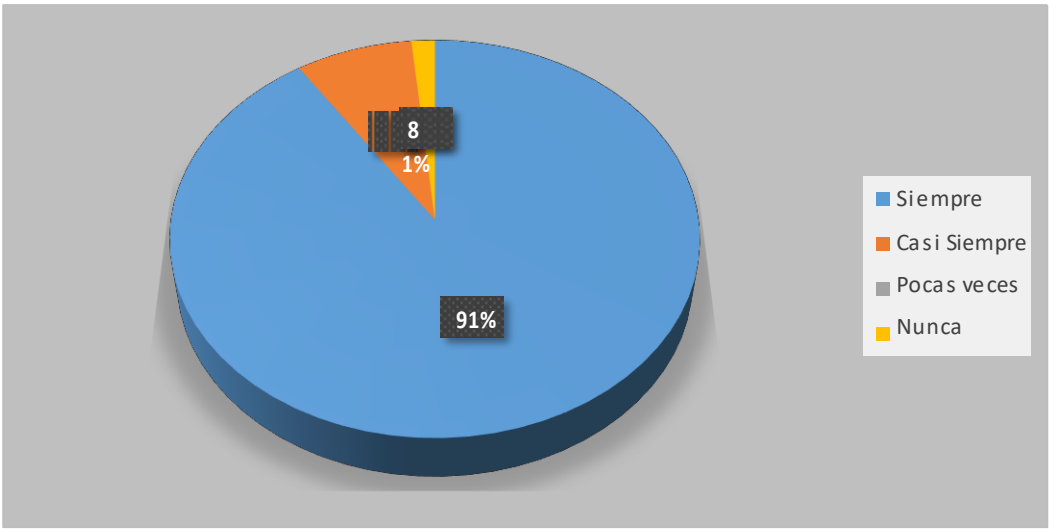
TABLA N°15 Herramienta didáctica interactiva

¿Considera usted adecuado que el docente utilice técnicas lúdicas como una herramienta didáctica en el desarrollo de la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 12	Siempre	58	91%
	Casi Siempre	5	8%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	13%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°13 Herramienta didáctica interactiva



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 58 estudiantes manifiestan que Siempre será beneficioso que el docente utilice las técnicas lúdicas en la asignatura, porque esto hará que ellos se motiven y así podrán entender de manera significativa ya que podrán interactuar con sus compañeros sobre los problemas que se presenten para resolverlos adecuadamente, 5 Manifiestan que Casi siempre y 1 Nunca ya que consideran que esta asignatura es en pizarra.

TABLA N°16 Utilización de las técnicas lúdicas

¿Cree usted que la utilización de las técnicas lúdicas dentro del salón de clases le ayudara a comprender mejor la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 13	Siempre	63	98%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	2%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°14 Utilización de las técnicas lúdicas

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 63 estudiantes manifiestan que Siempre es bueno utilizar nuevas técnicas y que mejor que las lúdicas dentro del salón de clases porque será una herramienta didáctica que servirá como aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje y esto hará que el estudiante pueda utilizarla cuando crea necesario para poder repasar la asignatura de manera adecuada y así desarrollar su rendimiento académico, 1 estudiante manifiesta que Nunca porque considera que la Matemáticas se la aprende en la pizarra.

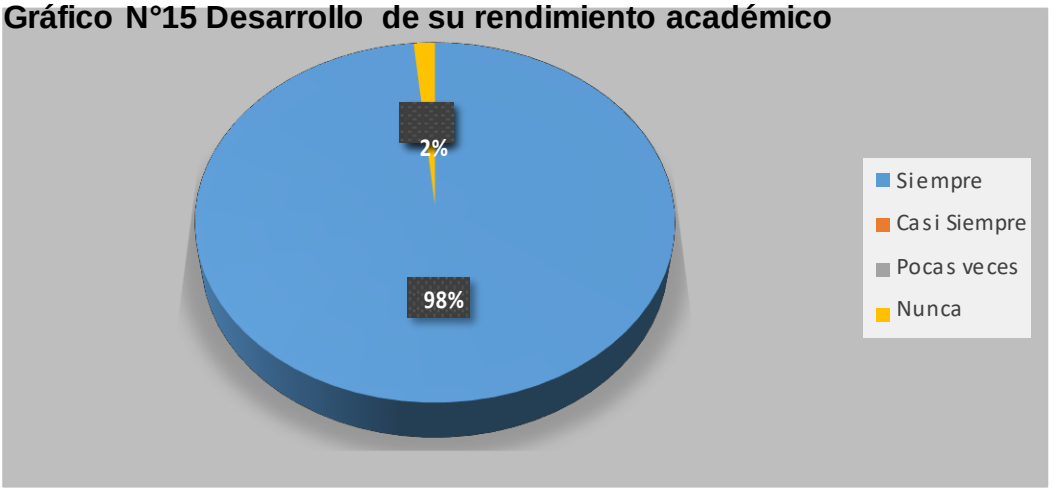
TABLA N°17 Desarrollo de su rendimiento académico

¿Considera usted importante utilizar las técnicas lúdicas en el desarrollo de su rendimiento académico en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 14	Siempre	63	98%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	2%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°15 Desarrollo de su rendimiento académico



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 63 estudiantes manifiestan que Siempre debido a que la materia de Matemáticas la consideran difícil y que mejor utilizar las técnicas lúdicas para poder comprenderla de una manera novedosa y participativa y de esa forma desarrollar su lado reflexivo, logrando de esa forma un rendimiento académico y adecuado que sirva para su futuro profesional, mientras 1 estudiante manifiesta que Nunca.

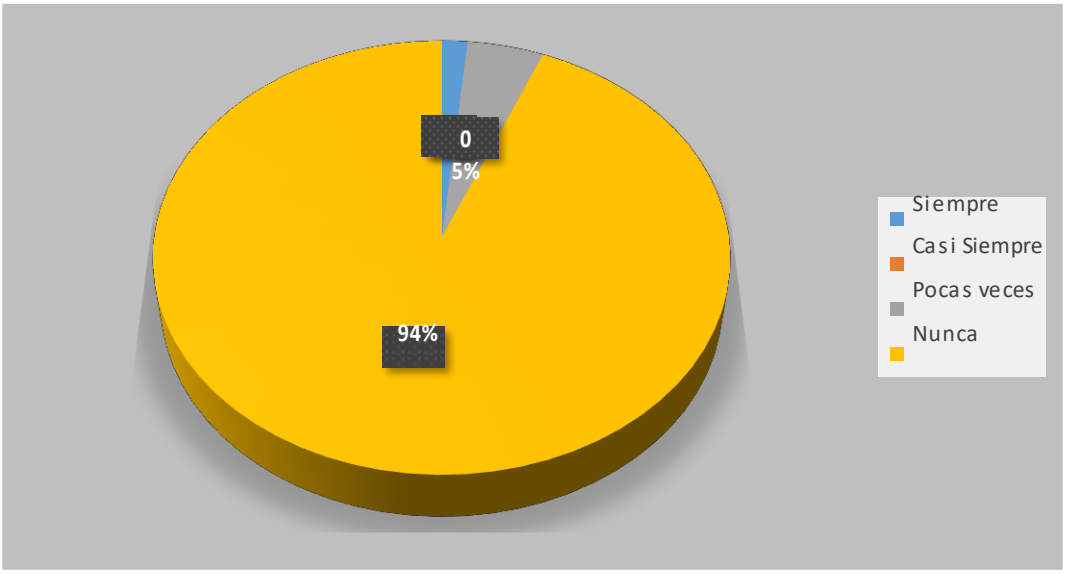
TABLA N°18 Recursos didácticos tradicionales

¿Considera usted que los recursos didácticos tradicionales que utiliza el docente son los adecuados en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 15	Siempre	1	1%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	3	5%
	Nunca	60	94%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°16 Recursos didácticos tradicionales



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 60 estudiantes manifiestan que Nunca, debido a que esa recursos son obsoletos y no les despierta las ganas de aprender volviendo monótona la clase por lo que su rendimiento académico no es el adecuado generando así un problema educativo viéndolo reflejado en sus calificaciones, 3 manifestaron que Pocas veces resulta positivo y 1 que Siempre eso recursos son los adecuados para el aprendizaje.

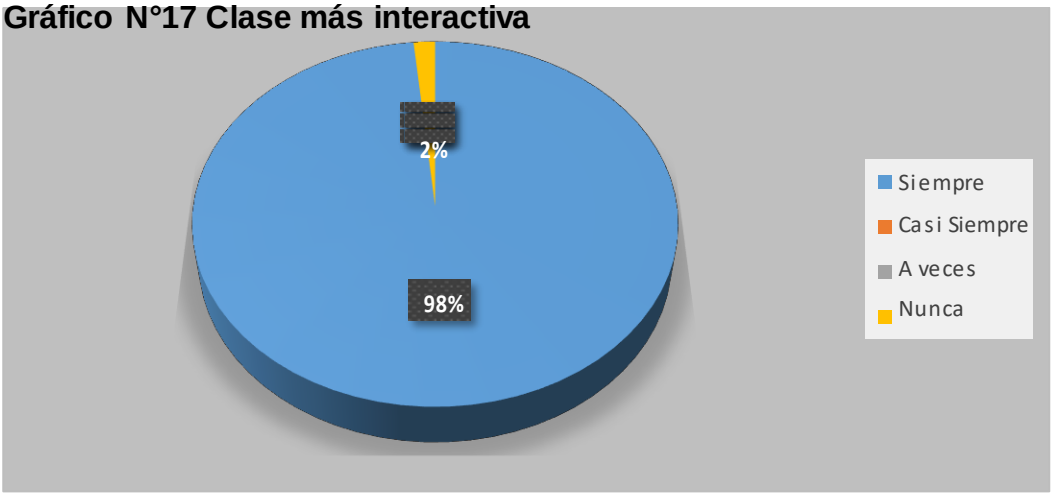
TABLA N°19 Clase más interactiva

¿Considera usted que el docente debe de hacer la clase más interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 16	Siempre	63	98%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	2%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°17 Clase más interactiva



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 63 estudiantes manifiestan que Siempre porque consideran que la clase no debe ser monótona, es decir que solo el docente hable sino más bien que ellos puedan participar activamente logrando de esa forma que el estudiante se compenetre en la temática y así el buscara nuevas conceptualizaciones para de esa forma buscar un resultado adecuado mediante su rendimiento académico, mientras 1 estudiante manifiesta que Nunca.

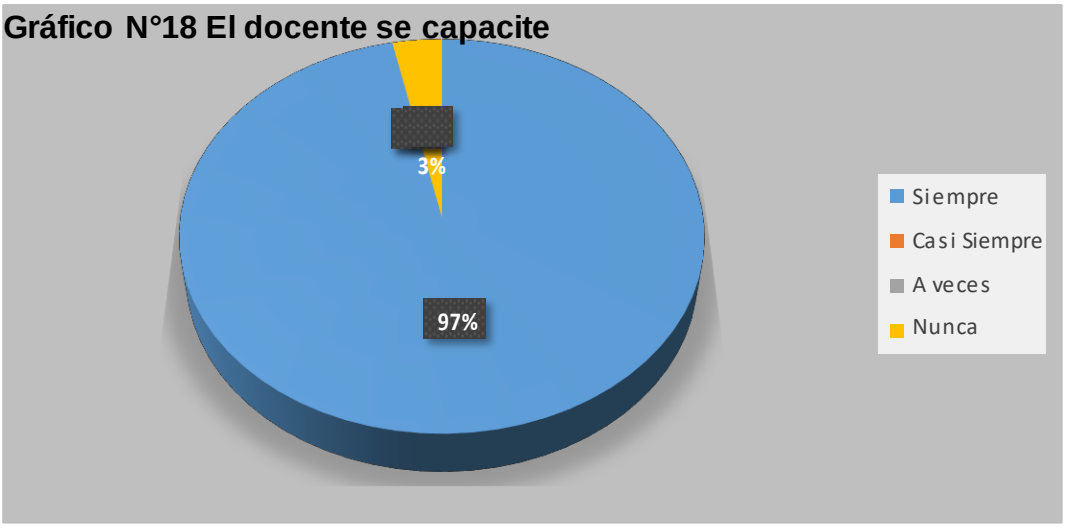
TABLA N°20 El docente se capacite

¿Estaría usted de acuerdo en que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de las técnicas lúdicas para poder impartirla en el salón de clases?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 17	Siempre	63	97%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	3%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°18 El docente se capacite



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 63 de los estudiantes manifiestan que Siempre será bueno que el docente busque nuevas herramientas didácticas y que si para ello se debería de capacitar lo consideran bueno porque se generaran nuevas formas para desarrollar un mejor nivel académico y de esa manera ellos ganaran en su formación educativa, mientras 1 estudiante manifiesta que Nunca.

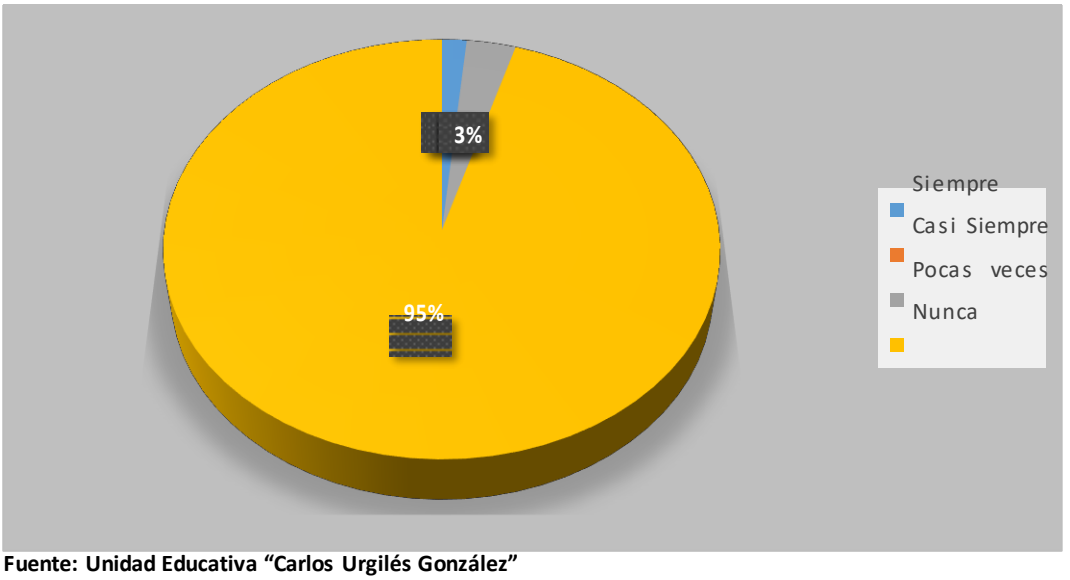
TABLA N°21 Tipo de aprendizaje

¿Cree usted que el tipo de aprendizaje que recibe en la actualidad en la asignatura de Matemáticas es el adecuado para su desarrollo del rendimiento académico?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 18	Siempre	1	2%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	2	3%
	Nunca	61	95%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°19 Tipo de aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 27 estudiantes manifiestan que Nunca porque consideran que la metodología es obsoleta por lo que su aprendizaje es memorístico, el cual los perjudica enormemente en su desarrollo del rendimiento académico, por lo que desearían que se busquen nuevas herramientas didácticas para cambiar esta situación y que se pueda mejorar su nivel de aprendizaje.

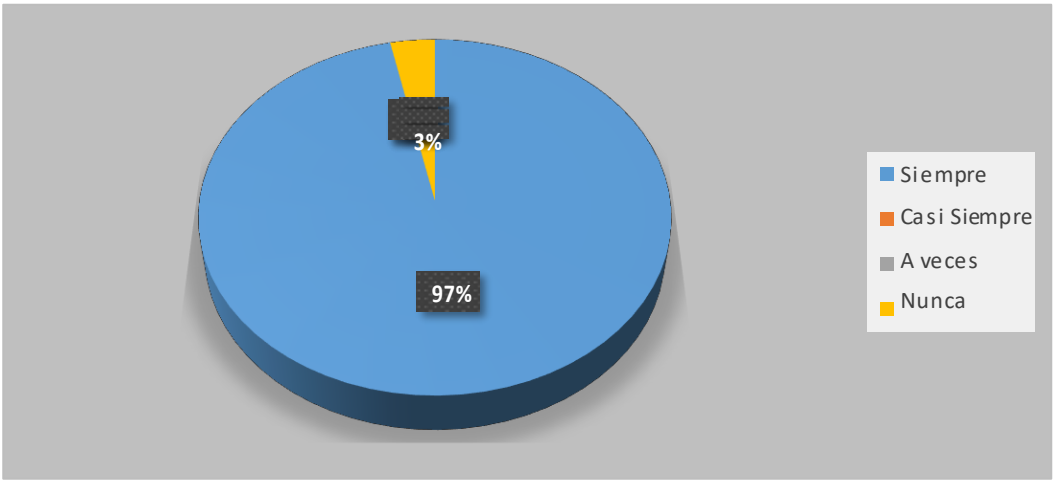
TABLA N°22 Importante que se utilice un Software

¿Considera usted importante que se utilice un Software Educativo a dirigido a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Matemáticas?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 19	Siempre	63	97%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	1	3%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°20 Importante que se utilice un Software



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: 64 estudiantes manifiestan que Siempre será de gran importancia el uso de la tecnología y que mejor un software educativo que contengan los temas más complicados de la asignatura, ya que este les servirá para poder entender de una forma interactiva y participativa la temática a investigar y desarrollar, mientras que 1 estudiante manifiesta que Nunca y que le gusta la forma tradicional.

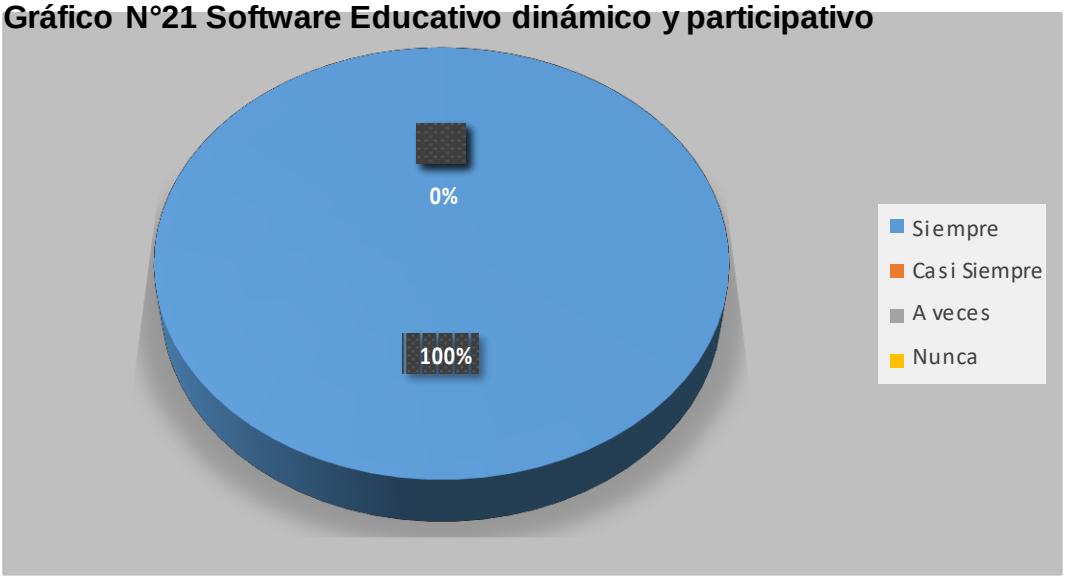
TABLA N°23 Software Educativo dinámico y participativo

¿Considera usted que un Software Educativo contenga enlaces y contenidos que lo hagan dinámico y participativo dentro del salón de clases?			
Código	**Detalle**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 20	Siempre	64	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Σ	**64**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Gráfico N°21 Software Educativo dinámico y participativo



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"

Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Análisis: Los 64 estudiantes manifiestan que Siempre, debido a que de esa manera esta herramienta hará que la clase sea más activa y tanto el docente como ellos podrán compartir criterios y opiniones logrando de esa manera a obtener un aprendizaje adecuado logrando desarrollar las destrezas.

Conclusiones

Como se evidencia en la temática del proyecto de tesis; Determinar el uso y aplicación correcta de los Recursos Didácticos Tecnológicos, a través de nuevas metodologías didácticas para fortalecer el nivel cognoscitivo de los estudiantes; pero se demuestra por medios de los métodos y técnicas aplicados en esta investigación que se utiliza.

Esta escuela no cuenta con los medios tecnológicos necesarios que dinamicen la interacción para la aplicación de una enseñanza más dinámica y moderna, la falta de estos recursos tecnológicos contribuye al estancamiento educativo de los estudiantes en el fortalecimiento de la materia de estudios sociales, el nivel de conocimiento de los estudiantes es muy regular, en esta unidad educativa todavía se sigue aplicando la enseñanza tradicional, el docente explica su clase en el pizarrón, y en algunos de los casos no existen la retroalimentación como refuerzo.

Los docente no están capacitados correctamente en la aplicación de equipos tecnológicos y software orientados a la educación, su conocimiento es básico, limitándose al uso de Word, Excel, Power Point como aplicaciones utilizadas para uso personal, la infraestructura física de la unidad educativa no está acta para implementar en cada aula recursos tecnológicos, no cumplen con los estándares señalado que son un cuarto cerrado donde se colocaría un proyector, un pc y una pantalla que son implementos básicos multimedia para la enseñanza - aprendizaje.

Esta investigación se realiza con la finalidad de buscar las herramientas pedagógicas interactivas más adecuadas para incentivar al estudiante a mejorar su rendimiento académico, y en el docente dar una nueva perspectiva de orientación hacia la aplicación de Recursos Tecnológicos orientados a la educación, la problemática y su solución es precisa y directa para crear e incentivar el uso de una Guía Didáctica.

Recomendaciones

Después del análisis generado como parte de la estrategia metodológica de investigación a los docentes y estudiantes de esta unidad educativa, se evidencia que sí conocen de la tecnología y la usan en todas sus actividades diarias, ese conocimiento se lo debe orientar a través de un refuerzo de aplicaciones y herramientas tecnológicas para incluirlos como material didáctico, se deberían gestionar a trasvés de entidades gubernamentales la dotación de infraestructura tecnológica para fortalecer la enseñanza aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes.

Se recomienda la capacitación constante a los docentes en la elaboración, uso y aplicación correcta de Recursos Didácticos Tecnológicos, para salir del analfabetismo tecnológico, y este aprendizaje aplicarlo como parte de una enseñanza a potencializar el conocimiento en los estudiantes, adecuar e implementar el laboratorio de cómputo con material tecnológico apropiado, como internet computadoras y proyectores, que sirva en la aplicación de metodologías y estrategias didácticas generadas a través de software educativo.

Concienciar a la comunidad educativa en el cuidado de estos Recursos Tecnológicos, a través de un manejo adecuado y con la guía de un docente que esté preparado técnicamente en el uso correcto de estos medios informáticos, que facilitaran el uso y aplicación de la Guía Didáctica Multimedia, como método de enseñanza - aprendizaje en el proceso cognoscitivos de los estudiantes para mejorar el bajo rendimiento escolar.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de software educativo con técnicas lúdicas para desarrollar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Introducción

Esta propuesta tiene como finalidad desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes del área de matemáticas mediante técnicas lúdicas, debido a que mediante la observación y las encuestas se pudo constatar que su aprendizaje no es el adecuado en la actualidad y por lo tanto es indispensable la utilización de las tecnologías como una herramienta pedagógica interactiva y que mejor con la creación de un software educativo.

La tecnología en la actualidad es la base para todo lo que realiza el ser humano y por lo tanto la educación también debe de considerarla dentro de su pensum académico, brindando así un recurso tecnológico para los docentes y estudiantes de octavo año general básico unificado y que sirva para desarrollar su rendimiento académico en el área de matemáticas, beneficiando notablemente en su desarrollo intelectual.

Este software educativo tiene que estar basado en el contenido específico y fundamental de la asignatura y para eso se debe de contar con la colaboración de los docentes para poder saber a ciencia cierta sobre lo que se debe de incluir en el mismo, debe de ser interactivo para que el estudiante pueda motivarse en su utilización, debe de formarlo para ser participativo tanto con el docente como con sus compañeros del aula, todos estos factores harán que el estudiante sea reflexivo, crítico e investigador

de nuevos conocimientos que le generarán un rendimiento académico acorde a las necesidades del estudiante.

En la actualidad se deben de formar estudiantes capaces de poder buscar nuevos conocimientos y para ello se debe de dejar a un lado los recursos didácticos tradicionales con los que se enseñan aún, con los recursos tecnológicos y la utilización de las técnicas lúdicas se podrá obtener profesionales probos y capacitados para cubrir las exigencias que pide la sociedad actual, por lo que se ha visto la necesidad de que los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa "Carlos Urgilés González" cumplan con ese objetivo y por lo tanto utilicen un software educativo en el área de matemáticas para desarrollar su rendimiento académico.

Objetivos

Objetivo general

- Diseñar un software educativo con técnicas lúdicas de la asignatura de matemáticas que sirva como herramienta para el desarrollo del rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa "Carlos Urgilés González".

Objetivos Específicos

- Aplicar un software educativo que sea interactivo, que contenga enlaces, que sirva para que los estudiantes de octavo año general básico unificado sean reflexivos, participativos y críticos del área de matemáticas.

- Desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año general básico unificado en el área de matemáticas de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”.

- Seleccionar el contenido del software educativo para beneficio del rendimiento académico de los estudiantes de octavo año general básico unificado en el área de matemáticas.

Aspectos teóricos

Software educativo

En estos tiempos la tecnología se ha desarrollado de manera acelerada, cambiando la manera tradicional de los que aceres de las personas y modificando sus procedimientos que han hecho que sean más rápidas y cómodas en su ejecución.

Por lo tanto en la educación también la tecnología podrá ayudar notablemente y esto se lo puede realizar por medio de los denominados software educativos y estos estarán entrelazados entre el usuario y el programa informático por medio del computador, dejando a un lado la metodología y los recursos didácticos tradicionales que se siguen impartiendo en la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” y cuyos perjudicados son los estudiantes de octavo año general básico unificado en el área de matemáticas.

No todo software se lo puede denominar educativo ya que cada uno comprende situaciones diferentes y que han sido programados para cumplir una finalidad ya determinada, por lo que se debe de tener en claro cuál es el adecuado para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Por lo tanto se puede manifestar que un software educativo es aquella aplicación de la informática, que tiene como base primordial una estrategia pedagógica muy bien definida y que servirá para mejorar notablemente el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y lo cual se constituirá en un certero instrumento para el desarrollo del rendimiento académico en el área de matemáticas en los estudiantes de octavo año general básico unificado y así se formara al nuevo estudiante del siglo XXI.

Se puede mencionar algunas de las ventajas que dará la utilización de este software educativo multimedia del área de matemáticas:

- Este software educativo va a permitir la interacción entre el estudiante y el docente, con sus compañeros, también se lo podrá utilizar para realizar una retroalimentación o evaluación de lo aprendido de la asignatura.

- Este software educativo tendrá representaciones animadas, las cuales servirán para un mejor aprendizaje del contenido del área de matemáticas.

- Este software educativo incidirá el desarrollo de destrezas y habilidades a través de su uso a diario.

- Por medio de este software educativo se va a disminuir el tiempo que se emplea para poder impartir la clase y por lo tanto el contenido de la asignatura, ya que se contara con este recurso computarizado.

En conclusión se puede manifestar que los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” por medio de la utilización de este software educativo van a desarrollar un aprendizaje adecuado, debido a que van a desarrollar el rendimiento académico en el área de matemáticas y por lo tanto su nivel de aprendizaje va a mejorar notablemente.

Aspecto pedagógico

En lo referente al plano pedagógico la ejecución de esta propuesta va a generar un beneficio enorme en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemáticas, debido a que por medio de este software educativo se va a poder mostrar el contenido de la asignatura de una forma dinámica e interactiva por medio de técnicas lúdicas, lo cual despertará el interés y la motivación de los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”.

Aspecto sociológico

En lo referente al plano social se puede decir que esta propuesta logrará generar estudiantes capacitados y actualizados en lo que se refiere al uso de la tecnología en el plano educativo y que por medio de este recurso tecnológico desarrollar el rendimiento académico en el área de matemáticas, logrando formar futuros profesionales con una visión diferente a la actual por lo que servirá de gran ayuda para los cambios que pide la sociedad y así poder obtener un desarrollo adecuado para beneficio del país.

Aspecto psicológico

En el plano psicológico esta propuesta ayudará a cambiar la mentalidad que se tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde solo el estudiante obtenía un aprendizaje memorista y no desarrollaba su pensamiento lógico, pero con el uso de un software educativo el aprendizaje se desarrollará de manera dinámica y participativa logrando

que el área de matemáticas se vuelva interesante para los estudiantes de octavo año general básico unificado de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” y así ellos podrán lograr un rendimiento académico de una manera interactiva y práctica, logrando vencer al aprendizaje memorístico.

Aspecto legal

Garantizar que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social. Ofrecer a los ciudadanos igualdad efectiva de oportunidades, para compensar las desigualdades sociales, culturales, lingüísticas y educativas, a través de educación de calidad y calidez. Implementar un sistema nacional de evaluación y rendición de cuentas.

Factibilidad

Factibilidad Financiera

Los gastos que se generaron para el diseño, desarrollo, aplicación y ejecución de este software educativo, fueron cubiertos en su totalidad por los autores de este proyecto educativo, por lo tanto la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” no tuvo ninguna clase de egreso, el único afán de los investigadores es que se cuente con un recurso tecnológico que sirva como herramienta pedagógica en el desarrollo del rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico unificado en la asignatura matemáticas.

Factibilidad Técnica

La unidad Educativa “Carlos Urgilés González” cuenta con equipos computacionales adecuados para poder utilizar el software educativo en el área de matemáticas por lo que se pudo constatar que será de gran ayuda

para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico unificado.

Tabla #24 Descripción técnica

Número de Equipos	Descripción
10 PC	Procesador: P4 2.80 GHz Disco duro:80 gb Monitor 15' Kit multimedia

Fuente: Escuela Completa Carlos Urgilés González.
Elaborado por: Pastenez Burgos Jose Luis – Pihuave Zamora Abel Jose

Factibilidad de Recursos Humanos

Se cuenta con todo el apoyo de las personas que están inmersas en esta investigación como son la autoridad, docentes del área de matemáticas y de los estudiantes de octavo año general básico unificado, los cuales están de acuerdo en utilizar este software educativo para mejorar el rendimiento académico.

Factibilidad Legal

Todo trabajo educativo debe de sustentarse legalmente, para que se pueda garantizar el correcto uso de su aplicación, por lo que se va a hacer referencia a la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás leyes que existiesen en el Ecuador:

LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL

CAPITULO UNICO DEL AMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Ámbito- La presente Ley garantiza el derecho a la educación determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen Vivir, la interculturalidad y la

plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación, Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

El inter aprendizaje y multiaprendizaje.- se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Educación en valor.- La educación debe basarse en la transmisión y practica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, ética, social, por identidad

de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 5.- La educación como obligación de Estado.- El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generara las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y Egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el sistema Educativo a través de la Auditoria Nacional de Educación de través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

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

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

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

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrolla de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de Género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, el género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley.

Descripción de la propuesta

Requerimientos técnicos

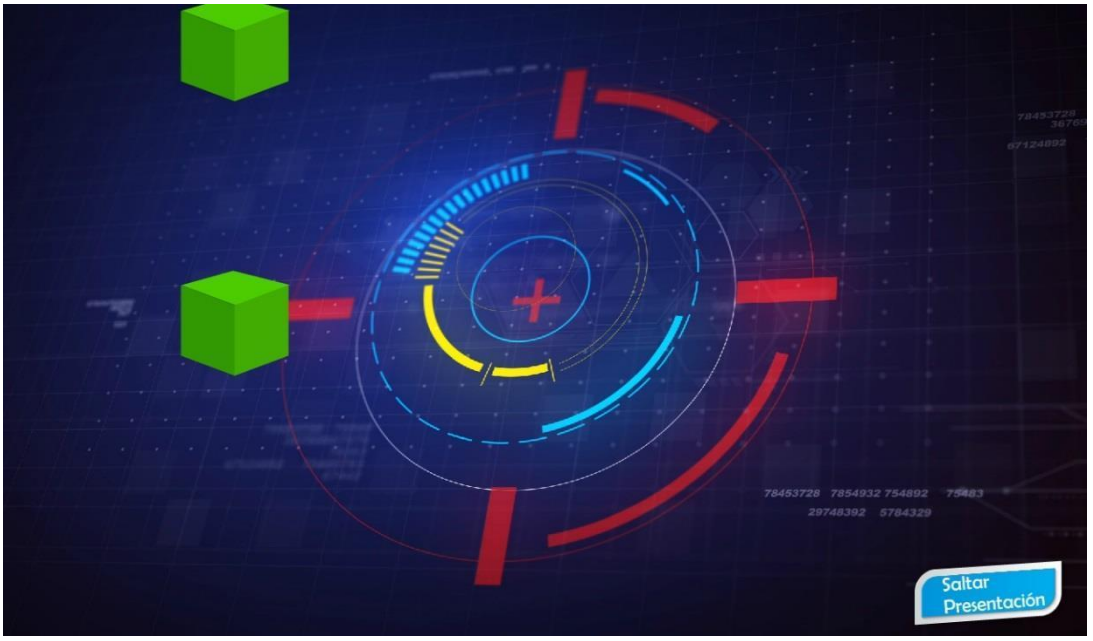
Para realizar el software se necesitó los siguientes programas:

- Adobe flash cs6
- Adobe illustrator cs6
- Adobe Photoshop cs6
- Internet explorer 10.1

MANUAL *DE USUARIO*

Pantalla de la propuesta y el tema del proyecto con los autores y su respetivo tutor y pequeño intro.

Grafico 22 inicio del programa



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Aquí encontráremos el menú de opciones de nuestro sistema.

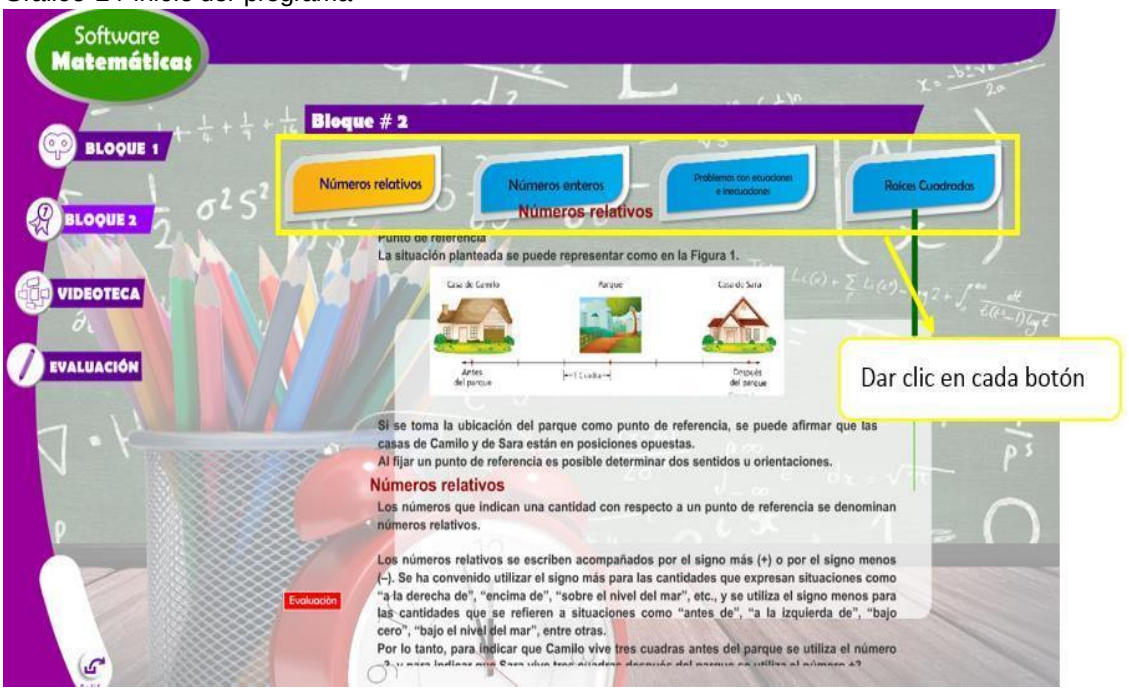
Grafico 23 menú del programa

Fuente: Unidad Educativa “Carlos Urgilés González”
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Bloque 1:

Todo el contenido de este bloque.

Grafico 24 inicio del programa

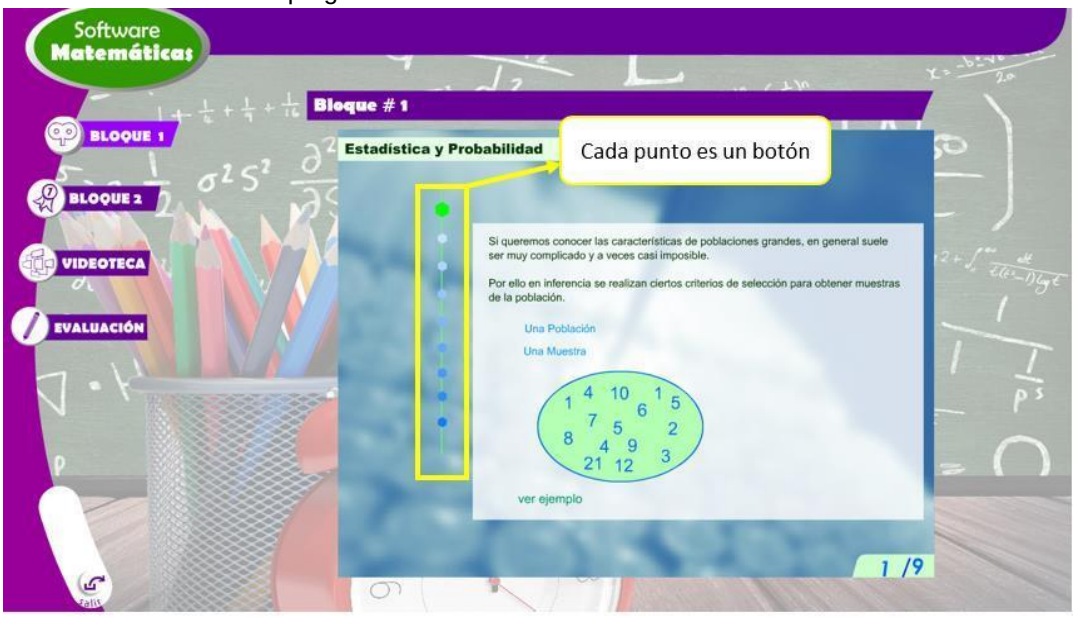


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Bloque 2:

Hablaremos sobre los numeros.

Grafico 25 contenido del programa

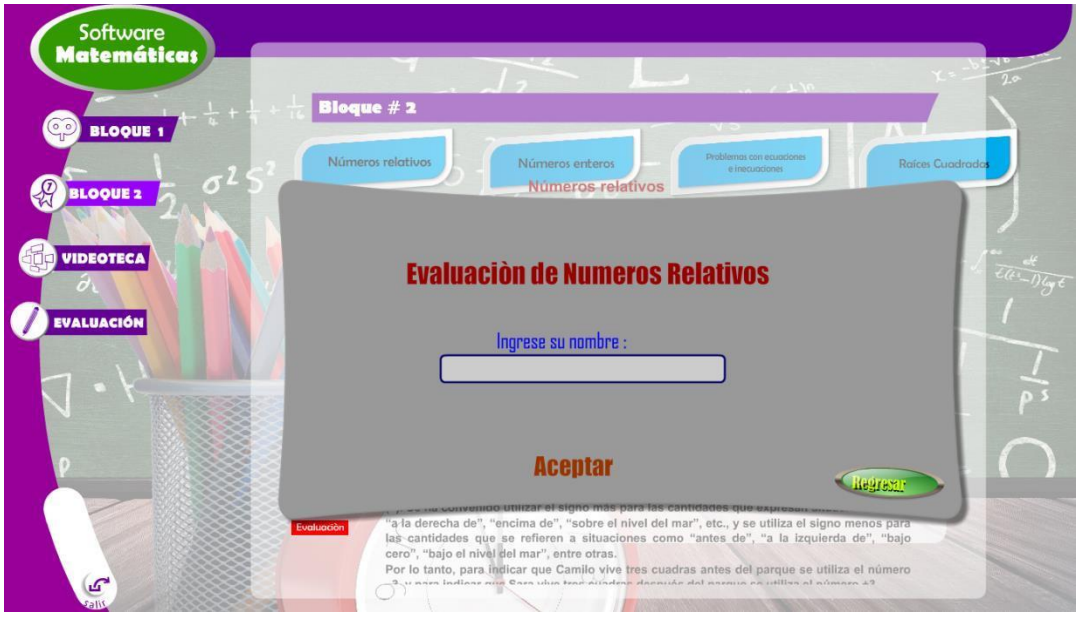


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Evaluacion de bloques:

En cada bloque hay una evaluación .

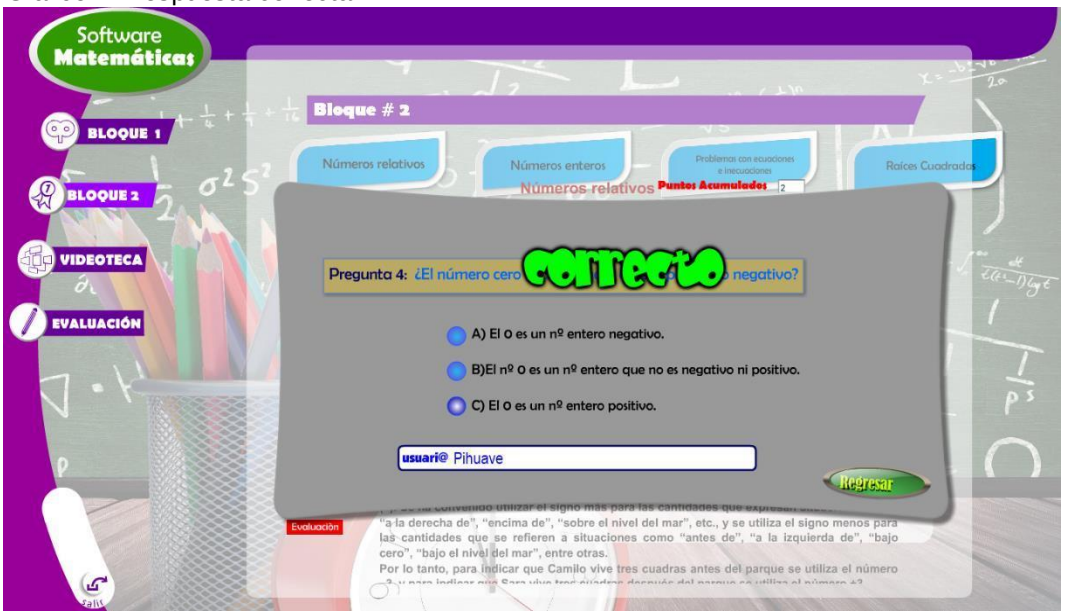
Grafico 26 evaluación del programa



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Respuesta correcta: Si respondemos bien nos aparecera de la siguiente manera la pantalla .

Grafico 27 respuesta correcta

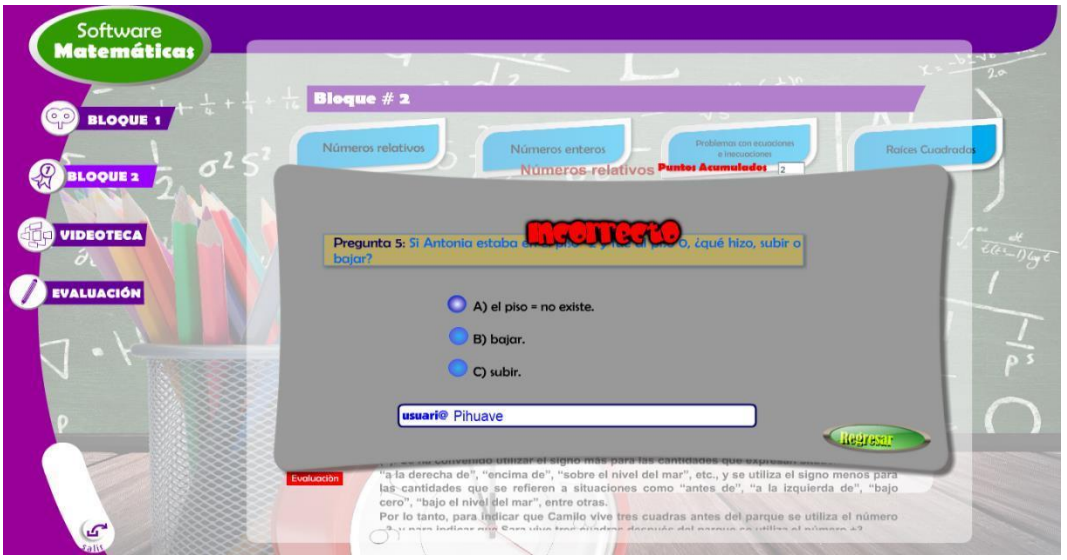


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Respuesta Incorrecta:

Si respondemos mal nos aparecera de la siguiente manera la pantalla .

Grafico 28 menú del programa

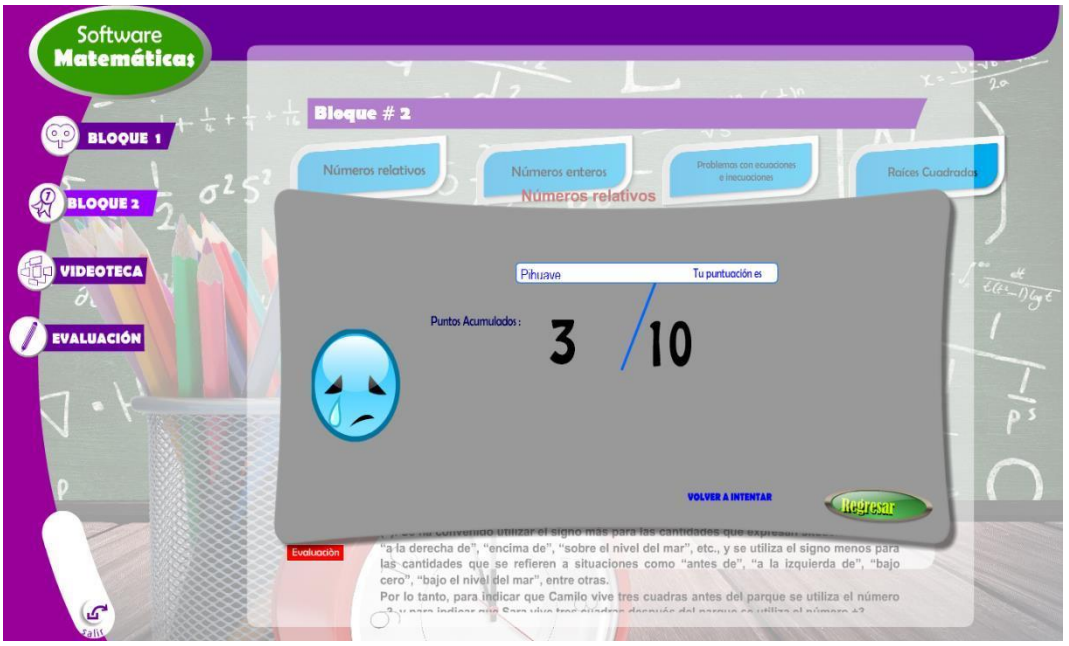


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Resultado final:

Aquí obtendremos nuestro puntaje.

Grafico 29 respuesta incorrecta

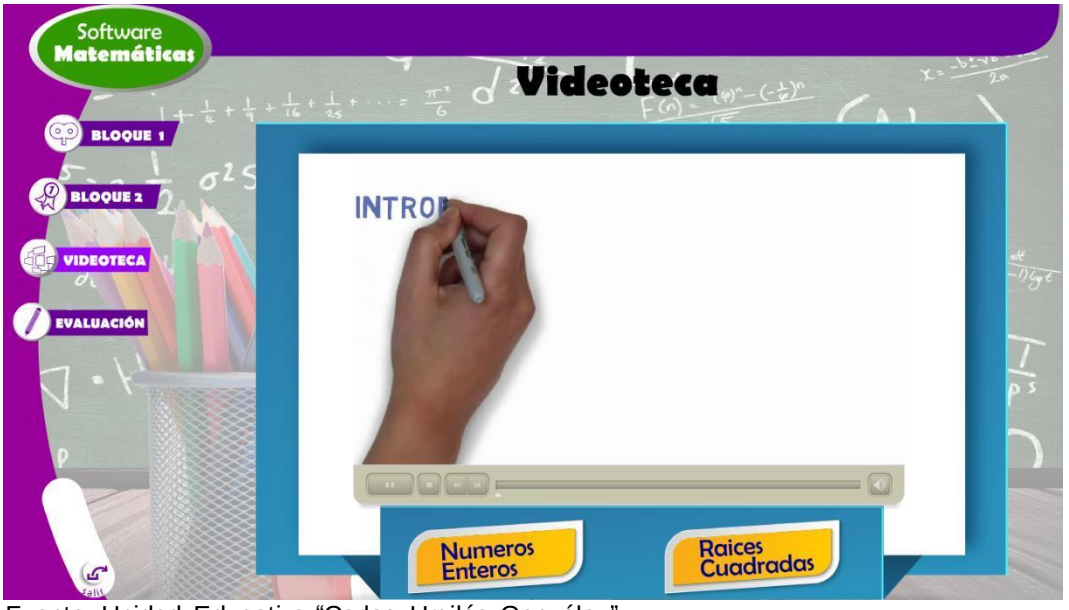


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Videoteca:

pequeños videos tutoriales de refuerzos.

Grafico 30 videoteca

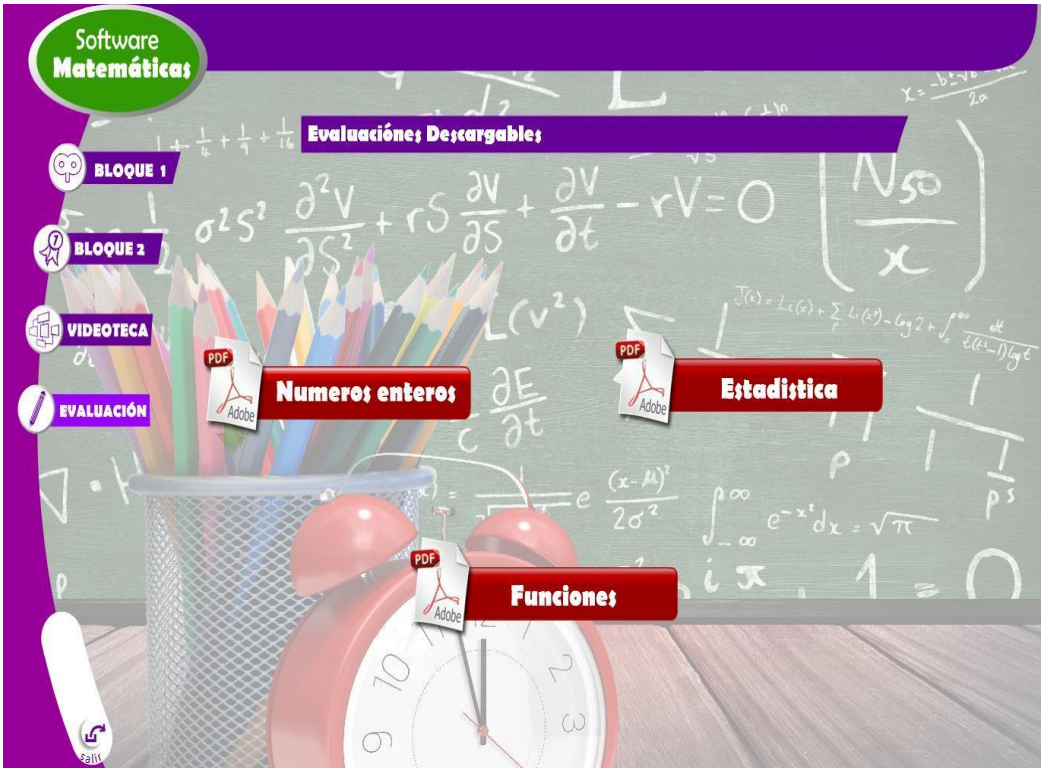


Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Evaluaciones descargables:

Tres evaluaciones para descargar.

Grafico 31 evaluaciones para descargar



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Urgilés González"
Elaborado: Pihuave Zamora Abel y Pástenez Burgos José por:

Conclusiones

Luego de haber sido implementado fehacientemente los distintos instrumentos de investigación correspondientes a la investigación se pudo llegar a las siguientes conclusiones que nos una idea clara de la situación de la institución y por medio de la cual se buscara la solución y ver si es factible y aplicable para la unidad educativa.

Se dio a notar que la unidad educativa no desarrolla el rendimiento académico en los estudiantes de octavo año general básico unificado, y no cuentan con los recursos tecnológicos suficientes para el correcto aprendizaje del área de matemáticas, los docentes no tienen a la mano un recurso didáctico tecnológico de acorde al texto, lo que resulta muy difícil al compartir de manera amena y llamativa la materia, por lo que dificulta el aprendizaje integral o significativo del educando.

Una carencia o muy poco uso de dinámicas o actividades lúdicas por medio de la tecnología, por la amplia información que tienen que compartir en el poco tiempo que tienen en el aula u horas destinadas a su materia. Y hay que guiarse con las planificaciones ya realizadas con los demás docentes para ir a la par con todos y no atrasarse con la información o contenido a compartir.

Claro que si existe una relación entre estudiante y docente y buena comunicación aun entre estudiantes, lo que es bueno para aportar en el proceso de formación de la personalidad y donde podrá haber interacción con los conceptos propios y el de los compañeros, a diferencia de la comunicación con el docente que lo que hará será crear un ambiente de confianza y los docentes están de acuerdo con que habrá un beneficio a largo plazo cuando los alumnos obtengan un pensamiento crítico.

Recomendaciones

Se recomienda que se dé un desarrollo adecuado del rendimiento académico y se promueva su uso en el área de matemáticas, de tal manera que se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes por medio del uso de un software educativo y sea de esta manera de gran aporte para los docentes para que llamen la atención del estudiante; para que despierte su interés, su creatividad para mayor aprehensión de la materia.

Estimular la utilización de un software educativo en el área de matemáticas debido a que despertará en los estudiantes el deseo de aprender y animara en el transcurso de la clase al uso de la tecnología, por lo que el estudiante estará atento a la clase y mediante la colaboración del docente surgirá así un aprendizaje que lo llevara o guardara por el resto de su vida ya estará impregnado en su mente.

Tener siempre presente que la comunicación entre el docente estudiante es necesaria siempre en el salón de clases porque genera un ambiente de confianza, compañerismo, y permite intercambiar conocimientos reforzando fuertemente los propios y utilizarlos para un fin que es el desarrollo del rendimiento académico del educando que es el eje principal de toda unidad educativa.

Compartir el software educativo con el estudiante para que tenga una herramienta al alcance de su mano útil e indispensable en el proceso de enseñanza por sus múltiples beneficios al ser implementados de manera eficiente y guiados o encaminados por el docente en todo tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, R. (2013). *Estadística aplicada a las ciencias de la educación.* Calí: Siglo XX.

Bisquerra, M. (2013). *Manual d etécnicas de investigación para estudiantes.* Barcelona : Planeta.

Calassati. (2014). *La mente de los niños y su desarrollo en la educación.* Barcelona: Planeta.

Cegarra, J. (2013). *Los métodos de investigación.* Buenos Aires: Brujas.

Guartatanga Doris, C. S. (2015). En C. S. Guartatanga Doris, *JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO* (pág. 4). Cuenca.

Lara, V. (2013). *Investigación descriptiva sobre las actividades en la educación.* Madrid: Ibérica.

Mas, J. (2014). *La investigación de campo como base para la reflexión docente.* Buenos Aires: Brujas.

Pabón, J. J. (2011). En J. J. Pabón, *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA* (pág. 4). Bogota: bgt.

Peralta. (2013). *La lectura como un arte.* Buenos Aires: Nueva Era.

Rivadeneira, M. (2013). *Tamaño d ela muestra y precisión estadística.* Madrid: Ibérica.

Zarcar, C. (2015). *Métodos y pensamiento crítico.* Buenaventura: Luz.

Anexos

UG-FFLCE-MYP-PH- 473
Guayaquil, Junio 07 del 2018

Licenciado:
MARIO MEJÍA GUEVARA
DIRECTOR DE LA ESCUELA FISCAL COMPLETA "CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ"
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresado: **PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ y PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS,** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA.

PROPUESTA: DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO.

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

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

Atentamente,

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR

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

Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la carrera.

Distrito 1 educativo XIMENA 1	**ESCUELA DE EDUCACION BASICA FISCAL COMPLETA "CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ"** **Guasmo Sur. Coop. Unión B. Bloq. 2** **Guayaquil- Ecuador** **carlosurgilesgonzalez83@hotmail.com**	

Guayaquil, Junio 12 del 2018

MSC.
SILVIA MOY-SANG CASTRO
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.

DE MIS CONSIDERACIONES:

SALUDO A UD MUY RESPETUOSAMENTE Y AL MISMO TIEMPO INFORMO QUE LOS ESTUDIANTES: **PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ Y PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS**, MEDIANTE OFICIO SOLICITARON REALIZAR SU PROYECTO EDUCATIVO EN LA INSTITUCIÓN QUE DIRIJO, A QUIENES SE LES DA LA AUTORIZACIÓN PARA QUE REALICEN EL MISMO Y COMUNICO A UD. LA RESOLUCIÓN TOMADA.

TEMA DEL PROYECTO: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES EN LENGUA Y LITERATURA.DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAUNIDADEDUCATIVA FISCAL "CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ"ZONA 8, DISTRITO 1, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA XIMENA, PERÍODO 2018-2019.

DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO.

ES TODO CUANTO PUEDO INFORMAR, PARA LOS FINES LEGALES.

Atentamente.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DIRECCIÓN Carlos Urgiles Gonzalez

LCDO. MARIO MEJÍA GUEVARA
DIRECTOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA
CARREERA SISTEMA MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, _____

SR.
Lic. Juan Fernández Escobar. Msc.
DIRECTOR DE CARRERA INFORMATICA Y SISTEMA MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Econ. Tatiana Katherine Avilés Hidalgo. Msc, Edgar Morales Caguana docente tutor del trabajo de titulación y Pástenez Burgos José Luis, Pihuave Zamora Abel Jose estudiantes de la carrera Sistema Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 18:00 - 19:00, el día Viernes

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.

Agradeciendo la atención, quedamos a Ud.

Atentamente,

Pástenez Burgos José Luis
C.I. 0921892006

Pihuave Zamora Abel Jose
C.I. 0930035217

Msc. Edgar Morales Caguana
C.I. _____

ANEXO 1

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

PIHUAVE-PÁSTENEZ

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LAPROPUESTA DETRABAJO DE TITULACION

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	Actividades lúdicas en el rendimiento académico, en el área de matemática. Diseño de software educativo.		
Nombre del estudiante (s)	**PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ y PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS**		
Facultad		**Carrera**	
Línea de Investigación		**Sub-línea de investigación**	
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación		**Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación**	

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	✓		
Línea de Investigación / Sublínea 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

Docente Revisor

ANEXO 4

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

Guayaquil, 21 de Agosto del 2018

Sr. MSc.
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación ACTIVIDADES LUDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO, EN EL AREA DE MATEMATICAS. DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO de los estudiantes PÁSTENEZ BURGOS JOSE LUIS, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSE, indicando que han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

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

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

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

Atentamente,

MSc. Edgar Morales Caguana
C.I. 0907752828

ANEXO 5

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: ACTIVIDADES LUDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO, EN EL AREA DE MATEMATICAS. DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO
Autor(s): PÁSTENEZ BURGOS JOSE LUIS, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSE

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	**4.5**	**4.5**
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**	**4.4**
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	**4.5**
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	1
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	**1**	0.7
Pertinencia de la investigación	0.5	**1**
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	**10**	9.9
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

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

FECHA: 21/08/2018

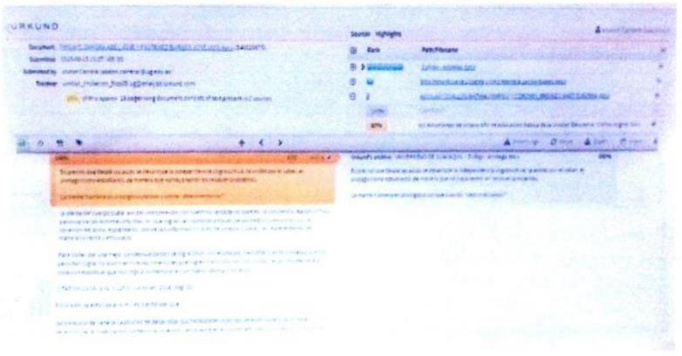
ANEXO 6

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

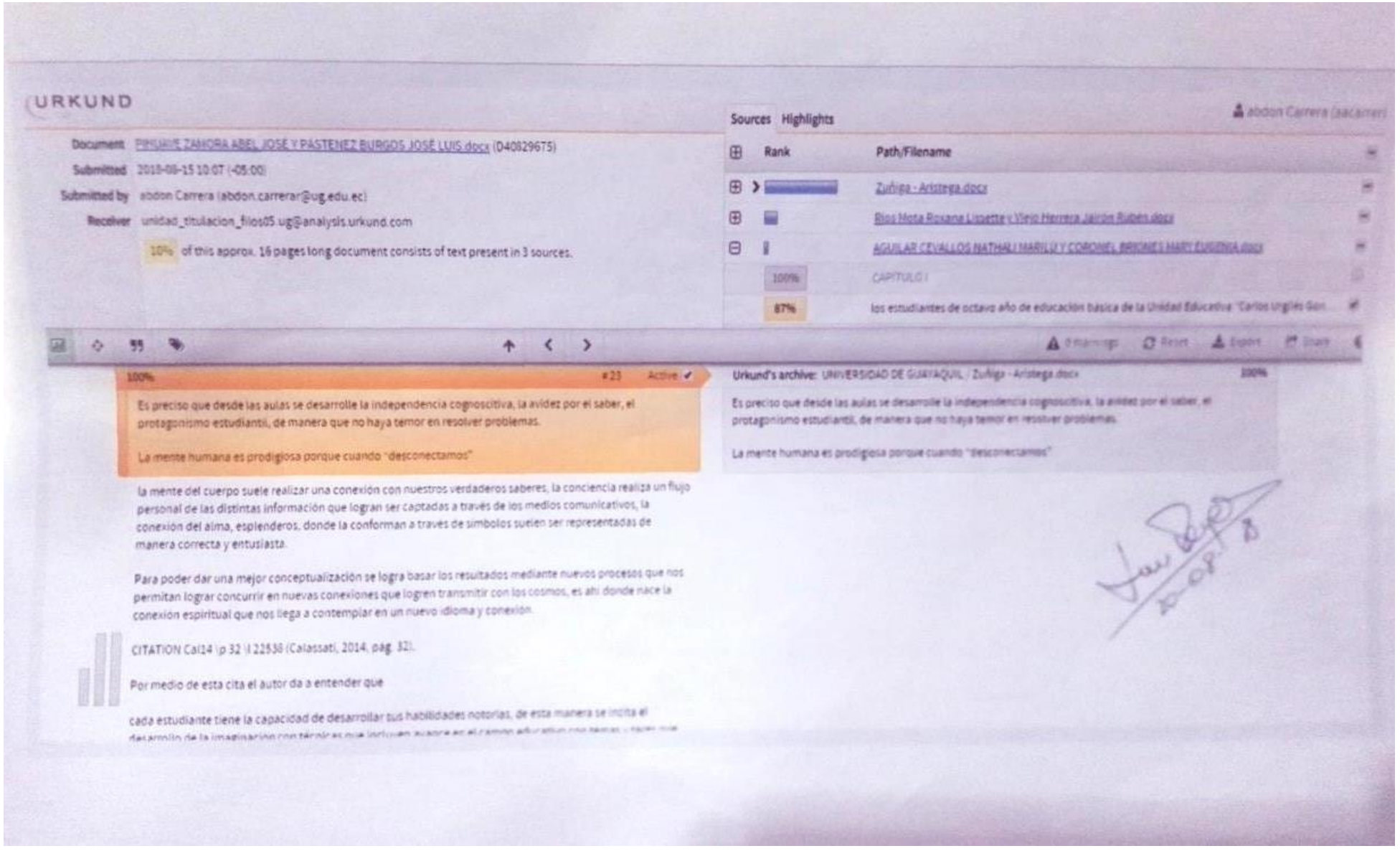
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado Msc. EDGAR FREDDY MORALES CAGUANA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS con C.I. 0921892006, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSE con C.I. 0930035217, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de L.

Se informa que el trabajo de titulación: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO, EN EL AREA DE MATEMÁTICAS. DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 10% de coincidencia.



Msc. Edgar Morales Caguana
C.C. 0907752828


URKUND
Document PINUARE ZAMORA ABEL JOSE Y PASTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS.docx (D40829675)
Submitted 2018-08-15 10:07 (-05:00)
Submitted by abdon Carrera (abdon.carrerar@ug.edu.ec)
Receiver unidad_titulacion_filos05.ug@analysis.urkund.com
10% of this approx. 16 pages long document consists of text present in 3 sources.
Sources Highlights
Rank
Path/Filename
Zuñiga - Aristega.docx
Bios Mota Roxana Lisette y Viejo Herrera Jairon Ruben.docx
AGUILAR CEVALLOS NATHALI MARILU Y CORONEL BRIONES MARY EUGENIA.docx
CAPITULO I
los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa "Carlos Urgiles Gon
100% #23 Active
Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.
La mente humana es prodigiosa porque cuando "desconectamos"
Urkund's archive: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / Zuñiga - Aristega.docx 100%
Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.
La mente humana es prodigiosa porque cuando "desconectamos"
la mente del cuerpo suele realizar una conexión con nuestros verdaderos saberes, la conciencia realiza un flujo personal de las distintas información que logran ser captadas a través de los medios comunicativos, la conexion del alma, esplenderos, donde la conforman a través de simbolos suelen ser representadas de manera correcta y entusiasta.
Para poder dar una mejor conceptualización se logra basar los resultados mediante nuevos procesos que nos permitan lograr concurrir en nuevas conexiones que logren transmitir con los cosmos, es ahí donde nace la conexión espiritual que nos llega a contemplar en un nuevo idioma y conexión.
CITATION Cal14 \p 32 \l 22538 (Calassati, 2014, pág. 32).
Por medio de esta cita el autor da a entender que
cada estudiante tiene la capacidad de desarrollar sus habilidades notorias, de esta manera se incita el

ANEXO 7

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

Guayaquil, 31 de agosto del 2018

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

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO de los estudiantes PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 14 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Msc. Fernando Magallán Jiménez
C.I. 0909188021

ANEXO 8

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS
Autores: PÁSTENEZ BURGOS JOSÉ LUIS, PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSÉ

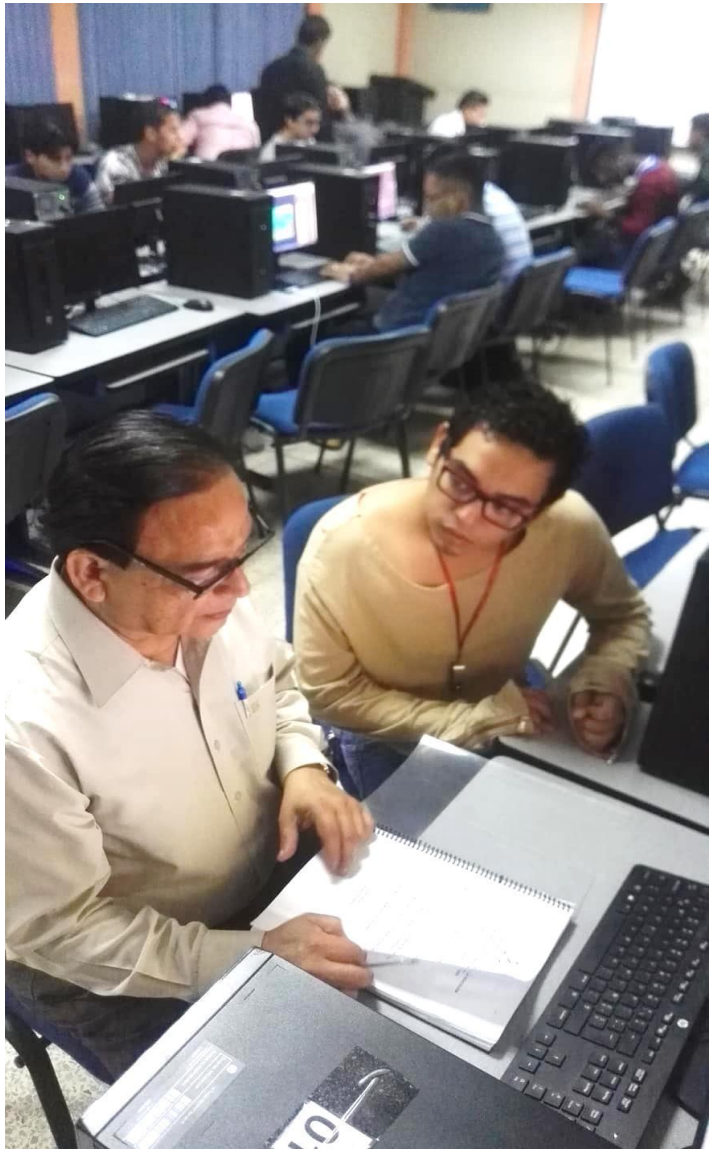
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	5.5	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	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	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.6	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.6	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.4	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.3	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	**10**	9.5	

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

Msc. Fernando Magallán Jiménez
No. C.I. 0909188021

FECHA: 31 de agosto del 2018

EVIDENCIA FOTOGRAFICA



01

S BUENO HABLAR PERO MEJOR ES ACTUAR
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL COMPLETA
CARLOS URGILÉS GONZÁLEZ
UELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCA
Don Oruga Se Fuga
La Lectura

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: ACTIVIDADES LUDICAS EN EL DESARROLLO ACADEMICO, EN EL AREA DE MATEMATICAS. PROPUESTA: DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO.		
AUTOR/ES: PASTENEZ BURGOS JOSE LUIS PIHUAVE ZAMORA ABEL JOSE	TUTOR: MSC. EDGAR FREDDY MORALES CAGUANA	
	REVISORES: MSC. FERNANDO MAGALLAN JIMENEZ	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACION	
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 21 DE AGOSTO DEL 2018	No. DE PÁGS: 119	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION SISTEMA MULTIMEDIA		
ÁREAS TEMÁTICAS: EDUCATIVO - MATEMATICAS		
PALABRAS CLAVE: ACTIVIDADES LÚDICAS, RENDIMIENTO ACADÉMICO, SOFTWARE EDUCATIVO		
RESUMEN: A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias las actividades lúdicas para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer las técnicas lúdicas en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. En vista de estas necesidades en la Unidad Educativa objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de octavo año en la asignatura de matemáticas, mediante la elaboración del desarrollo del software educativo con herramientas multimedia.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	[X] SI	[ ] NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0999176438 - 0960167874	E-mail: jlpastenezb@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	
	Teléfono: (04) 2294091	
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec	