



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO  
Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

**TEMA:**

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS CON EL USO DE  
RECURSOS TECNOLÓGICOS, PARA DESARROLLAR LA  
CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO  
DEL COLEGIO "DR. FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ"**

**AUTORAS:**

**MARÍA DEL PILAR VILLAO RODRÍGUEZ  
JUANITA MARÍA VILLÓN MEDINA**

**DIRECTORA DE TESIS:**

**LIC. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, Msc.**

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

**SEPTIEMBRE 2014**



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y POSTGRADO**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO  
Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

**TEMA**

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS CON EL USO DE RECURSOS  
TECNOLÓGICOS, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE  
LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DEL COLEGIO  
“DR. FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ”**

**AUTORAS**

**MARÍA DEL PILAR VILLAO RODRÍGUEZ  
JUANITA MARÍA VILLÓN MEDINA**



**DIRECTORA DE TESIS**

**Lic. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.**

**GUAYAQUIL – ECUADOR**

**SEPTIEMBRE 2014**

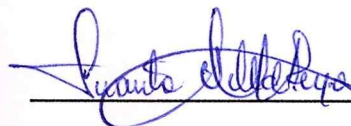
## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta Tesis de grado, nos corresponde exclusivamente; y, el patrimonio intelectual de la misma, a la "UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL"

Reglamento de Exámenes y títulos profesionales de la  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL



Lic. María del Pilar Villao Rodríguez



Lic. Juanita María Villón Medina

## DEDICATORIA

A mis padres, por cuidarme y guiarme desde donde están. A mi familia, por todo su apoyo constante y por aceptar con paciencia el tiempo que no les di cuando más me necesitaban. A mis amigos y amigas por su constante incentivo a que siga adelante.

¡Los amo infinitamente!

*María del Pilar*

A Dios, quien ha guiado mi camino para llegar a obtener mi meta trazada; a mi familia que me ha ayudado en todo lo que me propuesto; a mis hijos que haciendo muchos sacrificios me han brindado su apoyo; a mis compañeros de aula.

*Juanita María*

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a nuestro Dios por su todo su amor y por darnos la fuerza necesaria para terminar con éxito nuestra meta propuesta.

A nuestros maestros, a nuestra Tutora de Tesis, por su tiempo compartido, dedicación, motivación pero más que nada por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional. Ha sido un privilegio poder contar con su guía y ayuda.

Al Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”, autoridades y docentes por abrirnos sus puertas y permitirnos lograr nuestro objetivo establecido en este proyecto.

A la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, por hacer de nosotras, profesionales responsables y capaces.

A nuestros compañeros y compañeras, quienes a lo largo de este tiempo de estudio se convirtieron en un gran apoyo y guía a la vez.

*María del Pilar y Juanita María*

## ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DECLARACIÓN EXPRESA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	3
1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1 Antecedentes de la investigación	3
1.2 Problemas de la investigación	4
1.2.1 Planteamiento del problema	4
1.2.2 Formulación del problema de investigación	5
1.2.3 Sistematización del problema de investigación	5
1.3 Objetivos de la investigación	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4 Justificación de la investigación	7
1.5 Marco de referencia de la investigación	8
1.5.1 Marco teórico	8
1.5.2 Marco conceptual	25
1.6 Formulación de la hipótesis y variables	28
1.6.1 Hipótesis general	28

1.6.2 Hipótesis particulares	28
1.6.3 Variables (Independiente y dependiente)	29
1.6.3.1 Variable independiente	29
1.6.3.3 Variable dependiente	29
1.6.4 Operacionalización de las variables	30
1.7 Aspectos metodológicos de la investigación	31
1.7.1 Tipos de estudios	31
1.7.2 Métodos de investigación	31
1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información	33
1.7.3.1 Población	33
1.7.3.2 Muestra	33
1.7.3.3 Instrumentos de la investigación	35
1.7.4 Tratamiento de la información	36
1.8 Resultados e impactos esperados	37
CAPÍTULO 2	40
2. Análisis, presentación de resultados y diagnósticos	40
2.1 Análisis de la situación actual	40
2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas	55
2.3 Presentación de resultados y diagnósticos	58
2.4 Verificación de hipótesis	78
CAPÍTULO 3	80
3. La Propuesta	80
3.1 Título	80
3.2 Antecedentes	80
3.3 Diagnóstico	81
3.4 Misión y Visión de la Propuesta	81
3.4.1 Misión	81
3.4.2 Visión	82
3.5 Objetivos	82

3.5.1 Objetivo general	82
3.5.2 Objetivo específico	82
3.6 Fundamentos teóricos de la propuesta	83
3.6.1 La Actualización y Reforzamiento Curricular dentro de la Educación General Básica	83
3.6.2 La Escuela, la Comunidad y el Sistema Integral de Tecnologías	84
3.7 Fundamentación Pedagógica	85
3.7.1 Fundamentación Situacional	86
3.7.2 Fundamentación Sociológica	87
3.7.3 Fundamentación Legal	87
3.7.3.2 Las TIC estipuladas en la Ley Orgánica de Educación Intercultural	88
3.8 Descripción de la Propuesta	88
3.8.1 Beneficiarios	88
3.8.2 Guía Interactiva para la creación y aplicación de programas interactivos	88
3.8.3 Finalidad del diseño de la Guía Interactiva	90
3.8.4 Operatividad de la Guía Interactiva	90
3.9 Factibilidad de la propuesta	101
3.9.1 Recursos	101
3.10 Impacto	102
3.11 Ejecución de la Propuesta	102
3.12 Evaluación de la Propuesta	104
3.13 Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”	105
3.13.1 Características generales	107
3.13.2 Presentación de las diapositivas por bloques	108
3.13.3 Ejecución del Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”	109
3.14 Introducción de un Programa Interactivo como técnica lúdica dentro de las planificaciones curriculares	112
3.14.1 Planificación curricular	113
3.15 Contenidos Programáticos	114
3.16 Conclusiones y recomendaciones	115
Bibliografía	118
Anexos	121



## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 2.1 Ubicación geográfica de la provincia de Santa Elena	55
Figura 2.2 Utilización de Técnicas Lúdicas	58
Figura 2.3 Conocimientos del manejo de Técnicas Lúdicas	59
Figura 2.4 Presentación de nuevas formas de enseñanza	60
Figura 2.5 Mejoramiento del desarrollo de las clases	61
Figura 2.6 Aprendizaje dinámico y didáctico	62
Figura 2.7 Importancia del uso de las técnicas lúdicas	63
Figura 2.8 Desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes	64
Figura 2.9 Motivación de los/las estudiantes	65
Figura 2.10 Rendimiento óptimo de los/las estudiantes	66
Figura 2.11 Adecuación de aulas con recursos tecnológicos	67
Figura 2.12 Utilización de los recursos tecnológicos por los docentes	68
Figura 2.13 Utilización de la computadora	69
Figura 2.14 Utilización de una guía	70
Figura 2.15 Inclusión de las técnicas lúdicas en el aprendizaje	71
Figura 2.16 Conocimiento de las tecnologías por los docentes	72
Figura 2.17 Capacitación de los docentes	73
Figura 2.18 Utilización de las técnicas lúdicas	74
Figura 2.19 Manejo de los recursos tecnológicos actualizados	75
Figura 2.20 Uso de programas informáticos por los/las estudiantes	76
Figura 2.21 Mejoramiento del rendimiento de los/las estudiantes	77
Figura 3.22 Portada de la guía para la aplicación del Programa Interactivo "Planeta Verde"	89
Figura 3.23 Disco Local C	91
Figura 3.24 Diapositiva en blanco	92
Figura 3.25 Diseño de diapositiva	93
Figura 3.26 Inserción de imágenes en diapositiva	94
Figura 3.27 Inserción de transiciones	94
Figura 3.28 Inserción de videos en diapositivas	95

Figura 3.29 Elección de videos en diapositivas	96
Figura 3.30 Visualización de videos	96
Figura 3.31 Inserción de sonidos	97
Figura 3.32 Inserción de animaciones	98
Figura 3.33 Botones de acción o hipervínculos	99
Figura 3.34 Inserción de hipervínculos	100
Figura 3.35 Enlace con un archivo o página web existente	100
Figura 3.36 Portada principal del programa interactivo “Planeta Verde”	105
Figura 3.37 Presentación del programa interactivo “Planeta Verde”	108
Figura 3.38 Bloque 1, “La Tierra, un planeta con vida”	109
Figura 3.39 Acción de un video	110
Figura 3.40 Documentos en Word	110
Figura 3.41 Diapositiva interactiva	111
Figura 3.42 Diapositivas del Bloque 4	112

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1.1 Determinación de las variables	29
Tabla 1.2 Operacionalización de las variables	30
Tabla 1.3 Población	33
Tabla 1.4 Muestra	35
Tabla 2.5 Tabla Comparativa sobre el uso de las TIC	57
Tabla 2.6 Utilización de las técnicas lúdicas	58
Tabla 2.7 Conocimiento del manejo de las técnicas lúdicas	59
Tabla 2.8 Presentación de nuevas formas de enseñanza	60
Tabla 2.9 Desarrollo óptimo de las clases	61
Tabla 2.10 Aprendizaje dinámico y didáctico	62
Tabla 2.11 Importancia del uso de las técnicas lúdicas	63
Tabla 2.12 Desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes	64
Tabla 2.13 Motivación de los/las estudiantes	65
Tabla 2.14 Rendimiento óptimo de los/las estudiantes	66
Tabla 2.15 Adecuación de aulas con recursos tecnológicos	67
Tabla 2.16 Utilización de los recursos tecnológicos por los docentes	68
Tabla 2.17 Utilización de un ordenador	69
Tabla 2.18 Utilización de una guía	70
Tabla 2.19 Inclusión de las técnicas lúdicas en el aprendizaje	71
Tabla 2.20 Conocimientos de las tecnologías por los docentes	72
Tabla 2.21 Capacitación de los docentes	73
Tabla2. 22 Utilización de las técnicas lúdicas	74
Tabla 2.23 Manejo de los recursos tecnológicos actualizados	75
Tabla 2.24 Uso de programas informáticos por los/las estudiantes	76
Tabla 2.25 Mejoramiento del rendimiento de los/las estudiantes	77
Tabla 2.26 Presupuesto	102

## RESUMEN

En la actualidad la educación ha venido experimentando nuevas alternativas de enseñanza y de aprendizaje las cuales facilitan la utilización de nuevas herramientas, sobre todo las que están inmersas en las tecnologías que en estos procesos con grandes demandas establecen una educación de calidad y calidez. El presente trabajo de investigación está orientado a la Aplicación de Técnicas Lúdicas con el uso de recursos tecnológicos, para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año del Colegio Fiscal "Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez", del cantón Santa Elena, contribuyendo al desarrollo de habilidades intelectuales, manuales, motoras de los/las estudiantes, permitiéndoles investigar, interactuar, visualizar, participar activamente durante su proceso de aprendizaje, con la utilización por parte del docente de las herramientas tecnológicas, a tal punto de convertir las aulas en espacios interactivos donde el ordenador es el medio por el cual se expone la información, logrando la atención, retención y retroalimentación de los educandos durante el procesamiento de los contenidos. Todo esto ha sido comprobado utilizando como fuentes, entrevistas a las autoridades y docentes, para saber cuan factible es la utilización de una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos y la encuesta a los estudiantes, padres, madres de familia, para constatar la efectividad de la validez y puesta en práctica de un programa didáctico interactivo dentro del aula o fuera de ella, pues cumple un papel muy importante como medio didáctico en la enseñanza-aprendizaje individual, grupal, permitiendo que el rol del docente sea también de un asesor, orientador, facilitador, e igualmente el rol del estudiante se vea reflejado en la autosuficiencia, responsabilidad, y aprendizaje individual. Por ello al crear "Planeta Verde", un programa didáctico interactivo como modelo, se busca demostrar la viabilidad y lo ejecutable que es la guía interactiva como técnica lúdica para desarrollar las habilidades de los docentes y los parámetros anteriormente mencionados en el estudiante y otros tales como la creatividad, autonomía, crítico, cambiar la forma de entendimiento, la perspectiva y estructura de comprensión, haciendo de la educación didáctica e interactiva.

**PALABRAS CLAVES:** Técnicas lúdicas, recursos tecnológicos, proceso de aprendizaje, espacios interactivos, ordenador, programa interactivo, parámetros.

## INTRODUCCIÓN

Permanentemente la educación de manera universal ha experimentado grandes cambios, a exigencia de las sociedades, y dentro de estos cambios ha tenido una incidencia preponderante la avanzada Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), que al pasar el tiempo se ha convertido en una necesidad imperativa con grandes demandas estableciendo una educación de calidad.

Hay que integrar a la educación en sus múltiples manifestaciones en todos los niveles de la enseñanza para lograr una formación a lo largo de toda la vida. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar; toda asignatura se puede facilitar utilizando los recursos tecnológicos, por medios de técnicas adecuadas. Hay que buscar las estrategias mediante sistemas de enseñanza en donde el docente requiere de un gran esfuerzo, coordinación, planificación y trabajo en equipo. Es necesario que existan capacitaciones en el manejo de la tecnología para la adquisición de destrezas operativas pues con esto, el sistema educativo estará siempre actualizado con la integración de las tecnologías en el currículum, contribuyendo al proceso de enseñanza-aprendizaje y una educación con excelencia.

Es importante y fundamental que los centros educativos incluyan en sus contenidos curriculares y como medio didáctico la utilización de programas digitales como técnicas lúdicas. Nuestro presente trabajo de investigación propone la implementación de una guía para la aplicación de un programa interactivo como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal "Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez", de la provincia de Santa Elena.

Esta investigación está organizada en tres (3) capítulos configurados de la siguiente manera: el Capítulo 1, plantea el Problema, su respectiva formulación, sistematización, objetivos, justificación; presenta el Marco Teórico, en el cual se fundamenta el porqué de la importancia y necesidad de la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos; la formulación de las hipótesis con sus respectivas variables. Se establecen los tipos de estudio, los métodos de investigación, las fuentes y técnicas para la recolección de la información, los instrumentos a utilizar para establecer la factibilidad de la investigación y finalmente los resultados e impactos esperados.

El Capítulo 2 plantea el análisis de la situación actual de la institución investigada, su visión, misión, modelos pedagógicos, el perfil institucional y de la comunidad educativa; expone los principios y políticas de su sistema educativo; el diagnóstico situacional como es el FODA, su infraestructura, programas, proyectos. Realiza un análisis comparativo con otras instituciones educativas de la localidad, su evolución, las tendencias y perspectivas; presenta los resultados y diagnóstico y por último realiza la verificación de las hipótesis.

El Capítulo 3, presenta la Propuesta, en la cual se detallan los objetivos, la justificación, la fundamentación teórica, pedagógica, sociológica y legal, que establecen y consideran el diseño de una guía para la aplicación de un programa interactivo el cual va a ser de mucha utilidad como técnica lúdica para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica.

Estos tres (3) capítulos, exponen la importancia y necesidad de implementar una guía para que el docente se sienta capaz de diseñar, crear y aplicar un programa interactivo como técnica lúdica, pues va a dar lugar al desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes, va a mejorar notablemente su aprendizaje, habilidades, destrezas y creatividad.

# CAPÍTULO 1

## 1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1 Antecedentes de la investigación

Nuestro país procura de manera permanentemente que la educación se actualice de forma constante y por lo tanto es necesario que las instituciones educativas promuevan e incentiven en los docentes la utilización de los recursos tecnológicos como estrategias dentro de sus planificaciones, para facilitar la adquisición de los conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje, ya sea dentro o fuera del aula. Esto puede ser factible si el docente aplica actividades tales como técnicas lúdicas interactivas fáciles de diseñar y crear, tanto por él mismo, como por los estudiantes.

En la provincia de Santa Elena, muchas instituciones educativas cuentan dentro de su modelo pedagógico con planificaciones curriculares, estrategias que van de la mano con las tecnologías con recursos informáticos adecuados, tales como salas de informática debidamente equipadas, proyectores de imagen en cada una de sus aulas, salas audiovisuales, etc., por lo tanto llenan las expectativas que la comunidad educativa ha puesto en ella en cuanto a enseñanza se refiere.

Sin embargo hay otras instituciones educativas que no cuentan con estos recursos, o los tienen muy limitados, no los utilizan por falta de capacitación de sus docentes o desinterés, manteniéndose al margen de los grandes cambios en la educación. El Colegio "Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez", ubicado en la provincia de Santa Elena, cuenta con herramientas tecnológicas tales como una sala de informática, un proyector de imagen, una sala audiovisual; sin embargo existe muy poca utilización

de los mismos por parte de los docentes, no hay integración de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en sus planificaciones curriculares, por lo tanto hay una escasa utilización de las herramientas audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje de las asignaturas básicas.

Existe escepticismo de conocer los beneficios que pueden aportar el uso de estas herramientas; los educadores que no se actualizan en las tecnologías, no participan en las diferentes actividades en las que están inmersas las redes interactivas en la red, por lo tanto no van a poder ayudar a los estudiantes a convertirse en entes activos, participativos, dinámicos.

Muchos de los docentes no conocen el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas. No están debidamente capacitados para diseñar, crear, aplicar técnicas lúdicas, utilizando los recursos audiovisuales; eso los desmotiva para realizar estas actividades como programas de apoyo para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes.

## **1.2 Problema de investigación**

### **1.2.1 Planteamiento del problema**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación, establecen enormes cambios en nuestra sociedad. Estos cambios incluyen, por supuesto los sistemas educativos en todos sus niveles. Nuestras comunidades educativas, exigen que el docente debe “Diseñar entornos donde poder aprender, seleccionar recursos y herramientas adecuadas para cada caso, o diseñarlas y crearlas; construir situaciones y problemas donde aprender sea clave para superarse, construir comunidades de aprendizaje en las aulas, las escuelas, los barrios.” (Grané, 2011)



La falta de creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica, en cuanto al empleo de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, su utilización por parte de los estudiantes, se debe a que no están suficientemente capacitados (docentes), no son motivados por medio de innovaciones didácticas pedagógicas interactivas (estudiantes).

Los docentes no tienen la posibilidad de diseñar y aplicar programas interactivos como actividades de apoyo para el estudiante con necesidades educativas. “Hay algunos docentes que no quieren saber nada con las nuevas tecnologías, que piensan que sólo es un cambio de formas, y habrá que ver qué márgenes de libertad ofrece el sistema para con aquellos profesores reacios.” (Duseel, 2011)

### **1.2.2 Formulación del problema de investigación**

¿Cuál es el impacto de la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica en el Colegio Fiscal Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez del cantón Santa Elena en el periodo lectivo 2014-2015?

### **1.2.3 Sistematización del problema de investigación**

1. ¿Con que frecuencia los docentes utilizan técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, a través de la creatividad?
2. ¿Cuáles son las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos que utilizan como estrategias los docentes, para desarrollar la creatividad de los/las estudiantes?

3. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos que se deben implementar en las aulas para mejorar el aprendizaje?
4. ¿Cómo incide el diseño de una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los/las estudiantes?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Establecer la aplicación de las técnicas lúdicas a través de los recursos tecnológicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez” del cantón Santa Elena

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

1. Diagnosticar la frecuencia del uso de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos, para lograr la creatividad de los/las estudiantes de octavo año del colegio.
2. Determinar las técnicas lúdicas como estrategias con el uso de los recursos tecnológicos que utilizan los docentes, para desarrollar la creatividad de los/las estudiantes
3. Identificar los recursos tecnológicos del aula de clases para mejorar el aprendizaje de los estudiantes

4. Diseñar una guía interactivo como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del octavo año de educación básica

#### **1.4 Justificación de la investigación**

El presente trabajo se justifica a partir de observar situaciones diversas sobre la aplicación de las herramientas tecnológicas en la institución educativa, en donde los docentes aún se limitan en la utilización de las tecnologías en sus actividades curriculares, tales como las planificaciones diarias o semanales en donde se debe establecer el uso de los recursos audiovisuales con que consta la institución, sin embargo no se lo hace.

Existe escepticismo por conocer los beneficios que pueden aportar la aplicación de técnicas lúdicas habiendo desmotivación, falta de dinamismo e interés por parte de los estudiantes. El docente al diseñar, prever, organizar, producir sus propias técnicas lúdicas utilizando los recursos didácticos audiovisuales, va a contribuir al desarrollo de habilidades intelectuales, manuales, motoras del estudiante, contando con conceptos y destrezas interactivas.

Si el docente utiliza una guía para poder diseñar, crear, aplicar programas didácticos digitales como técnicas lúdicas usando los recursos tecnológicos, va a dar lugar al desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes, a la obtención de conocimientos de una manera dinámica, precisando el desarrollo de habilidades con el uso de la tecnología como medio de enseñanza por ser de carácter interactivo, cuya presentación de la información posibilitará una atención especial de los educandos, abarcando los contenidos programáticos de una manera más significativa.

Es relevante la introducción de una guía para la aplicación de un programa interactivo como técnica lúdica audiovisual en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el octavo año en las asignaturas básicas, pues los docentes y estudiantes al utilizar las técnicas lúdicas como medio didáctico va a lograr que la aprehensión de los conocimientos sea de manera dinámica, eficaz.

Las habilidades en el manejo de la computadora se desarrollarán con facilidad, y el hecho de que sea una herramienta interactiva posibilitará que los estudiantes presten una atención especial a la presentación de los contenidos, la comprensión de textos escritos de una manera más significativa.

## **1.5 Marco de referencia de la investigación**

### **1.5.1 Marco teórico**

#### **1.5.1.1 Técnicas lúdicas**

Es un conjunto de estrategias diseñadas para que el educando participe de manera activa, dinámica, desarrollando habilidades, creando ambientes adecuados en el proceso de enseñanza aprendizaje. La actividad lúdica, equilibra el desarrollo global del individuo, tanto en sus emociones, intelectos, funciones censoras, logrando que sea un observador, reflexivo, crítico, que pueda manejar un vocabulario extenso, que su autoestima esté sobre todo lo que se proponga, con la posibilidad de convertirse en un creativo en potencia. (Mayorga, C. y Merchán, V., 2011)

La lúdica propicia la modernización del sistema educativo, pues logra que los estudiantes desplieguen una personalidad participativa, de tal manera que el tiempo a utilizar durante la jornada de clase sea interesante, ameno, su transformación pedagógica sea satisfactoria y de calidad.

### **2.5.1.1.1 Técnicas lúdicas digitales**

Este método busca que los/las estudiantes asimilen los contenidos programáticos de las asignaturas a aprender por medio de juegos o actividades interactivas, posibilitando que interactúen de manera autónoma, llevando a la práctica los conocimientos adquiridos, fomentando el trabajo independiente con la adquisición de los saberes, convirtiendo al estudiante en entes creativos, más que nada desarrollando sus habilidades básicas en la informática.

### **1.5.1.2 Integración de las TIC en la educación**

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la actualidad se han establecido en nuestro sistema educativo como un medio informático en donde después de trabajar en forma tradicional, propicia modificaciones en el enseñar y en el aprender proporcionando al estudiante las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren para su formación general, la preparación para la vida futura, contribuyendo al mejoramiento de su calidad de vida.

Muchos estudios e investigaciones se han dado por parte del Ministerio de Educación, han llegado a establecer que la incorporación de las TIC en el sistema educativo como estrategias didácticas interactivas, audiovisuales en el campo de la enseñanza han propiciado a modo general que tanto las instituciones educativas como los hogares se han preocupado de equiparse tecnológicamente, constituyendo una generación interactiva, con internet en sus casas, en la escuela, e incluso ahora las docentes utilizan las redes como recursos en sus tareas educativas.

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, todo lo referente a las tecnologías puede integrarse de distintas formas, promoviendo que las habilidades se desarrollen por medio de la información, que el aula sea el espacio físico en donde

el docente y el estudiante puedan comunicarse e interactuar de manera permanente.  
(Botta, M. y Mobilia, M., 2014)

Las TIC en la educación, son las estrategias más adecuadas, exigidas en la actualidad para mejorar la calidad de la educación; sin embargo la inserción de las mismas en las instituciones educativas como su aplicación es muy lenta, pues generalmente no se cuenta con los recursos financieros para equipar con las herramientas tecnológicas adecuadas cada una de las instituciones fiscales; no hay suficiente apoyo de parte de las autoridades y aun en la actualidad los docentes se encuentran reacios de diseñarlas, crearlas y ponerlas en práctica por el desconocimiento de su utilidad y la falta de capacitación

La inclusión de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos debe ser de forma permanente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. Es necesario que él aprenda a usar las nuevas tecnologías, con un cómo, un para qué, un porqué y así tomar una actitud positiva frente al uso de los recursos audiovisuales hasta convertirlo en un ente innovador, que experimenta, capaz de formar equipos de aprendizaje. En cuanto al docente, dejará a un lado la enseñanza tradicional como el uso de la pizarra o el papelógrafo, formará estudiantes interactivos en un entorno audiovisual de aprendizaje.

Por esta razón (Palomo, R., Ruíz, J. y Sánchez, J., 2006) opinan:

**Se hace necesario un cambio en los roles desempeñados por todos aquellos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que llevan a los profesores y profesoras a alcanzar dimensiones más importantes, como la del diseño de situaciones instruccionales para los alumnos y alumnas, convirtiéndose en agentes tutorizadores del proceso didáctico. El alumnado puede interaccionar con otros docentes y discentes, lo que nos lleva a romper, en cierta medida, con una cultura estable y estática que está implantada en los centros educativos. (pág. 25)**

El uso de técnicas lúdicas audiovisuales, se han convertido poco a poco en un instrumento cada vez más importante e indispensable en los centros educativos, posibilitan tanto al docente como al estudiante, el acceso inmediato a nuevas fuentes de información, a la utilización de recursos como es el internet, correo electrónico, chat, con los que va a trabajar en equipo, realizar tareas, recabar información, utilizar páginas web, hacer diferentes presentaciones que serán de mucha ayuda en la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

#### **1.5.1.2.1 Educar con tecnología dentro del aula**

La introducción de las TIC en la educación proporciona una gran cantidad de recursos didácticos que de manera constante y significativamente influyen en proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos. La utilización de instrumentos tecnológicos dentro del aula, promueve la actividad participativa del estudiante, mejorando su rendimiento, convirtiéndose en un ente innovador, activo, gestor de su propia formación.

La elaboración de materiales didácticos audiovisuales como las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, han ido creciendo, evolucionando en los últimos tiempos y en la actualidad se han convertido en un modelo de participación, incidiendo en el aprendizaje del estudiante desde sus primeros pasos en el ámbito escolar.

Los nuevos paradigmas de formación basados en las TIC, promueven el desarrollo de competencias dentro del sistema educativo, permitiendo la realización de nuevas actividades didácticas, con muchas posibilidades de aprender de un modo interactivo. "La escuela en su conjunto y el aula en particular deberían ser espacios donde se facilitará la adquisición de habilidades comunicativas que emergen con las nuevas tecnologías." (Marquéz, 2006)

La interactividad es una de las características más sobresalientes en el momento de aplicar los recursos didácticos como las técnicas lúdicas audiovisuales, el aprendizaje es más dinámico, participativo e integrador. El estudiante al encontrarse frente a elementos interactivos, su estimulación cerebral lo llevará a la reflexión y la aprensión de los conocimientos de manera más atractiva y eficaz.

La actitud del estudiante al momento de utilizar las técnicas lúdicas dentro del aula, es de querer trabajar en equipo, ser colaborativo pues en un determinado momento deberá compartir un ordenador con su compañero de clases, utilizar otros recursos tecnológicos como un proyector de imagen, por lo tanto va a cumplir de manera exitosa con todas las tareas que el profesor establezca dentro de su proceso de aprendizaje.

El docente, al disponer de forma permanente de los recursos informáticos se verá en la necesidad de diseñar, crear y aplicar las técnicas lúdicas audiovisuales ya sea en el aula o en el laboratorio de informática, posibilitando al mismo tiempo que los estudiantes encuentren información en el internet, intercambiar ideas, resolver problemas, tomar decisiones, esto dará lugar a que se convierta en un ente investigador mediante un aprendizaje constructivista aplicable, útil, significativo.

La integración de las TIC en el aula va a depender de la capacidad de los docentes en poder estructurar de un aprendizaje tradicional a un aprendizaje interactivo, fusionando las TIC al sistema pedagógico empleado, por medio de clases dinámicas, colaborativas, y trabajo en equipo. (UNESCO, 2008)

Las estrategias de enseñanza, el diseño de nuevas propuestas didácticas con el uso de las TIC, está en manos de los docentes, autoridades institucionales y cuerpo técnico, pues van a fortalecer la formación de los educandos, logrando la excelencia



académica ayudando a los estudiantes a adquirir conocimientos, a desarrollar capacidades y a crecer en valores.

#### **1.5.1.2.2 Cambios en el proceso educativo**

La sociedad en que vivimos, tiene cada vez más influencia en lo que se refiere al entorno laboral, personal y educativo de los ciudadanos. Los conocimientos obtenidos con el paso del tiempo caducan, se convierten en obsoletos. Es entonces cuando se exige actualizar de manera permanente estos conocimientos para ponerse a la par de los cambios tecnológicos y de las innovaciones.

El proceso educativo ha cambiado. Una persona se consideraba totalmente preparada al terminar su vida estudiantil después de haber pasado por un proceso de sus estudios Inicial o Educación Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Universitaria. Actualmente el aprendizaje debe ser continuo y para toda la vida.

Las tecnologías de la información y comunicación asisten de manera favorable a la educación al ofrecer herramientas que convierten las aulas en entornos virtuales de aprendizaje, que hacen de la enseñanza presencial más activa, con posibilidades de aprender a través de programas, redes, correos electrónicos, internet, videos conferencias, etc.

En nuestro sistema educativo las Tecnologías de la Información y Comunicación se está introduciendo en las programaciones curriculares con nuevas formas de aprender, por lo tanto deben ser establecidas de acuerdo a la nueva reforma curricular de la educación general básica, permitiendo que el docente acerque la tecnología al aula con una diversidad de elementos, estilos, mediante el uso de técnicas lúdicas interactivas.

Es evidente entonces, la necesidad de incluir las TIC en nuestro sistema curricular educativo de forma permanente como una herramienta de apoyo, integrando estos nuevos y poderosos recursos al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, pues al insertar estas nuevas tecnologías en la educación ecuatoriana, se despertarán nuevas expectativas, se podrá observar un optimismo pedagógico en los docentes.

La Actualización y el Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica ecuatoriana tienen como objetivo desarrollar diferentes estructuras metodológicas, entre otros el empleo de las TIC, todas sus herramientas informáticas, establecidas como medios interactivos que va a servir de apoyo dentro del proceso educativo para aplicarlas en los centros educativos según los recursos que se requieran en cada uno de ellos. (Ministerio de Educación, 2010)

#### **1.5.1.2.3 Software Educativo**

Un software educativo es un programa para ordenador (computadora); puede tener utilidad lúdica, didáctica, educativa, pedagógica, con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, al presentar el desarrollo de los contenidos programáticos de una asignatura permitiendo una interacción de los estudiantes con los recursos tecnológicos (ordenador o computadora, proyector de imagen).

Según (Morejón, 2011), un software educativo es un:

**Medio didáctico digital autónomo, elaborado por un equipo multidisciplinario, encaminado al desarrollo de la personalidad de los educandos desde el punto de vista afectivo y cognitivo a partir de la integración de recursos multimedia y en correspondencia con los objetivos del currículo de la enseñanza y los destinatarios a que está dirigido.**

Un software educativo es un recurso tecnológico interactivo, que permite crear, guardar, manipular y transmitir información previamente seleccionada, en forma de texto, gráficos o imágenes, videos, audio. Se caracteriza por tener una visualización atractiva, dinámica, de una variedad de contenidos logran que el estudiante se relacione activamente en un ambiente lúdico, audiovisual e interactivo.

(Ferrer, S., 2011), define al software educativo como “el componente lógico que incorpora los conceptos y metodologías pedagógicas a la utilización del ordenador, buscando convertir este en un elemento activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje”. Un software educativo, puede estar compuesto de imágenes en movimiento o estáticas, texto de lectura, actividades, audio, operadas y controladas por la computadora, por el estudiante y dirigido por el docente o en su efecto solo por el docente. La asimilación de los conocimientos es de una manera dinámica, cuyos contenidos no solo pueden estar relacionado con lo científico sino también con los valores éticos.

#### **1.5.1.2.3.1 Tipos de Software Educativos**

Existen diversos tipos de software educativos que pueden ser tomados como referencias por los docentes para poder diseñar, aplicarlos como estrategias metodológicas lúdicas en sus planificaciones curriculares, cubrir las necesidades de los/las estudiantes y lograr alcanzar el objetivo pedagógico. Estos softwares educativos son muy variables en materia, forma, interactividad, entre otras características tales como:

- Son didácticos
- Utilizan el ordenador como soporte
- Son interactivos,
- Permiten un intercambio de información
- Permiten al estudiante ser autónomos

- Son amigables, y fáciles de usar. (Ortega, A. y Sierra, L., 2008)

También podemos establecer entre otros softwares tales como:

**Simuladores y juegos educativos:** Ambos apoyan el aprendizaje experimental por descubrimiento; tienen la particularidad de ser interactivo, el usuario resuelve problemas, aprende procedimientos; continuamente procesa la información, ejecuta y obtiene resultados.

**Software educativo abierto:** Es un programa en donde el usuario experimenta, descubre, explora su propio mundo, creando sus propios modelos e interpretaciones.

**Ejercitación:** Refuerzan los conocimientos adquiridos por medio de una retroalimentación positiva.

**Solución de problemas:** Señalan los pasos a seguir para resolver problemas por medio de la práctica. (Ministerio de Educación, s.f.)

**Tutoriales:** Motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje, percibe lo que el usuario desea aprender por medio de codificaciones, almacenaje, transferencia y retroalimentación de lo aprendido.

#### **1.5.1.2.4 Rol de un software en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

Un software educativo va a profundizar de manera activa algunos aspectos de los contenidos que no aparecen en los libros tradicionales. Permitirá al docente la posibilidad operativa de hacer clic sobre los diferentes botones de comandos para

navegar en todas las ventanas que presenta el software. Al ser utilizado por los estudiantes permitirá que interactúen de manera autónoma, independiente; los conocimientos que vaya a adquirir los pondrá en práctica desarrollando con ellos y en ellos destrezas, habilidades creadoras pudiendo visualizar los componentes del mismo tales como fotos, videos, imágenes animadas, interactuar en forma parcial o total.

El docente al poder diseñar, crear y aplicar un software educativo en la asignatura que este a su cargo, va a realizar un cambio innovador de lo tradicional, mejorando la calidad de la educación, al mismo tiempo cumpliendo con las expectativas de las autoridades educativas que establecen directrices sobre todo las que están inmersas dentro de las TIC; además posibilitará que los estudiantes sean retroalimentados y evaluados en los conocimientos obtenidos.

### **1.5.1.3 La creatividad en el docente**

El docente dentro del aula se plantea como objetivo no solo transmitir el contenido de la asignatura sino el de lograr que los estudiantes aprehendan esos conocimientos por medios de técnicas interactivas que van a generar desafíos a los que los estudiantes tendrán que enfrentar pero que pueden ser muy útiles a la hora de participar, interactuar y trabajar en clase.

El docente creativo no es individualista, transforma, genera nuevas ideas, promueve la participación, comparte sus materiales, no los considera solo suyos; tiene iniciativas, es original, sensible, practica la fluidez en la comunicación. Utiliza la tecnología para conseguir su objetivo, realizando adaptaciones de lo viejo y nuevo, creando una docencia innovadora. La utilización de las TIC como proceso de innovación educativa, depende en gran medida de la actitud que tenga el docente frente a las mismas, de su diseño, creatividad, de su formación tecnológica y

pedagógica y de cómo debe sentirse enseñando a sus estudiantes siendo su papel de suma importancia e imprescindible.

La actitud de los docentes hacia el uso de las TIC, es favorable en su mayoría, pues comprenden que su uso en determinado momento será generalizado para la mejora de la enseñanza. Sin embargo aún existen docentes reacios a la integración de las TIC en el aula cuyo proceso será muy lento pues deben adquirir la formación necesaria para adaptarse a las nuevas herramientas tecnológicas.

Las nuevas formas de acceso a la información han modificado el papel del docente, quien antes seleccionaba las que utilizaba en los estudiantes y quien al mismo tiempo atendía a los estímulos facilitados por el docente, el cual era el que impartía los conocimientos, habitualmente aclaraba dudas. Hoy por hoy el internet se convierte en unas de los recursos tecnológicos al que se acude para obtener cualquier información en forma más rápida. Esta forma rápida de obtener información se puede visualizar como algo positivo durante el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Todos los datos que se obtengan de las TIC dejan atrás de cierta manera todo lo que procede del docente. Sin embargo el estudiante se sitúa frente a una inmensa cantidad de información, la cual se puede convertir en caótica, errónea por lo tanto necesita de la guía de los docentes para integrarla a sus redes de conocimientos previos.

El docente para desempeñar el papel de creativo, debe replantear su rol en la construcción del conocimiento, hacer el papel de supervisor, guía, mediador, facilitador de métodos, recursos variados que provoquen en sus educandos motivaciones, intereses, capacidades. Crear un ambiente de trabajo fomentando la espontaneidad del estudiante y el desarrollo por su interés en el aprender.

Es necesario que el docente se esté formando continuamente en el uso de las TIC ante el avance y constantes cambios e innovaciones tecnológicas. “Un docente apasionado por su campo de conocimientos, en general, transmite eso a los alumnos y produce algo bueno. Pero, más allá de esa pasión, creo que es importante no quedar al margen de los mundos de conocimiento actuales.” (Duseel, 2011)

Existen muchos canales de comunicación en el cual el docente podrá relacionarse con otros colegas, compartir experiencias, adquirir conocimientos y convertirse en un ente más profesional con una mente creativa exigente, con más esfuerzo y dedicación.

El docente ya no es un orador, un instructor que se sabe la lección de memoria; ahora es un facilitador, asesor, orientador, mediador que conoce y establece la capacidad de creatividad del estudiante; evalúa sus recursos que existen en el medio y crea los suyos propios; establece un entorno favorable al aprendizaje, a través de la confianza y el dialogo que pueda tener con sus educandos.

Es imprescindible que los docentes estén preparados en las competencias TIC, no basta con que las instituciones educativas tengan las herramientas tecnológicas necesarias, sino que hay que saberlas integrar en óptimas condiciones en los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollen en el aula.

Al realizar sus planificaciones ya sean anuales, por bloques, semanales o diarias el docente debe incluir la utilización de las técnicas lúdicas como recursos didácticos tecnológicos, para desarrollar la creatividad de los estudiantes de acuerdo a las necesidades de los mismos, con el apoyo de programas digitales, cibernéticos, el internet, con una información adecuada y útil para el aprendizaje.

### **1.5.1.3.1 La creatividad en el estudiante**

La influencia de las TIC en el aprendizaje de la población escolar, exige la capacitación permanentemente de los docentes para el aprovechamiento pedagógico de ellas. Las TIC definitivamente promueven la creatividad de los/las estudiantes pues les permiten presentar de una manera diferente los contenidos, buscar información, ser investigador.

La creatividad de los estudiantes se desarrolla mediante el uso de la TIC en el aula pues se trata de la utilización de herramientas tecnológicas de carácter creativo, innovador, entretenido. Esto se logra con la presentación de programas llenos de colores, imágenes en movimiento, sonido, proyecciones de videos que despiertan el interés, la creatividad de los educandos de manera didáctica y significativa.

El aprendizaje a través de un computador siempre va a ser de gran ventaja ante la tradicional enseñanza por medio de la escritura textual, el uso de papelógrafo, pizarras de tiza líquida, etc. En sentido progresivo las generaciones de los niños se interesan en aprender por medio de un computador o por medio de programas lúdicos interactivos que si fueran utilizados en todas las asignaturas impartidas dentro de una institución, el avance del aprendizaje seria espectacular.

Las TIC logra en los estudiantes una nueva forma de aprender, el docente al utilizarlas en ellos ponen en práctica nuevos métodos, nuevas técnicas. Los estudiantes deben acoplarse a nuevas formas de comprender la enseñanza y el aprendizaje; debe ser más crítico, autónomo; debe aprender a buscar la información de manera individual, seleccionarla, procesarla, evaluarla y convertirla en conocimiento.



El docente debe lograr que los estudiantes aprovechen en su máxima expresión las ventajas, la utilidad de las nuevas herramientas que de alguna manera pueden favorecer el aprendizaje. Ante todo esto es necesario puntualizar que mediante la utilización de cualquier recurso didáctico interactivo los estudiantes van a desarrollar las siguientes actitudes:

- Trabajan en equipo
- Muestran interés en la asignatura estudiada
- Resuelven problemas
- Desarrollan su creatividad e imaginación
- Comunican sus ideas
- Se vuelven autónomos
- Incrementan sus habilidades interactivas
- Son participativos
- Refuerzan la confianza en sí mismo

Las TIC en el proceso de aprendizaje, han logrado motivar a los estudiante en habilidades, haciéndolos entusiastas; con ellos se ha conseguido resultados educativos positivos, una integración escolar y una adaptación a la capacidad de aprendizaje de cada uno de ellos. “En mayor medida, en general, las nuevas tecnologías ponen las fuentes de aprendizaje a disposición de los estudiantes, especialmente entre los más maduros, quienes usan la tecnología para dar forma y descubrir su propio aprendizaje.” (Burbules, N., 2011)

Es importante puntualizar entonces que el estudiante con el uso de las herramientas tecnológicas en su proceso de enseñanza aprendizaje muchas veces se vuelve más crítico que los mismos docentes por el mayor interés que muestran en su utilidad, mejora la relación con sus compañeros, consideran que se aprende menos con los métodos tradicionales.

Las TIC es el medio propicio para facilitar al estudiante su trabajo relacionado con proyectos establecidos en la educación, de manera individual e interactuando con sus compañeros de clase, formando equipos de trabajo en un aspecto colaborativo. (Badia, A. y García, C.)

#### **1.5.1.4 El desafío del currículo**

La introducción del currículo de las TIC en las instituciones educativas debe estar ligada a las políticas de la educación, de acuerdo al avance de las innovaciones tecnológicas. Las competencias digitales deben ser uno de los desafíos para establecer el uso y el impacto de las TIC en el proceso de aprendizaje con sus objetivos y finalidades definidos.

Los centros educativos deben convertirse en espacios diferentes, con un aprendizaje activo aprovechando la información que proporcionan las nuevas tecnologías y hacer que los educandos desarrollen sus capacidades de crítica, análisis, sepan solucionar los problemas del entorno. Se debe empezar por el cambio del modelo educativo; colocar al estudiante en el puesto de protagonista de su propio aprendizaje, que sea un descubridor, en donde su imaginación no tenga límites y que junto con sus compañeros disfrute, comparta y discuta los conocimientos adquiridos.

El docente debe hacer de sus clases innovadoras, lúdicas, creativas, participativas, aprovechando los recursos que estén a su alcance, absorbiendo el papel de facilitador estimulando la construcción del conocimiento de cada individuo. Las nuevas tecnologías como: laboratorios de informática, aulas virtuales, videos, internet, programas interactivos, softwares educativos, son instrumentos colaborativos que pueden ayudar potencialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Educación debe hacer de los estudiantes individuos autónomos, capaces de adquirir la información de manera independiente que proporcionan las tecnologías. El proceso de enseñanza aprendizaje ha carecido de estrategias causando en los educandos apatía, desanimo, inactividad, falta de interés, sin embargo la implementación de las nuevas formas de enseñanza con las nuevas tecnologías en las prácticas pedagógicas, generará creatividad en una aula clase.

El Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, al implementar la asignatura de Informática Aplicada a la Educación para el primer año del Bachillerato General Unificado, tiene como objetivo utilizar las distintas herramientas dentro del proceso curricular en todas las áreas de estudio. La informática debe estar estrechamente relacionada con todas las áreas de estudio, aprovechar su potencialidad para mejorar el proceso de aprendizaje, proporcionar experiencias, habilidades, destrezas y creatividad en los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2011)

#### **1.5.1.5 La computadora como medio didáctico en el aula**

Los recursos didácticos tales como láminas, revistas, pizarras, maquetas, que de alguna manera han ilustrado los contenidos programáticos durante las horas clase, no han sido suficientes para que los estudiantes entiendan la realidad de los fenómenos suscitados al ser utilizados como medios de aprendizajes.

La tecnología de una manera importante a potencializado a la didáctica pues ha convertido el aprendizaje en interactivo; si antes se podían relatar leyendas, cuentos, historias por medio de láminas, ahora existen videos, documentales, películas, que facilitan la comprensión de los contenidos de lo planificado por los docentes estimulando en el estudiante sus sentidos, por lo tanto el proceso de aprendizaje es rápido y variado.

La computadora es una herramienta que puede ser considerada como un auxilio didáctico para los docentes; ha ido evolucionando a través del tiempo presentando diferentes usos que se le puede dar en un salón de clase. Una institución educativa muy bien equipada tecnológicamente, tendrá una educación de calidad. Sin embargo son los docentes los que tienen que estar a la expectativa de las actualizaciones curriculares con la introducción de los nuevos paradigmas tecnológicos por lo tanto deben estar preparados sobre el uso de estas herramientas de manera adecuada.

La computadora debe ser utilizada como herramienta para la enseñanza pues es el recurso donde el docente va realizar sus planificaciones, documentos, reportes de calificaciones, evaluaciones; va a diseñar, crear materiales didácticos tales como programas digitales o los llamados software educativos, utilizados como técnicas lúdicas que le van a servir como apoyo a su clase y van a motivar a sus estudiantes a aprender.

Se cataloga a la computadora como herramienta de aprendizaje cuando el docente planifica sus clases en las cuales va a necesitar que el estudiante interactúe, investigue, resuelva problemas, exponga trabajos, busque información, aprovechando que el educando siempre se encuentra en un proceso de manipulación de la tecnología no solamente dentro de la institución sino fuera de ella siendo muy competente para utilizarlas, incluso llegando muchas veces el docente a tener la posibilidad de aprender de ellos, lograr un aprendizaje significativo.

Los recursos didácticos ligados con la tecnología, establecen un progreso permanente en los resultados del aprendizaje, estos son favorables desde el instante que el docente, establece los parámetros adecuados perdiendo el temor, se arriesgue a utilizar todas herramientas informáticas, requiriendo una constante actualización en su uso, aprovechando al máximo los recursos tanto para él como para el estudiante. (Tobar, L., 2010)

## 1.5.2 Marco conceptual

**Contenidos programáticos:** Es el conjunto de asignaturas que se imparten durante el ciclo escolar, por medio del cual los objetivos de la enseñanza-aprendizaje son con carácter técnico-científico para que el educando los lleve a la práctica.

**Estrategias metodológicas:** Son las pericias de las que se valen los docentes para lograr la asimilación de forma permanente de los conocimientos, implementación de modelos durante una hora clase y todo el año lectivo.

**Recursos audiovisuales:** Es toda la información que se encuentra en formato digital, cuenta con técnicas para su almacenamiento, transmisión y tratamiento.

**Generación interactiva:** Es la que destaca, entre otras cosas, la evidente afinidad de los niños, adolescentes, jóvenes con el Internet y los nuevos medios tecnológicos audiovisuales.

**Sociedad tecnológica:** Ciudadanos miembros de la sociedad, funcionales con intereses específicos de la "apropiación" de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación)

**Técnicas lúdicas:** Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes inmersos en el proceso de aprendizaje, impartidos por el docente utilizando el juego.

**Inclusión educativa:** Ofrece una educación de calidad en donde los estudiantes se sientan independientes generando sus propias ideas y demandas.

**Juegos lúdicos:** Son aquellas herramientas pedagógicas en donde las destrezas físicas, mentales se conjugan para lograr éxito en las actividades planteadas.

**Docente innovador:** Es el docente creativo capaz de lograr que sus estudiantes se interesen por su clase, pues utiliza las herramientas adecuadas, tomando en cuenta siempre la realidad en que se encuentra y el entorno que lo rodea. (Martí, J., 2012)

**Recursos tecnológicos:** Son utilizados por la tecnología para para cumplir con propósito de trabajar de manera interactiva.

**Multimedia:** Es un programa que contiene, texto, video, audio, imágenes animadas de manera interactiva. (Ruíz, M. y Leal, M., s.f.)

**Medios cibernéticos:** Es la comunicación tecnológica por medio de herramientas interactivas para obtener información.

**Paradigma de la enseñanza:** Modelos de enseñanza-aprendizaje establecidos en los delineamientos educativos.

**Competencias TIC:** Son el desarrollo de capacidades para manejar hábilmente todo lo relacionado con la tecnología de la información y la comunicación.

**Hipervínculos:** Es una conexión entre las diapositivas de presentación que se han realizado o posiblemente con recursos tecnológicos que se encuentren dentro de la PC, fuera de ella o del programa tal como páginas web.

**Software educativo:** Un software educativo en un programa para ordenador (computadora) que puede tener utilidad lúdica, didáctica, educativa, pedagógica, con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Enlaces:** Conexiones entre diferentes sitios, direcciones, páginas web, diapositivas.

**Internet:** Conjunto de redes interconectadas que posibilitan la búsqueda de información.

**Portafolio digital:** Conjunto de documentos electrónicos que contienen los trabajos realizados por los docentes que pueden ser mostrados a los padres de familia para que conozcan el nivel y progreso de aprendizaje de los/las estudiantes.

**Página Web:** Es una página electrónica, que puede contener imágenes, texto, videos, películas, documentales, gráficos, sonidos, etc.

**Parámetros:** Datos que consideran la evaluación y valoración de una situación.

**Programas interactivos:** Son programas audiovisuales, que contienen información activa y que necesitan que el usuario los retroalimenten de manera permanente para ser utilizados.

**Creatividad:** Es la capacidad para crear, inventar con facilidad situaciones innovadoras.

## **1.6 Formulación de la Hipótesis y variables**

### **1.6.1 Hipótesis general**

Al aplicar las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, se desarrolla la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica superior.

### **1.6.2 Hipótesis particulares**

1. Si se aumenta la frecuencia del uso de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos, se logra la creatividad de los/las estudiantes del octavo año de educación básica superior.
2. Si se usan las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos como estrategias curriculares por los docentes, favorece la creatividad de los/las estudiantes.
3. Los recursos tecnológicos del aula de clase, mejoran el aprendizaje de los/las estudiantes.
4. Al diseñar una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, favorece el proceso de aprendizaje en los/las estudiantes del octavo año de educación básica



### 1.6.3 Variables (Independiente y dependiente)

#### 1.6.3.1 Variable Independiente

Aplicación de las Técnicas Lúdicas

#### 1.6.3.2. Variable Dependiente

Desarrollar la creatividad de los estudiantes

### 1.6.4 Determinación de las variables

Tabla 1.1 Determinación de las variables

<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>
General	Aplicación de las técnicas lúdicas	Desarrollar la creatividad de los/las estudiantes
Particular 1	Frecuencia del uso de las técnicas lúdicas	Lograr la creatividad de los/las estudiantes
Particular 2	Uso de las técnicas lúdicas	Favorecer la creatividad de los estudiantes
Particular 3	Recursos tecnológicos	Mejora el aprendizaje de los/las estudiantes
Particular 4	Diseño de una guía interactiva	Favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes

Fuente: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M.  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

### 1.6.5 Operacionalización de las variables

Tabla 1.2 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENCIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>Independiente</b>  Aplicación de las Técnicas Lúdicas	Programa actualizado	Control de actividades educativas	planificación	Entrevista  Encuesta
	Planes bloques	Planificaciones	Control diario	
	Actividades Curriculares	Registro	Docentes	
	Instrumento de control	Evaluación periódica	Comisiones	
<b>Dependiente</b>  Desarrollar la creatividad de los/las estudiantes	Control de rendimiento	Rendimiento académico	Tareas	
	Proceso evaluativo	Evaluación periódica	Evaluaciones	
	Desempeño académico	Responsabilidad de aplicación	Autoevaluación	
	Estrategias metodológicas	Mejoramiento en la calidad	Control	

Fuente: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M.

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## **1.7 Aspectos metodológicos de la investigación**

### **1.7.1 Tipo de estudio**

En el Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”, se presenta cada vez más como una necesidad la introducción de programas didácticos interactivos lúdicos que logren en los/las estudiantes desarrollar su creatividad con la finalidad de mejorar la calidad del proceso de enseñanza/aprendizaje. Para realizar esta investigación se han tomado en cuenta las siguientes tipos de estudio:

**Exploratorio.-** Al tener un conocimiento general o aproximativo de la realidad, ha servido para diagnosticar la frecuencia con que los docentes utilizan las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos determinando las vías de solución que se puedan emplear en las actividades diarias de los estudiantes.

**Descriptivo:** Ha servido para describir las actividades que se realizan dentro de la institución educativa a investigar y establecer las estrategias tales como técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos como parte de la planificación y lo que se va a cumplir en un determinado tiempo.

**Aplicada:** Esta investigación es aplicada pues se pondrá en práctica el diseño de una guía interactiva por parte de los docentes, para la aplicación de un programa didáctico interactivo con el uso de los recursos tecnológicos para los/las estudiantes de octavo año de educación básica de la institución.

### **1.7.2 Métodos de Investigación**

**Método Científico:** Este método ha permitido seguir el proceso de investigación en la cual se establece la poca o casi nada frecuencia con que los docentes utilizan

técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos durante el proceso de enseñanza/aprendizaje, descubriendo las ventajas en su aplicación y determinar las razones específicas del porque los docentes no los utilizan como parte de los recursos didácticos. Después de haber identificado las necesidades pedagógicas curriculares, nos ha permitido sugerir las respectivas recomendaciones para el diseño de una guía interactiva para la aplicación de programas didácticos interactivos como técnica lúdica que va a mejorar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica.

**Método Inductivo:** Por ser un método que va desde lo particular a lo general, nos ha permitido hacer un análisis que nos ha llevado al esclarecimiento del porqué los docentes no utilizan técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en los contenidos curriculares programáticos, incidiendo en la desmotivación de los estudiantes, por lo tanto se justifica la propuesta de este proyecto.

**Método Deductivo:** Siendo este método lo inverso de la inducción, se ha enfocado la estructura del problema en una forma global, generado por las deficiencias curriculares didácticas estableciendo que el uso de los recursos tecnológicos didácticos en determinadas áreas y años básicos va a resolver de forma eficiente el rendimiento de los/las estudiantes.

**Método Comparativo:** Este método ha permitido realizar un estudio comparativo entre el la institución en la cual hemos hecho la investigación y la Unidad Educativa “Teodoro Wolf”, para establecer las técnicas o estrategias a utilizar dentro de las planificaciones de los docentes de una manera adecuada, que estén inmersas dentro de las tecnologías de la información y comunicación.

### 1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información

#### 1.7.3.1 Población

La población utilizada que ha sido tomada de la institución investigada, son un total de 170 personas, distribuidos en el siguiente cuadro:

Tabla 1.3 Población

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN
Autoridades	2
Docentes	16
Estudiantes	76
Padres de familia	76
Total	170

Fuente: Secretaría de la institución  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

#### 1.7.3.2 Muestra

La muestra se seleccionó de cada elemento tomado en cuenta de la población, para que todos tuvieran la misma oportunidad de ser seleccionado.

**Tamaño de la muestra.-** La representatividad en estadística de la muestra se logró aplicando la siguiente fórmula:

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

Donde  $n$  es el tamaño de la muestra que se busca;  $N$  es la población y  $e$  es el margen de error que indica el porcentaje de incertidumbre. Se trabajó con un error del 5% existiendo un 95% de probabilidades que el conjunto muestral representa a toda la población.

Para calcular el tamaño de la muestra se utilizaron los siguientes datos:

$$n = ?$$

$$N = 170$$

$$e = 5\% = 0.05$$

Se reemplazaron los valores de la fórmula y se obtuvieron los siguientes resultados:

$$n = \frac{170}{(0.05)^2 (169) + 1} =$$

$$n = \frac{170}{(0.0025) (169) + 1} =$$

$$n = \frac{170}{0.4225 + 1} =$$

$$n = \frac{170}{1.4225} = 119.50$$

n = 119.50

n = 120

El tamaño de la muestra calculada en esta investigación es de 119.50 (aproximada da 120).

Tabla 1.4 Muestra

DESCRIPCIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
Autoridades	2	1.68%
Docentes	16	13.44%
Estudiantes	51	42.85%
Padres de familia	51	42.85%
Total	120	100%

Fuente: Secretaria de la institución

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

### 1.7.3.3 Instrumentos de la investigación

#### Fuentes primarias

Los instrumentos utilizados para la recolección de información han sido: Entrevista, encuesta y bibliográfica, pues nos han ayudado a obtener la información requerida de todos los que componen la comunidad educativa del plantel.

**Entrevista:** Ha sido aplicada a las autoridades y a los docentes con la finalidad de constatar si están conscientes de la importancia de la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, de los beneficios que pueden proporcionar a los estudiantes al ser utilizadas dentro del aula o fuera de ella.

**Encuesta:** Han sido dirigidas a los estudiantes y padres de familia para conocer sus opiniones, constatar la efectividad de la validez y puesta en práctica la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos y que van a desarrollar con efectividad la creatividad de los estudiantes.

**Bibliográfica.-** ha permitido la recopilación de datos, con el manejo adecuado de documentos, datos estadísticos, cuadros de calificaciones, libros de actas, códigos, P.E.I., guías, resultados de otras investigaciones, entrevistas, etc. Se ha obtenido información de la secretaría de la institución, bibliotecas digitales, enciclopedias, diccionarios especializados, revistas, manuales científicos, toda clase de libros impresos y navegando en internet.

#### **1.7.4 Tratamiento de la información**

Habiendo observado la insuficiente utilización, dominio de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos por parte de los docentes de la institución, como estrategias didácticas para mejorar la creatividad de los estudiantes, se han delimitado los procesos metodológicos relacionados con la recolección de información por lo tanto se ha determinado que el diseño de una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, va a permitir establecer los beneficios que el docente obtendrá al diseñarla pues va a conseguir crear y aplicar un programa didáctico interactivo, que beneficie a los estudiantes y podrá ser utilizado dentro del aula o fuera de ella.

La información se ha obtenido a través de los datos recopilados por medio de preguntas en términos de porcentajes, gráficos que han mostrado los resultados a partir de la hipótesis general planteada en la investigación. Estos resultados están comprendidos en tres etapas: el de descripción del ítem del instrumento, el análisis de datos y las recomendaciones correspondientes.



En este trabajo de investigación sobre la implementación de una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de recursos tecnológicos y que va a desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica, se utilizaron los instrumentos de recopilación de la información tales como: la entrevista a las autoridades, docentes de la institución, para establecer si realmente consideran necesaria su implementación.

Se ejecutó una encuesta mediante la utilización de la escala de Likert (María, E., s.f.) que sirve para medir las respuestas de los participantes que en este caso se la realizó a los estudiantes, padres/madres de familia del octavo año de educación básica superior, llegándose a determinar que a más del diseño de una guía interactiva, la utilización de programas didácticos interactivos diseñados, creados por los docentes como técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, va a contribuir al desarrollo de habilidades intelectuales, destrezas interactivas, manuales, motoras del estudiante, por lo tanto la calidad de la educación será de excelencia.

### **1.8 Resultados e impactos esperados**

Con el diseño de una guía interactiva como técnica lúdica para los docentes de la institución, se logrará:

1. Que los docentes puedan diseñar, crear y aplicar programas didácticos interactivos como técnicas lúdicas durante el proceso de enseñanza/aprendizaje.
2. Que el docente utilice la tecnología para conseguir su objetivo, realizando adaptaciones de lo viejo y nuevo, creando una docencia innovadora.

3. Que la creatividad de los estudiantes se desarrolle mediante el uso de las TIC en el aula pues se trata de la utilización de herramientas tecnológicas de carácter creativo, innovador, entretenido.
4. Que la presentación de los programas digitales interactivos estén llenos de colores, imágenes en movimiento, sonido, proyecciones de videos que despiertan el interés, la creatividad de los educandos de manera didáctica, significativa.
5. Que el estudiante aprenda a buscar información de manera individual, seleccionarla, procesarla, evaluarla, convertirla en conocimiento.
6. Que sea un medio poderoso para desarrollar en el estudiante habilidades intelectuales, manuales y motoras.
7. Que los estudiantes sean creativos, desarrollen sus habilidades; lograr la participación de la comunidad educativa, con una propuesta enfocada al mejoramiento de la educación, respetando ante todo la condición social, económica, cultural del medio.
8. Que los docentes de hoy sean personas competentes de manera científica, académica y laboral.
9. Que las instituciones educativas den respuesta a las expectativas, exigencias, propósitos de toda la comunidad educativa a través del marco de la excelencia, de la mejora continua de sus procesos de enseñanza/aprendizaje.

10. Que el docente llegue a desempeñar el papel de creativo, logre replantear su rol en la construcción del conocimiento, hacer el papel de supervisor, guía, mediador, facilitador de métodos y recursos variados

En resumen de lo antes expuesto se puede asegurar que el diseño de una guía interactiva, va a direccionar al docente de una manera fácil, práctica a crear, aplicar un programa interactivo, con la oportunidad de poderlo modificar según lo requieran sus planificaciones o en la asignatura que se desenvuelva.

En este tipo de técnica, va a integrar elementos auditivos, visuales, esperando lograr que la enseñanza/aprendizaje sea de óptima calidad permitiendo alcanzar los objetivos establecidos por el docente, que las actividades dentro del aula sean interactivas, participativas, teniendo en cuenta la realidad social en que se encuentra inserta, los medios con que dispone, con el compromiso de hacer de los/las estudiantes, nuevos emprendedores, capaces, competentes, solidarios, honestos, autónomos, visionarios de mejorar, fortalecer la sociedad comunitaria, con inserción de una manera exitosa en el campo laboral.

## **CAPÍTULO 2**

### **2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO**

#### **2.1 Análisis de la situación actual**

La Institución Educativa “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”, que se encuentra ubicado en la capital de la Provincia de Santa Elena, sector urbano, Barrio Cosmopolita entre la calle Guayaquil y Olmedo; que fue creado el 7 de mayo de 1986 ofertando las especializaciones de Electrónica de Consumo e Industria de la Confección; con una población de más de 400 estudiantes, con 29 años de experiencia abarcando los niveles de Educación Básica Superior y de Bachillerato.

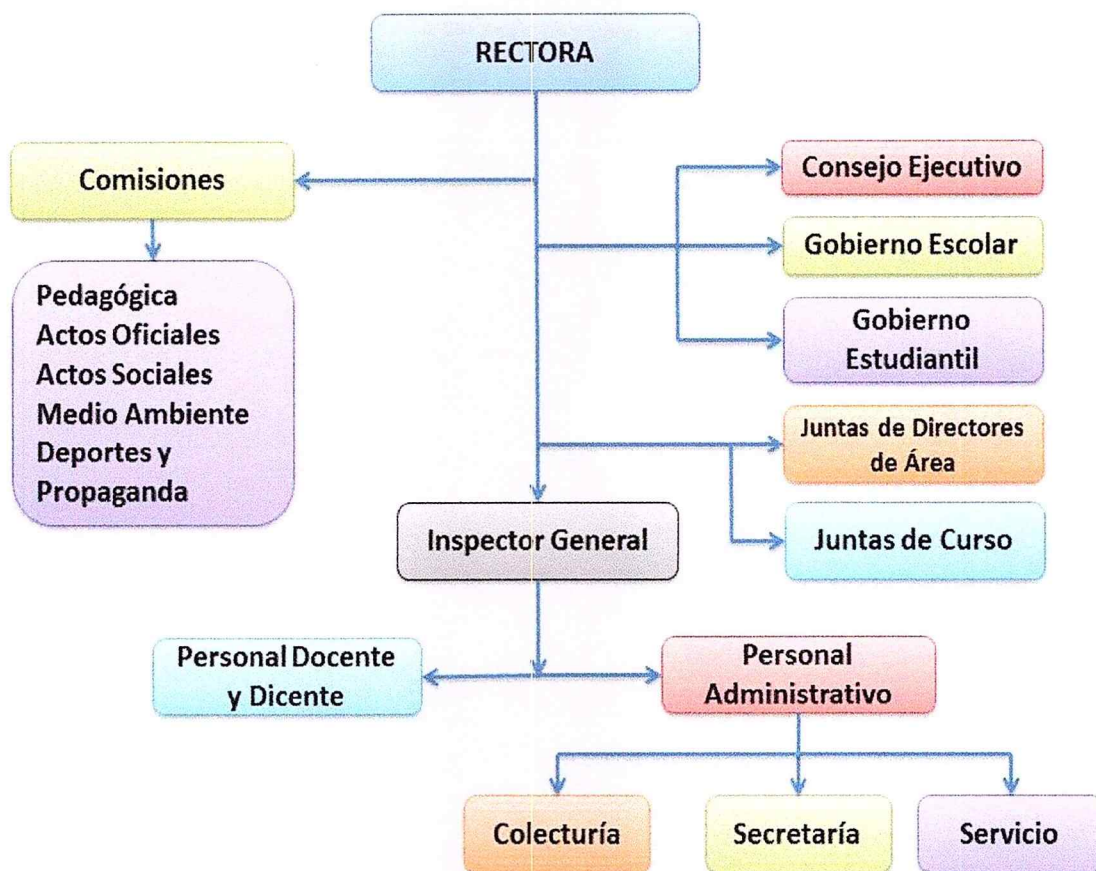
En esta institución se han organizado estrategias y acciones encaminadas a lograr la participación de la comunidad educativa, con una propuesta enfocada al mejoramiento de la educación, respetando ante todo la condición social, económica y cultural del medio, teniendo en cuenta que la educación de hoy requiere de un ámbito científico, académico de excelencia, contando en la actualidad con las figuras profesionales de Industria de la Confección, Electrónica de Consumo, especialidades que prestan servicios a la comunidad toda con amplio despliegue de profesionalismo y experiencia.

Sin embargo ha sido importante determinar que habiendo desarrollado herramientas pedagógicas, contando con una malla curricular de acuerdo a las figuras profesionales que oferta, se ha determinado que la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica, va a mejorar el proceso de aprendizaje ya establecido y a beneficiar la calidad de la educación.

## 2.1.1 Estructura Organizacional

### 2.1.1.1 Organigrama

**COLEGIO FISCAL**  
**“DR. FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ”**  
Santa Elena – Santa Elena



Fuente: Secretaría de la institución  
Elaborado por: Consejo Ejecutivo de la Institución (2014)

### **2.1.2 Visión**

Siendo una Institución Educativa, pionera en la educación técnica con las figuras profesionales de Electrónica de Consumo e Industria de la Confección, proyecta entregar una formación de calidad, incluyentes en la práctica de valores morales y cívicos, preparando jóvenes emprendedores como fuerza laboral, apoyado en el talento humano e innovador de los docentes, contribuyendo al desarrollo económico y social de la región.

### **2.1.3 Misión**

Pretende que sus educadores contribuyan al desarrollo socio-económico del entorno, formando estudiantes técnicos calificados, con capacidades competitivas, que les permita interactuar con los demás sin prejuicios ni prácticas discriminatorias y preparadas de forma íntegra hacia el campo laboral.

### **2.1.4 Modelo Pedagógico**

El modelo pedagógico que se establece en la unidad educativa, es uno de los componentes básicos para su ejecución, que va a propiciar el cambio intelectual, de actitud en los miembros de la comunidad educativa. Están enmarcados en los lineamientos establecidos, para el desarrollo educativo en los cuales todos están inmersos.

En ello propenden estructurar la valoración individual, que a través de sus experiencias previas, van a generar aprendizajes significativos; en ese proceso los docentes se van a convertir en facilitadores, estimuladores, contribuyendo al desarrollo de sus capacidades de pensar, reflexionar, es decir, propiciar el cambio, la transformación de conciencia, además el cambio de actitud en los miembros de la comunidad educativa.

En la construcción del modelo pedagógico, se han aplicado estrategias como: lecturas críticas, debates, intercambio de experiencias innovadoras, participación de todo el colectivo o por áreas. Dentro de este marco pedagógico está inmersa la aplicación del método reflexivo en que el estudiante va a desarrollar el pensamiento crítico y creativo.

En el modelo pedagógico es importante enfatizar ciertas características que corresponde a las aspiraciones y necesidades de la institución, tales como:

**Humanista.-** Es la persona, es el centro de la actividad educativa.

**Participativo.-** El educando toma como actitud en el medio, de ser participativo, comprometido con el quehacer educativo.

**Democrático.-** Accionar prioritario en la educación, se busca que en una sociedad se mejore la calidad de vida.

**Interaccionista.-** Se manifiesta en la construcción del conocimiento por la interacción entre la experiencia sensorial y el razonamiento.

**Axiológica.-** Proyecta que la educación esta enriquecida en valores.

### **2.1.5 Perfil Institucional**

El Colegio investigado, tiene como parámetros el siguiente perfil:

- Educar a todos los/las estudiantes de manera total, asegurando su desarrollo pedagógico con excelencia.
- Promover una convivencia armónica y un ambiente de trabajo respetuoso entre todos los miembros de la Institución.
- Desarrollar la creatividad personal y las competencias básicas para adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas de la vida laboral, como también, la capacidad de autogestión que le permita integrarse al ámbito empresarial.
- Comprometer a los/las estudiantes a cumplir con su quehacer educativo para lograr un armoniosamente su desarrollo pedagógico.
- Crear condiciones que permitan a todos los/las estudiantes obtener una educación de calidad y calidez.
- Socializar en todo su personal, los hábitos y valores para una mejor convivencia de toda la comunidad educativa.
- Realizar talleres de crecimiento personal; tales como autoestima, autodisciplina, proyecto de vida u otros.

### **2.1.6 Perfil del Bachiller**

El Bachiller Profesional del debe ser:

- Auto disciplinado, responsable y honesto.
- Ser un ente creativo, con capacidad para adaptarse a las nuevas formas de educación actualizadas de manera tecnológica.



- Ser capaz de trabajar en equipo, manteniendo buenas relaciones con los demás.
- Ser un profesional de calidad con capacidad de aprender, reflexivo, analítico y propositivo
- Poseer un adecuado dominio del ámbito técnico.
- Capaz de trabajar en forma responsable con las herramientas, equipos y materiales.
- Hacer planos y prácticas de instalaciones eléctricas.
- Capaz de elaborar proyectos.
- Seguir una carrera al nivel de técnicos, tecnológicos y profesionales de acuerdo a las especializaciones dadas.

### **2.1.7 Perfil de las Figuras Profesionales**

Las figuras profesionales que oferta el colegio, son Industria de la Confección, Electrónica de Consumo, por lo tanto el perfil profesional de los egresados será:

- Un profesional con capacidad, voluntad de entregar su aporte al desarrollo productivo de la ciudad y región.
- Capaz de demostrar en forma adecuada las aptitudes requeridas en su respectiva especialidad.
- Aplicar con seguridad, eficiencia, eficacia las técnicas adquiridas en la especialidad.

- Deberá demostrar responsabilidad en el uso de materiales y recursos a su cargo.
- Mantener buenas relaciones con sus superiores, con sus iguales y personas vinculadas a su entorno laboral.
- Conocer y cumplir con sus derechos y deberes tanto en lo personal como en lo profesional.
- Con capacidad para adaptarse eficientemente a los cambios y exigencias del ámbito laboral.

#### **2.1.8 Perfil del Docente**

- Facilitador del aprendizaje y formador de valores.
- Investigador, estudioso, con una disposición permanente a perfeccionarse.
- Abierto al cambio que ocurre en su entorno.
- Responsable, puntual, con alto sentido de integración grupal y trabajo en equipo.
- Conocedor de las relaciones humanas, alegre, empático, leal, autocrítico.
- Buen evaluador del proceso educativo.
- Consecuente en su forma de pensar, sentir y actuar.
- Con conciencia ecológica, respetando y enseñando a respetar el medio ambiente.

## **2.1.9 Principios y políticas del sistema educativo.**

### **2.1.9.1. Principios**

El colegio tiene como finalidad ofertar bachilleratos técnicos en las figuras profesionales de Electrónica de Consumo e Industria de la Confección transmitiendo formación académica, científica, técnica, humana haciendo de ellos seres humanos competentes comprometidos con el desarrollo social y económico de nuestra provincia.

### **2.1.9.2 Políticas de la Institución.**

- Recibir, Aceptar, dar matrícula en la Institución, a personas de diferentes culturas, razas, religión, comunidades o etnias, a las personas que presentaren capacidades diferentes.
- Gestionar convenios con instituciones Públicas y Privadas que incluyan capacitaciones para el mejoramiento, bienestar familiar de los/las estudiantes.
- Ofertar bachillerato técnico en electrónica de consumo e industria de la confección a toda la comunidad de la provincia, del país y extranjeros.
- La institución está comprometida en preparar a los/las estudiantes valorando y conservando sus principios culturales, utilizando herramientas tecnológicas modernas a fin que los estudiantes estén aptos para insertarse al medio laboral.
- Monitorear usualmente el desempeño profesional de los docentes y directivos.
- Organizar programas socioculturales, religiosos, deportivos.

- Identificar, corregir, erradicar prudentemente las diferentes problemáticas que se presentaren con los miembros de la comunidad educativa.
- Capacitar a los miembros de la comunidad educativa realizando simulacros de desastres naturales para evitar accidentes graves.
- Motivar a docentes, estudiantes, padres de familia en la preservación y cuidado del medio ambiente.

#### **2.1.10 Del cuidado del establecimiento e infraestructura**

- Personal administrativo, docente, padres de familia y estudiantes serán los responsables de mantener el buen auge del ornato externo e interno de la Institución.
- Los padres, madres de familias y estudiantes deberán participar de las mingas comunitarias organizadas por las autoridades del establecimiento.
- Trabajar mancomunadamente con los padres, madres y estudiantes en los proyectos de mejoramiento educativo de la institución.
- Preservar el medio ambiente, dónde la participación de toda la comunidad educativa sea primordial.

#### **2.1.11 De los docentes**

- Entregar cumplida y oportunamente sus planificaciones a las comisiones pedagógicas incluyendo en estas experiencias innovadoras estipuladas en la Ley.

- Capacitarse para estar a la vanguardia del sistema educativo de la institución, utilizando las estrategias metodológicas actualizadas.
- Mantenerse en constante capacitación grupal e individualmente en destrezas y estrategias pedagógicas.
- Utilizar las herramientas tecnológicas para impartir una enseñanza eficaz y eficiente para los estudiantes.

#### **2.1.12 De los Padres de familia**

- Se comprometerán en visitar frecuentemente a la institución para conocer el rendimiento académico y conducta del estudiante del cual representa.
- Participar íntegramente en programas y actividades organizadas por la institución.
- Colaborar con la buena imagen integra de sus representados al relacionarse con la comunidad educativa.

#### **2.1.13 De los Estudiantes**

- Participar íntegramente en todas las actividades educativas, culturales y deportivas organizadas por la institución.
- Estarán comprometidos a aceptar y cumplir con responsabilidad y respeto los principios y políticas de la institución.
- Participar en los diferentes eventos intercolegiales demostrando sus aptitudes y valores en realce de la institución.

- Usarán y respetarán el uniforme correcto tal como lo indica el reglamento de la institución.

## **2.1.14 Matriz F.O.D.A.**

### **2.1.14.1 Fortalezas**

- Personal docente comprometido con la institución.
- Equipo de Gestión funcionando.
- Compromiso de los docentes en su desempeño profesional.
- Título de Técnico que otorga el Colegio.
- Preocupación por el desarrollo personal de los estudiantes.
- Oportunidad de practicar la profesión que se estudia.
- Nivel de exigencias frente a las actividades.
- Existencia de talleres para las especializaciones.
- Existencia de especialidades.
- Posibilidad de continuar sus estudios, las estudiantes embarazadas.
- Preocupación de Inspectoría General y de los profesores por el bienestar de los estudiantes.
- Charlas y talleres sobre embarazo, violencia intrafamiliar y drogas.

- Utilización de variadas metodologías y material didáctico en el aula.
- Exposiciones didácticas de los estudiantes.
- Perfeccionamiento docente.
- Existencia de un Reglamento de Convivencia Interna.

#### **Extraescolar:**

- Actividades deportivas.
- Concursos organizados por el Colegio.
- Fortalecimiento de redes inter colegiales en competencias deportivas.

#### **Infraestructura:**

- Infraestructura del Colegio.
- Sala de computación.
- Equipamiento y material didáctico en las distintas especialidades.
- Programas y Proyectos:

#### **1. Proyectos de la especialización Electrónica de Consumo:**

- Alarma en cerradura

- Alarma con Láser
- Receptor de señal para Control Remoto
- Luz nocturna automática

## **2. Proyecto de la Microempresa Industria de la Confección:**

- Confección de Uniformes de educación física: Camisetas y pantalonetas

### **Relaciones con la Comunidad**

- Convenios Colegio – Universidades.
- Casa abierta de las especialidades a la comunidad y a escuelas básicas.
- Participación en actos cívicos, concursos y certámenes educativos.

#### **2.1.14.2 Oportunidades**

- Actividades con otras instituciones educativas.
- Apoyo de la Ilustre Municipalidad del Cantón Santa Elena.
- Charlas, videos, conferencias de profesionales, sobre sexualidad, drogadicción y seguridad.
- Actividades culturales ofrecidas por la DPESE.



### **2.1.14.3 Debilidades**

- Falta de motivación e interés de parte del estudiantado para aprovechar al máximo las oportunidades que se le entregan.
- Falta de compromiso de algunos padres con la educación de sus hijos.
- Reglamento de disciplina poco estricto.
- Falta reforzar valores en cada uno de los cursos.
- Excesos de atrasos e inasistencias.
- Problemas emocionales de los estudiantes.
- Falta de responsabilidad de algunos estudiantes en su quehacer educativo.
- Baja autoestima en algunos grupos de estudiantes.

### **2.1.14.4 Amenazas**

- Falta de hábitos y valores.
- Cantidad de programas en TV que no son educativos.
- Malas amistades, grupos de pandillas que esperan a la salida de muy mal aspecto.
- Problemas al interior del núcleo familiar.
- Poca vigilancia policial.

- Falta de atención especializada (médico, neurólogo, dentista. oftalmólogo)
- Violencia intrafamiliar.

### **Fortalecer la identidad del colegio**

- A través del cumplimiento de los objetivos establecidos por la comunidad educativa.
- Mejoramiento de la calidad de la docencia, el trabajo interno académico, deportivo y cultural.
- Afianzamiento de la formación integral de los miembros de la comunidad educativa.
- Impulsar la investigación el bienestar estudiantil y la gestión académica y administrativa para realizar de manera eficiente su Visión y avanzar en el cumplimiento de su Misión.

### **Mejorar climas institucionales**

- Integrar a profesores, padres de familia, estudiantes.
- Fortalecer la comunicación dentro y fuera de la institución.
- Modernizar la administración, equipo y espacios de atención al público. (C.F. Dr. Félix Sarmiento Núñez, 2012)

## 2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas

En el cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, en los últimos años ha crecido la población calculando alrededor de 144, 076 habitantes nativos y provenientes de otros sectores de la patria en busca de mejores ingresos de acuerdo a fuentes de trabajo que son los medios de subsistencia para sus familias.

Figura 2.2 Ubicación geográfica de la provincia de Santa Elena



Fuente: Data SIO, NOAA, US-NAVY, GEBCO, (2014) Google Earth.  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

La Unidad Educativa “Teodoro Wolf”, es una institución que está ubicada en la cabecera cantonal de Santa Elena, permanentemente se encuentra inmersa en la transformación del sistema, procesos educativos de todos los estudiantes del plantel, que se ven beneficiados con una formación científica, técnica acorde con las exigencias de la sociedad actual, teniendo como base el aprendizaje en el ciclo

básico Inicial, intermedio, superior, luego continúan sus estudios en el bachillerato que se iniciado en este período lectivo con el primer año del Bachillerato General Unificado, que a más de lo establecido por el ministerio de educación ha sido diseñado en un marco de valores éticos.

La Unidad Educativa "Teodoro Wolf", por su trayectoria ha adquirido prestigio en el cantón Santa Elena, pues en las investigaciones realizadas se ha podido detectar que se cumplen con todos los parámetros curriculares por parte de los docentes y es por eso que al hacer un estudio comparativo sobre las técnicas o estrategias a utilizar dentro de las planificaciones de los docentes se establece que estas son utilizadas de una manera adecuada, que estén inmersas dentro de las tecnologías de la información y comunicación.

Una de las mayores razones es que a partir del 4 de noviembre del 2010, ante la demanda poblacional, las autoridades educativas y de la institución, deciden crear el Octavo Año de Educación Básica, pues teniendo estudiantes desde inicial hasta séptimo año consideran necesario que continúen sus estudios en la misma institución, iniciándose un proceso de reestructuración curricular con el compromiso de los docentes en la actualización de los contenidos programáticos, implementación de métodos didácticos, nuevos sistemas de evaluación, pero más que nada la importancia por parte de ellos (docentes) a la utilización de las nuevas tecnologías, por medio de capacitaciones.

Al integrar a las planificaciones curriculares, estrategias y técnicas adecuadas tales como juegos lúdicos interactivos, utilización de diapositivas audiovisuales, software educativos, etc., los/las docentes se han propuesto lograr el desarrollo intelectual óptimo en un entorno donde los estudiantes realizan las actividades, aplicando sus propias habilidades, alcanzando su objetivo, demostrando los conocimientos adquiridos.

Esto conlleva a que la educación sea integral, permanente en concordancia con las disposiciones ministeriales de la educación, convirtiéndose en un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual se incluye el uso de las nuevas tecnologías, satisfaciendo los anhelos, necesidades de las mismas, en beneficio de un mejor futuro para sus estudiantes, un desarrollo científico-técnico que la época exige para la clase estudiantil de la provincia y porque no decirlo del país. Ante estos resultados, se ha podido establecer diferencias notables, significativas entre las técnicas y estrategias con el uso de los recursos tecnológicos utilizadas por los docentes de la unidad investigada, los de la Unidad Educativa “Teodoro Wolf”, y que los podemos visualizar en el siguiente cuadro:

Tabla 2.5 Tabla Comparativa sobre el uso de las TIC

<p align="center"><b>Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”</b> (Sin el uso de los recursos tecnológicos)</p>	<p align="center"><b>Unidad educativa “Teodoro Wolf”</b> (Con el uso de los recursos tecnológicos)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizajes incompletos y superficiales</li> <li>• Diálogos rígidos entre docentes y estudiantes</li> <li>• Falta de esfuerzo y superación</li> <li>• Desorientación informativa por parte de los docentes</li> <li>• Mala calidad de aprendizaje</li> <li>• Desconocimiento del manejo de los recursos tecnológicos</li> <li>• Uso de material didáctico tradicional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprehensión de los conocimientos de manera dinámica</li> <li>• Motivación e interés de los docentes y estudiantes</li> <li>• Actividad intelectual</li> <li>• Aprende más rápido</li> <li>• Es participativo</li> <li>• Autonomía en el aprendizaje interactivo</li> <li>• Entorno de aprendizaje interactivo</li> <li>• Adquiere habilidad en el manejo de la computadora</li> </ul>

Fuente: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M.

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## 2.3 Presentación de resultados y diagnóstico

### ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

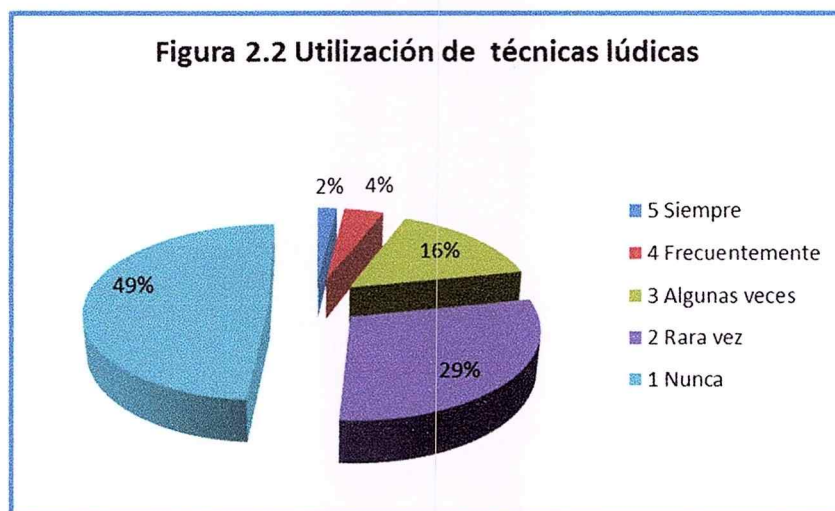
1.- ¿El docente utiliza técnicas lúdicas con recursos tecnológicos en sus clases?

Tabla 2.6 Utilización de técnicas lúdicas

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
1	5	Siempre	2%
	4	Frecuentemente	4%
	3	Algunas veces	16%
	2	Rara vez	29%
	1	Nunca	49%
		TOTAL	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta determinan que el 49% de los educandos indican que el docente nunca utiliza técnicas lúdicas con recursos tecnológicos en sus clases; un 2% siempre, un 4% frecuentemente las utiliza, un 16% algunas veces y rara vez un 29%.

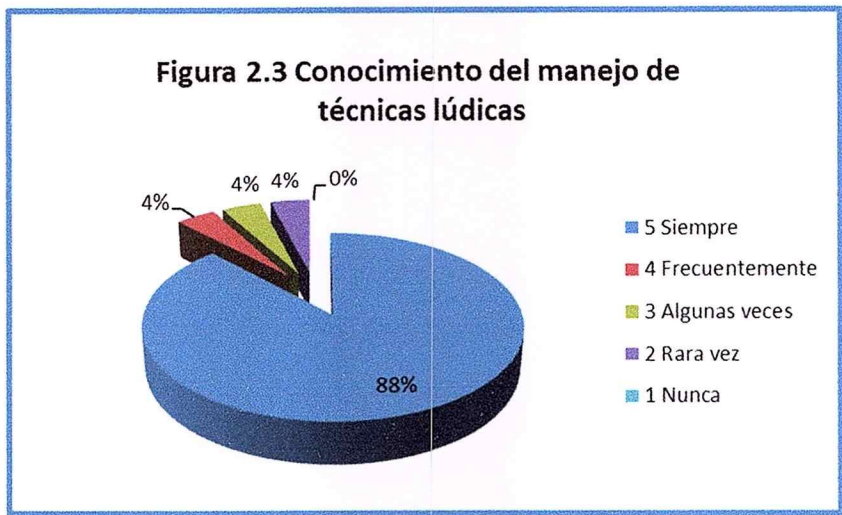
2.- ¿El docente debe conocer el manejo de técnicas lúdicas utilizando los recursos tecnológicos?

**Tabla 2.7 Conocimiento del manejo de técnicas lúdicas**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
2	5	Siempre	88%
	4	Frecuentemente	4%
	3	Algunas veces	4%
	2	Rara vez	4%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 88% de los educandos consideran que los docentes deben conocer el manejo de técnicas lúdicas utilizando los recursos tecnológicos; frecuentemente, algunas veces y rara vez un 4%. Actualmente los docentes deben utilizar los recursos tecnológicos de una manera óptima, fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes.

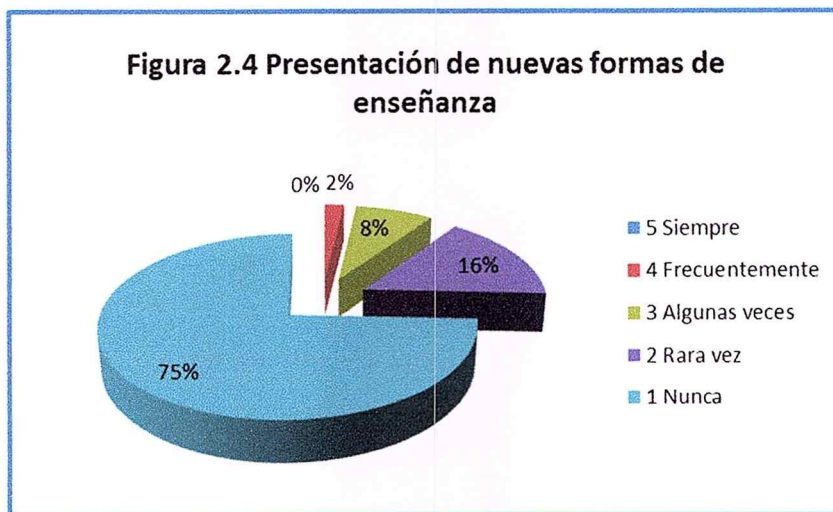
3.- ¿Presentan los docentes nuevas formas de enseñanza utilizando una guía para la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos?

**Tabla 2.8 Presentación de nuevas formas de enseñanza**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
3	5	Siempre	0%
	4	Frecuentemente	2%
	3	Algunas veces	8%
	2	Rara vez	16%
	1	Nunca	75%
		TOTAL	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 75% de los educandos creen que los docentes nunca han utilizado una guía para la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje; un 16% opina que rara vez; un 8% algunas veces y un 2% opina que frecuentemente. Por lo tanto es necesaria una guía para la aplicación de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos como estrategia metodológica.



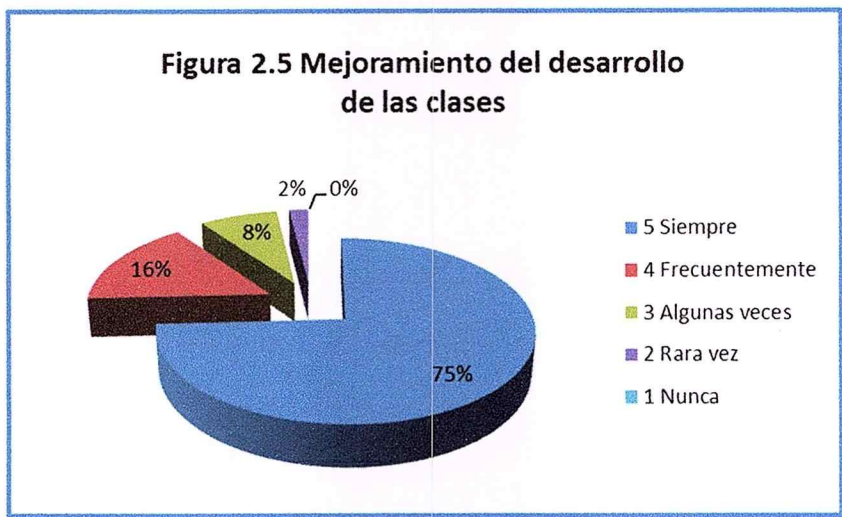
4.- ¿Cree usted que si el docente utiliza una guía para la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos será óptimo el desarrollo de sus clases?

**Tabla 2.9 Desarrollo óptimo de las clases**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
4	5	Siempre	75%
	4	Frecuentemente	16%
	3	Algunas veces	8%
	2	Rara vez	2%
	1	Nunca	0%
	TOTAL		100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 75% de los educandos consideran que si los docentes utilizan una guía para la aplicación de técnicas lúdicas el desarrollo de sus clases será óptimo; un 15% cree que puede ser frecuentemente; algunas veces un 6% y un 2% rara vez. Los docentes deben utilizar correctamente los recursos tecnológicos.

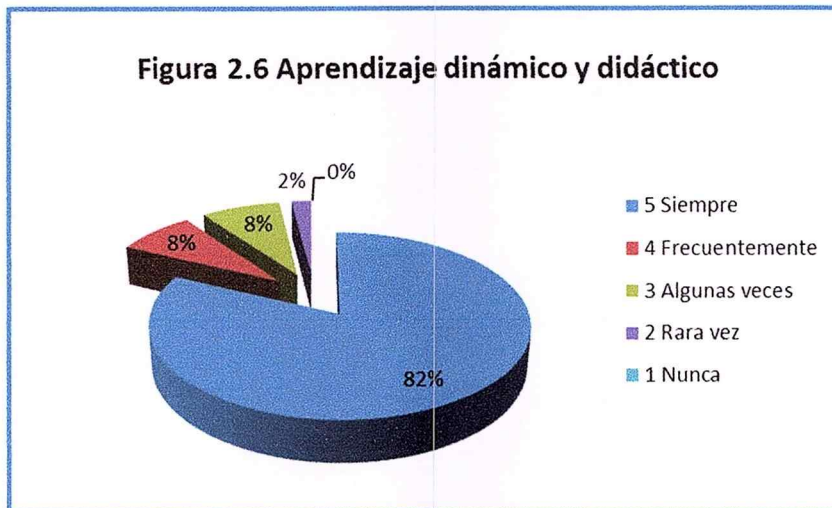
5.- ¿se dinamizará el aprendizaje con el uso de las técnicas lúdicas?

Tabla 2.10 Aprendizaje dinámico y didáctico

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
5	5	Siempre	82%
	4	Frecuentemente	8%
	3	Algunas veces	8%
	2	Rara vez	2%
	1	Nunca	0%
	TOTAL		100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** El 82% de los estudiantes opinan que el aprendizaje será dinámico si se utilizan las técnicas; 8% establece que es frecuentemente y alguna veces; y un 2% rara vez. El estudiante obtiene el conocimiento con interés y motivación si el aprendizaje es dinámico.

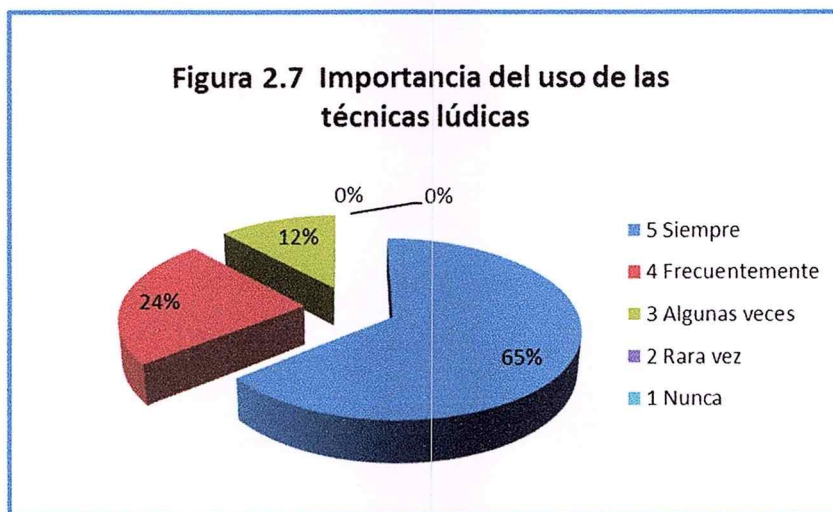
6.- ¿Es importante que se utilicen las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las asignaturas básicas?

Tabla 2.11 Importancia del uso de las técnicas lúdicas

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
6	5	Siempre	65%
	4	Frecuentemente	24%
	3	Algunas veces	12%
	2	Rara vez	0%
	1	Nunca	0%
	TOTAL		100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los estudiantes consideran que un 65% de los educandos consideran que las técnicas lúdicas interactivas son muy importantes; el 24% frecuentemente y un 12% algunas veces. Se deben aplicar las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las asignaturas básicas, para que el docente mejore la calidad de la enseñanza/aprendizaje.

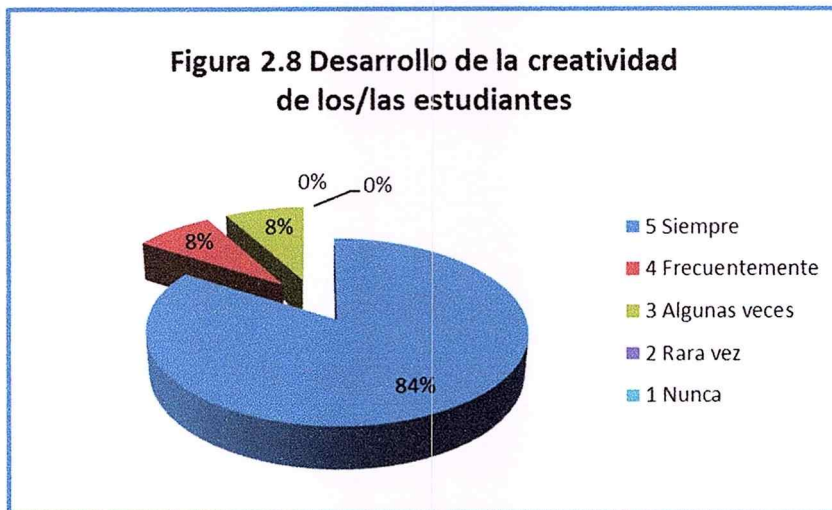
7.- ¿La aplicación de un programa interactivo como técnica lúdica, será la mejor opción para desarrollar la creatividad de los/las estudiantes?

**Tabla 2. 12 Desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
7	5	Siempre	84%
	4	Frecuentemente	8%
	3	Algunas veces	8%
	2	Rara vez	0%
	1	Nunca	0%
	TOTAL		100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** La encuesta indica en un 84% que los docentes consideran que si el docente aplica un programa didáctico interactivo como técnica lúdica, ellos serán más creativos; un 8% opina algunas veces y frecuentemente. Se debe planificar por bloques y diariamente, aplicando un programa interactivo como estrategias pedagógica, para lograr desarrollar la creatividad de los/las estudiantes.

8.- ¿La aplicación de un programa interactivo es indispensable para motivar a los estudiantes?

Tabla 2.13 Motivación de los/las estudiantes

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
8	5	Siempre	88%
	4	Frecuentemente	12%
	3	Algunas veces	0%
	2	Rara vez	0%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los estudiantes expresan en un 88% que la aplicación de un programa interactivo los va a motivar y dinamizar en el aprendizaje de la asignatura de las asignaturas básicas; sin embargo aún existe un 12% opina que puede ser frecuentemente. La utilización de medios interactivos ligados a las tecnologías de la información y comunicación, logrará el interés por los nuevos conocimientos en cualquiera de las asignaturas básicas.

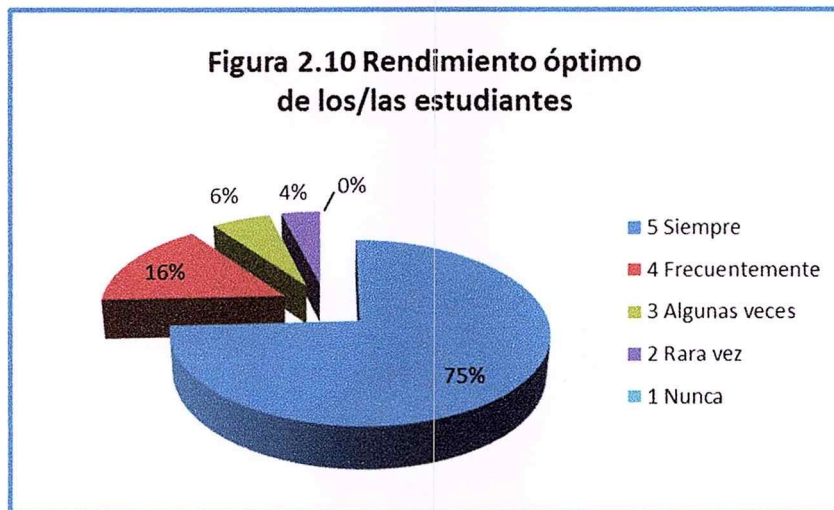
9.- ¿Mejorará el rendimiento de los/las estudiantes con la aplicación de un programa interactivo como técnica lúdica en las asignaturas básicas?

**Tabla 2.14 Rendimiento óptimo de los/las estudiantes**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
9	5	Siempre	75%
	4	Frecuentemente	16%
	3	Algunas veces	6%
	2	Rara vez	4%
	1	Nunca	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** El 75% expresa que la aplicación de un programa interactivo, optimiza el aprendizaje y asimilación de los conocimientos por los estudiantes; un 16% cree que es frecuentemente; algunas veces un 6% y rara vez un 4%.

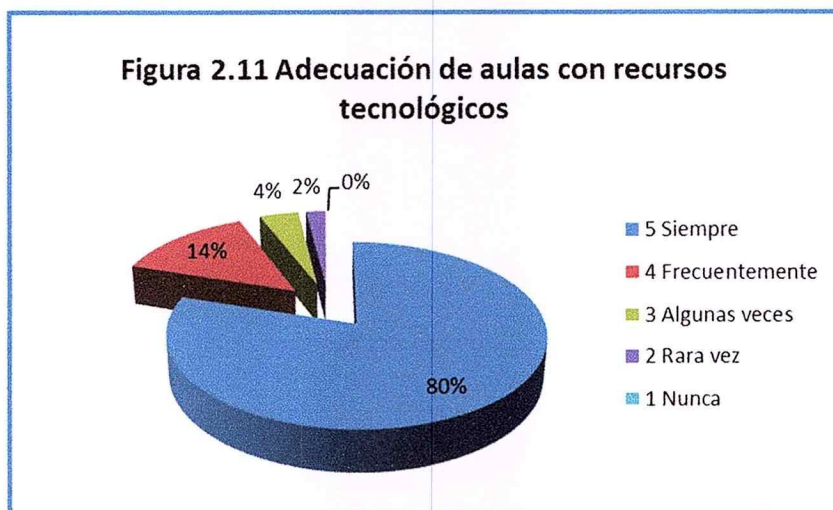
10.- ¿Debe ser equipados tecnológicamente los salones de clase para comodidad de los/las estudiantes en las asignaturas básicas ?

Tabla 2.15 Adecuación de aulas con recursos tecnológicos

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
10	5	Siempre	80%
	4	Frecuentemente	14%
	3	Algunas veces	4%
	2	Rara vez	2%
	1	Nunca	0%
	TOTAL		100

Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Estudiantes

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** El 80% consideran que el aprendizaje en las asignaturas básicas, será óptimo si la aulas de clase se preparan tecnológicamente; un 14% considera que puede ser frecuentemente; creen en un 4% que algunas veces y un 2% rara vez. Para que el aprendizaje sea de excelente calidad aplicando los recursos tecnológicos, las herramientas a utilizar por los estudiantes debe estar ligados a la tecnología.

## ENCUESTA A LOS PADRES/MADRES DE FAMILIA

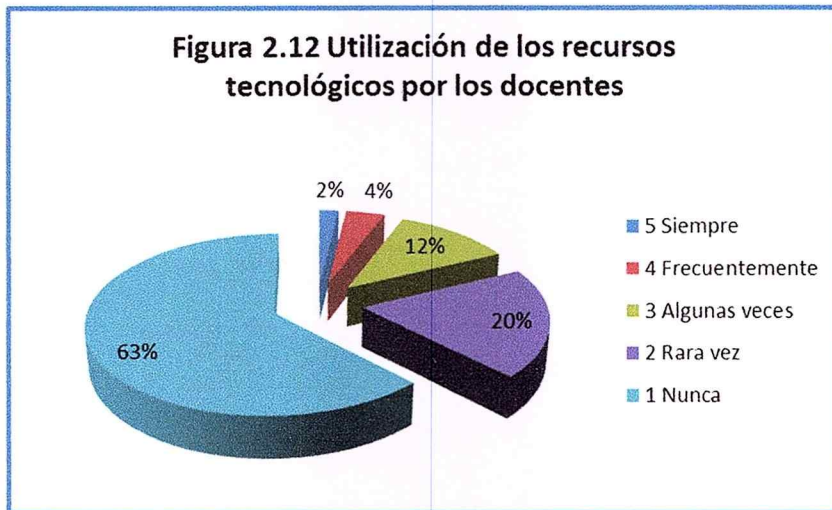
1.- ¿El docente utiliza los recursos tecnológicos en sus clases?

**Tabla 2.16 Utilización de los recursos tecnológicos por los docentes**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
1	5	Siempre	2%
	4	Frecuentemente	4%
	3	Algunas veces	12%
	2	Rara vez	20%
	1	Nunca	63%
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 63% de los docentes nunca utiliza, la tecnología en sus clases; rara vez en un 20%; algunas veces un 12%, frecuentemente un 4% y un 2% algunas veces. Por lo tanto, lo más conveniente sería que las autoridades externas e internas le den solución a la implementación de estos recursos para mejorar el ambiente pedagógico del aula.

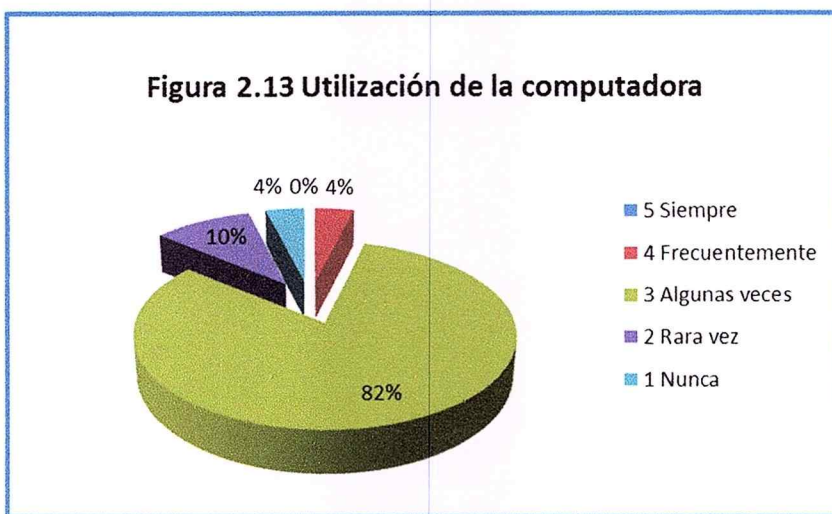


2.- ¿Su hijo(a) utiliza un ordenador?

Tabla 2.17 Utilización de un ordenador

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
2	5	Siempre	0%
	4	Frecuentemente	4%
	3	Algunas veces	82%
	2	Rara vez	10%
	1	Nunca	4%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** El 82% de los padres de familia consideran que su hijo(a) no utiliza todo el tiempo una computadora u ordenador; el 10% piensa que rara vez y un 4% cree que frecuentemente y nunca lo hacen. Un ordenador o una computadora es una herramienta fundamental para la formación de los estudiantes.

3.- ¿Usted sabe si el docente utiliza alguna guía para la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos para la enseñanza de las asignaturas básicas?

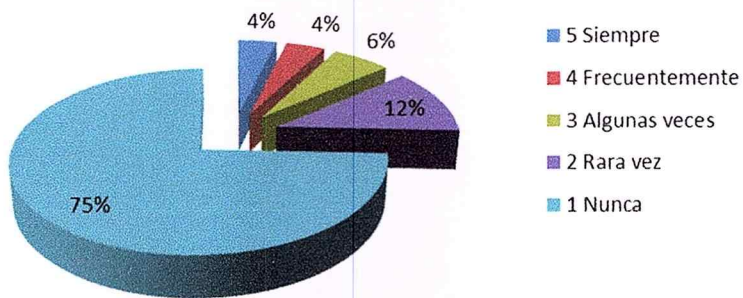
Tabla 2.18 Utilización de una guía

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
3	5	Siempre	4%
	4	Frecuentemente	4%
	3	Algunas veces	6%
	2	Rara vez	12%
	1	Nunca	75%
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Figura 2.14 Utilización de una guía



Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

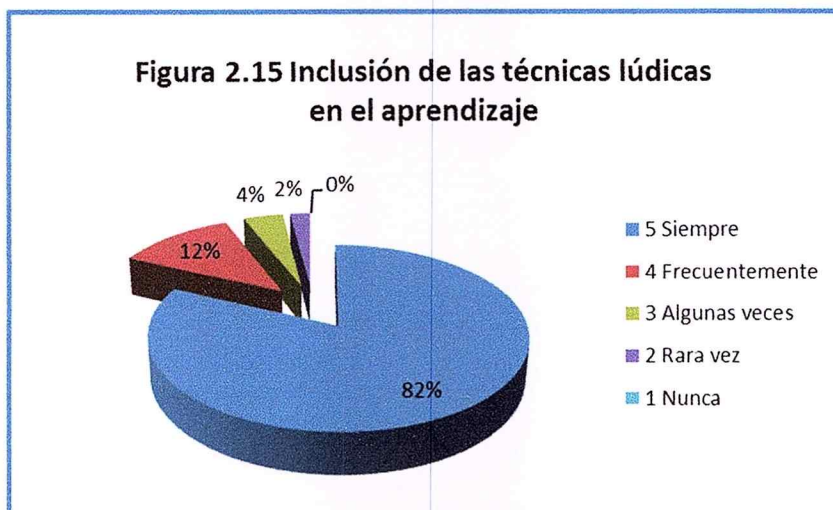
**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que el 75% de los padres de familia desconocen si el docente utiliza alguna guía para la aplicación de técnicas lúdicas; de forma muy esporádica lo hacen siempre y frecuentemente. La metodología y los recursos tecnológicos con los que el educando va a contar en su proceso de enseñanza-aprendizaje, debe ser conocido por la comunidad educativa. Se debe buscar las estrategias adecuadas para conocer estos procesos curriculares.

4.- ¿Se deben incluir las técnicas lúdicas con el uso de los recursos informáticos en el aprendizaje de su hijo(a)?

Tabla 2.19 Inclusión de las técnicas lúdicas en el aprendizaje

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
4	5	Siempre	82%
	4	Frecuentemente	12%
	3	Algunas veces	4%
	2	Rara vez	2%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

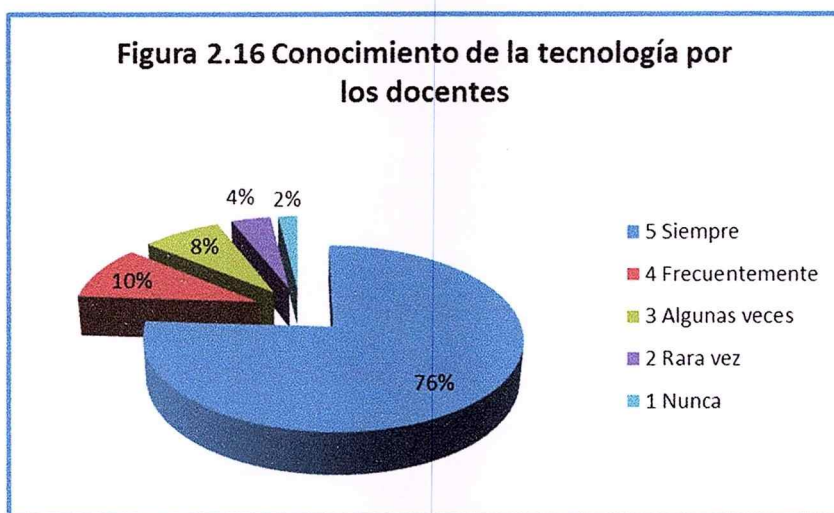
**Análisis.-** El 82% de los padres de familia creen que en aprendizaje de sus hijos deben ir incluidas técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos; un 12% opina que debe ser frecuentemente; un 3% cree que algunas veces y un 2% siempre. Todos los recursos disponibles establecidos por las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), van a proporcionar un aprendizaje de calidad.

5.- ¿Usted cree que la falta de conocimientos de la tecnología por parte de los docentes, influye en la formación de sus hijos(as)?

**Tabla 2.20 Conocimientos de la tecnología por los docentes**

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
5	5	Siempre	76%
	4	Frecuentemente	10%
	3	Algunas veces	8%
	2	Rara vez	4%
	1	Nunca	2%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que el 80% de los padres de familia opinan que el docente debe generar varias tipos de estrategias en sus educandos, sobre todo la inclusión de la tecnología para generar resultados positivos en la formación de los mismos. Sin embargo hay que destacar que un 11% opina que debe hacerlo frecuentemente, un 5% algunas veces; un 3% rara vez y el 2% opina que nunca.

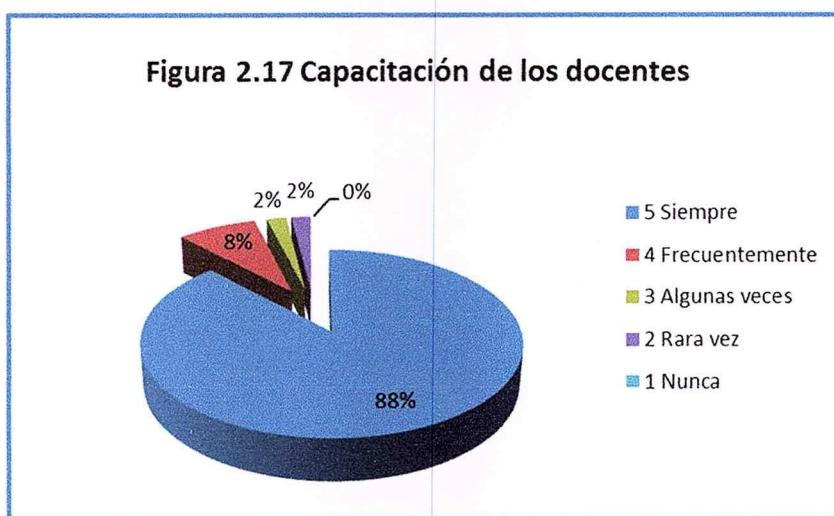
6.- ¿Deben los docentes capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?

Tabla 2.21 Capacitación de los docentes

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
6	5	Siempre	88%
	4	Frecuentemente	8%
	3	Algunas veces	2%
	2	Rara vez	2%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Padre/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

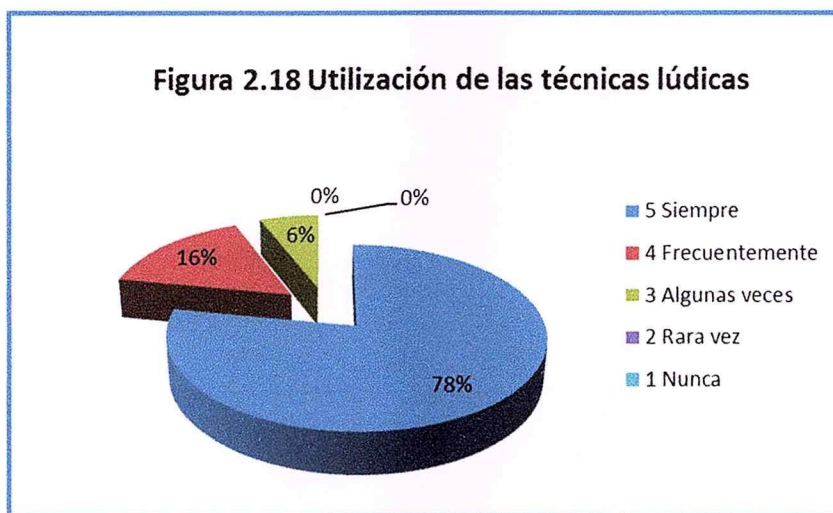
**Análisis.-** Según la información mostrada en la figura, la mayoría de los padres de familia consideran que los docentes deben actualizarse en conocimientos; otros piensan que solo un 8% deben hacerlo frecuentemente y un 2% cree deben hacerlo algunas veces y rara vez. Los buenos resultados obtenidos al final de un año lectivo en cuanto al aprendizaje de los educandos se debe al buen manejo de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, por lo tanto es necesario la constante actualización en lo que se refiere al manejo y uso de los mismos.

7.- ¿Es importante la utilización de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las actividades educativas de docentes y estudiantes?

Tabla 2.22 Utilización de la técnicas lúdicas

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
7	5	Siempre	78%
	4	Frecuentemente	16%
	3	Algunas veces	6%
	2	Rara vez	0%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

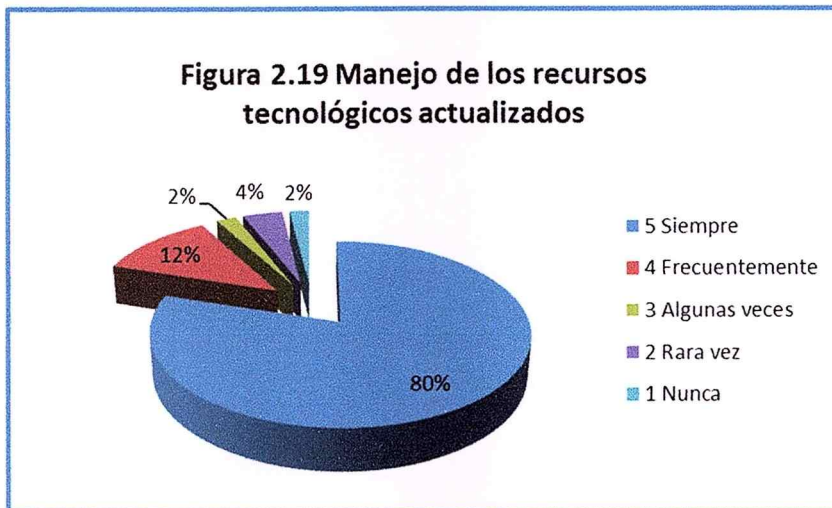
**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican en un 78% que deben ser utilizadas las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos en sus actividades educativas. Hoy en día tanto los docentes como los estudiantes deben conocer el manejo adecuado y correcto de los recursos tecnológicos como un requisito preponderante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.- ¿Deben los docentes y estudiantes manejar recursos tecnológicos actualizados?

Tabla 2.23 Manejo de los recursos tecnológicos actualizados

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
8	5	Siempre	80%
	4	Frecuentemente	12%
	3	Algunas veces	2%
	2	Rara vez	4%
	1	Nunca	2%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

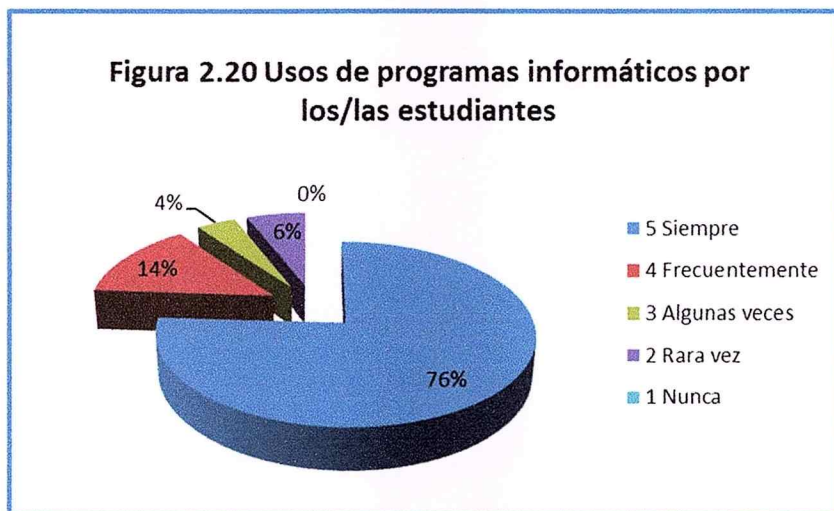
**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 80% de los padres de familia opinan que el personal docente y deben conocer el manejo de la tecnología; Es de suma importancia que los docentes y educandos estén actualizándose constantemente en la conducción de los recursos tecnológicos, para ir a la par de los constantes cambios que se producen en el mundo de las tecnologías.

9.- ¿El uso de un programa informático logrará desarrollar la creatividad de los/las estudiantes durante el estudio de las asignaturas básicas?

Tabla 2.24 Uso de programas informáticos por los/las estudiantes

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
9	5	Siempre	76%
	4	Frecuentemente	14%
	3	Algunas veces	4%
	2	Rara vez	6%
	1	Nunca	0%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican que un 76% de los padres de familia opinan que el uso de programas informáticos va a desarrollar la creatividad de los docentes; Los docentes deben enfrentarse constantemente a retos de cambios, dejando lo tradicional e implementando nuevas estrategias metodológicas que van a desarrollar la creatividad de los educandos en su proceso educativo.



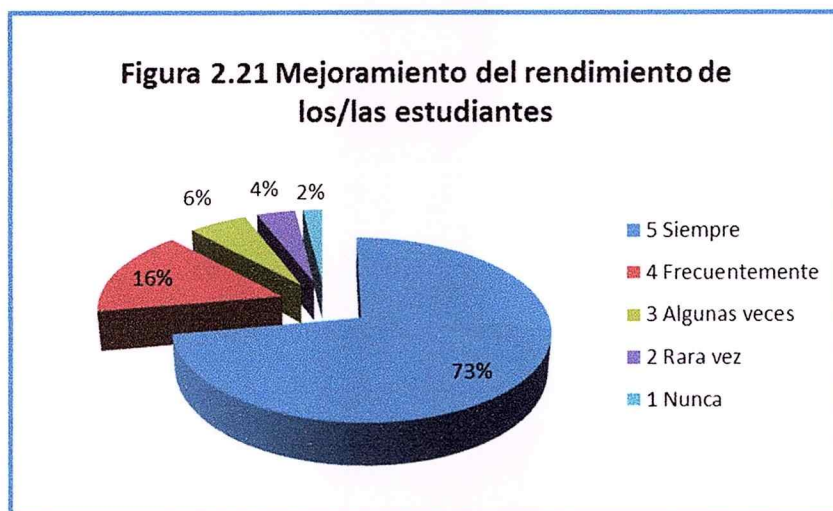
10.- ¿Va a mejorar el rendimiento de los/las estudiantes con el uso de las técnicas lúdicas en las asignaturas básicas?

Tabla 2.25 Mejoramiento del rendimiento de los/las estudiantes

Pregunta	ALTERNATIVAS		f
10	5	Siempre	73%
	4	Frecuentemente	16%
	3	Algunas veces	6%
	2	Rara vez	4%
	1	Nunca	2%
		TOTAL	100

Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Fuente: Padres/Madres de familia

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

**Análisis.-** Los resultados de la encuesta indican en un 73% que el rendimiento de los estudiantes será excelente si utilizan las herramientas tecnológicas de manera adecuada; un 16% cree que frecuentemente; un 6% algunas veces; un 4%, rara vez y un 2% nunca. El uso de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos ocupa un papel importante en el desarrollo pedagógico y didáctico de los educandos, esto va depender que sean utilizadas de manera permanente, adecuada por parte de los docentes y estudiantes.

## **2.4 Verificación de hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis General**

**“Al aplicar las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, se desarrolla la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica superior.”**

Se verifica esta hipótesis después de haber realizado la respectiva encuesta a los estudiantes (pregunta N° 7), en donde se considera que la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos, va a desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica.

### **2.4.2 Hipótesis particular 1**

**“Si se aumenta la frecuencia del uso de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos, se logra la creatividad de los/las estudiantes del octavo año de educación básica superior.”**

Esta hipótesis se verifica con la encuesta que se realizó a los estudiantes, (pregunta N° 4) cuyos resultados indican que los educandos consideran que el docente debe utilizar técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos como estrategias pues así va a mejorar su creatividad y será óptimo el desarrollo de sus clases.

### **2.4.3 Hipótesis particular 2**

**“Si se usan las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos como estrategias curriculares por los docentes, favorece la creatividad de los/las estudiantes.”**

La verificación de esta hipótesis se logra por los resultados obtenidos (pregunta N° 2) en donde los docentes consideran que es importante que los docentes utilicen

permanentemente en sus planificaciones anuales, por bloques, diarias, la aplicación de un programa didáctico interactivo como estrategia curricular pedagógica, para lograr desarrollar la creatividad de los/las estudiantes.

#### **2.4.4 Hipótesis particular 3**

**“Los recursos tecnológicos del aula de clase, mejora el aprendizaje de los/las estudiantes.”**

La verificación de esta hipótesis se logra porque según los resultados de la encuesta (pregunta N° 6) en donde los docentes creen que para que su aprendizaje sea de calidad en las asignaturas básicas, las aulas deben estar equipadas tecnológicamente.

#### **2.4.5 Hipótesis particular 4**

**“Al diseñar una guía interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, favorece el proceso de aprendizaje en los/las estudiantes del octavo año de educación básica.”**

La verificación de esta hipótesis se logra porque según la información aportada en los resultados de la encuesta a los padres/madres de familia (pregunta N° 9), establecen que el uso de programas informáticos va a favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes, por lo tanto van a desarrollar su creatividad.

## **CAPÍTULO 3**

### **3. PROPUESTA DE CREACIÓN**

#### **3.1 Título**

Diseñar una Guía Interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del octavo año de educación básica.

#### **3.2 Antecedentes**

En la actualidad la acción educativa debe estar apoyada por instrumentos interactivos; el aprendizaje debe ser por descubrimiento, en equipo en donde la interacción docente-estudiante sea permanente, convirtiéndose en un aprendizaje participativo-activo, autónomo, con una organización, presentación dinámica de las clases, una retroalimentación inmediata desarrollando habilidades a través de la ejercitación.

La aplicación de un Guía Interactiva como técnica lúdica con el uso de recursos tecnológicos, para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del octavo año de educación básica, es una propuesta pedagógica que va a permitir que el aprendizaje sea más productivo, los estudiantes serán retroalimentados, evaluados al mismo tiempo en lo aprendido, respetando el contexto educativo en el que va a ser utilizado de una manera dinámica adaptado a la realidad o al medio que los rodea.

### **3.3 Diagnóstico**

La Unidad Educativa “Dr. Félix I. Sarmiento N., oferta las figuras profesionales de Electrónica de Consumo e Industria de la Confección; consta de una población mixta de alrededor de 500 estudiantes, en la que laboran 16 docentes. Su sistema educativo aún se mantiene al margen de cambios e innovaciones, se han presentado cada día más, necesidades educativas que demandan una educación actualizada, de alto nivel pedagógico a la vez inmersa en la tecnología, con una exigencia permanente. No hay integración de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las planificaciones curriculares de los docentes, por lo tanto hay una escasa utilización de las herramientas audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje de las asignaturas básicas.

Si el docente utiliza una guía interactiva para poder diseñar, crear, aplicar programas didácticos digitales como técnicas lúdicas usando los recursos tecnológicos, va a dar lugar al desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes, a la obtención de conocimientos de una manera dinámica, precisando el desarrollo de habilidades con el uso de la tecnología como medio de enseñanza por ser de carácter interactivo, cuya presentación de la información posibilitará una atención especial de los educandos, abarcando los contenidos programáticos de una manera más significativa.

### **3.4 Misión y Visión de la Propuesta**

#### **3.4.1 Misión**

Permitir el diseño, la creación y aplicación de programas didácticos interactivos como técnicas lúdicas para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes, facilitar la tarea pedagógica, ampliar las oportunidades de acceso a los conocimientos.

### **3.4.2 Visión**

Al diseñar una guía didáctica interactiva se lograra la aplicación de programas didácticos digitales como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del Octavo Año de Educación Básica.

### **3.5 Objetivos**

#### **3.5.1 Objetivo General**

Lograr que los docentes diseñen cree y apliquen programas didácticos interactivos como técnica lúdica utilizando los recursos tecnológicos para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del octavo año de educación básica.

#### **3.5.2 Objetivos Específicos**

- Facilitar al docente el diseño, creación y aplicación de programas didácticos interactivos con el uso de los recursos tecnológicos, que van a desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de la institución.
- Optimizar la calidad educativa en los estudiantes del octavo año del colegio.
- Reforzar y retroalimentar los contenidos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del octavo año de educación básica.

### **3.6 Fundamentos teóricos de la propuesta**

El diseño de una guía interactiva para la creación y aplicación de programas didácticos interactivos como técnica lúdica con el uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes, va a contribuir al desarrollo de la creatividad, habilidades intelectuales, destrezas manuales, motoras e interactivas de los/las estudiantes. La introducción de sistemas de aprendizaje computarizados realizados por los docentes va a establecer cambios significativos. La implementación de una guía interactiva para la aplicación de programas didácticos digitales como técnica lúdica audiovisual, va a cubrir las necesidades educativas de la institución.

Estas implementaciones didácticas interactivas van a servir como estrategia para facilitar la labor del docente durante el proceso de enseñanza; esto convertirá al estudiante en un ser interactivo y el proceso de aprendizaje de las asignaturas básicas se realizará de manera óptima. Los docentes reconocen como aspectos positivos, que las TIC facilitan la tarea pedagógica, mejoran la calidad de la educación y amplían las oportunidades de acceso al conocimiento. (Tenti Fanfani, 2005)

#### **3.6.1 La Actualización y Reforzamiento Curricular dentro de la Educación General Básica.**

Dentro del proceso educativo, el uso de los diferentes medios tecnológicos tales como ordenadores, videos, películas, documentales, programas interactivos, internet, videoconferencias, televisión, son alternativas para ayudar a que el aprendizaje sea de calidad y que con eso se logra que el estudiante:

- Logre encontrar información con rapidez.
- Le dará mayor objetividad al contenido de estudio.

- Verificará de una manera clara y real los resultados.
- Será un ente activo en el manejo de programas.
- Podrá evaluar los resultados.
- Manejará de manera correcta las herramientas tecnológicas.

La enseñanza y el aprendizaje con el uso de las TIC se deben realizar de acuerdo al alcance de los recursos tecnológicos con que cuentan las instituciones educativas para poder aplicar los conocimientos curriculares. (Ministerio de Educación, 2010)

### **3.6.2 La Escuela, la Comunidad y el Sistema integral de las Tecnologías**

Para que el país tenga una educación óptima en sus aprendizajes propone proyectos con el uso de las tecnologías. El equipamiento de los colegios y escuelas es la parte fundamental de este aprendizaje. Las entidades gubernamentales establecen parámetros para que cada uno de los centros educativos cuente con las herramientas adecuadas tales como proyectores, pizarras digitales, programas interactivos, equipos de audio, computadoras, tanto para la educación básica como para el bachillerato.

Estos proyectos están dirigidos por el SITEC, establecen que los docentes deben ser capacitados, se deben utilizar programas digitales que va a mejorar la calidad de la educación que deben ser en diferentes idiomas, más que nada que las aulas de clase deben ser el entorno tecnológico adecuado como nuevo modelo de educación.



### **3.7 Fundamentación Pedagógica**

Desde el comienzo del mundo moderno las tecnologías de la información y comunicación, han propuesto distintas teorías y prácticas pedagógicas. En cada época la inclusión de las tecnologías en la práctica educativa se establecen cambios, pues como medios didácticos van a crear diferentes entornos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como la investigación, construcción, diferenciación del conocimiento, tomando muy en cuenta las nuevas habilidades y competencias que van a dar lugar con el uso de estas tecnologías.

Los problemas de aprendizaje se verán solucionados al incluir los recursos tecnológicos en el proceso. Va a mejorar el ambiente educativo; la imagen de un aula con estos nuevos modelos pedagógicos será otra; cambiará el paradigma de la educación, favoreciendo un aprendizaje lúdico, autónomo, con opciones virtuales atractivas, novedosas, en donde el estudiante dejará de ser un ente pasivo para entrar a interactuar con programas multimedia, con la ayuda de un ordenador.

El rol del docente es cumplir con los objetivos pedagógicos, diseñando, creando, e innovando recursos didácticos pedagógicos, desarrollando competencias con calidad, utilizando una metodología creativa, productiva, lúdica, permanente, pues es el educando el que aprende y el educador llevar a la práctica su objetivo pedagógico como orientador del proceso

La formación de los estudiantes requiere de manera fundamental, que la enseñanza sea práctica, activa, participativa, autónoma, dirigida a lograr que los educandos adquieran hábitos, habilidades, con la finalidad de que puedan resolver sus problemas, apliquen lo aprendido de una manera responsable influyendo de manera positiva en el entorno que le rodea

### **3.7.1 Fundamentación Situacional**

La institución “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”, se encuentra ubicado en el cantón Santa Elena, sector urbano, Barrio Cosmopolita entre la calle Guayaquil y Olmedo; fue creado el 7 de mayo de 1986 ofertando las figuras profesionales de Electrónica de Consumo e Industria de la Confección.

El colegio cuenta con más de 29 años de experiencia y tanto en los niveles de educación básica superior y de bachillerato se han establecido estrategias pedagógicas con la finalidad de lograr una educación de calidad con la participación de la comunidad educativa; al ofertar figuras profesionales pretende insertar en el campo laboral entes capaces, con experiencia. En esta institución se han organizado estrategias, acciones encaminadas a lograr la participación de la comunidad educativa, con una propuesta enfocada al mejoramiento de la educación, respetando ante todo la condición social, económica, cultural del medio, teniendo en cuenta que la educación de hoy requiere de un ámbito científico y académico de excelencia.

Las figuras profesionales de Industria de la Confección, Electrónica de Consumo que ofertan, prestan servicios a la comunidad toda con amplio despliegue de profesionalismo, experiencia, por tratarse de especializaciones únicas dando la oportunidad a los bachilleres una inserción laboral con excelencia.

Sin embargo ha sido importante determinar que habiendo desarrollado herramientas pedagógicas, contando con una malla curricular de acuerdo a las figuras profesionales que oferta, se ha determinado que la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica va a mejorar el proceso de aprendizaje ya establecido y a beneficiar la calidad de la educación.

### **3.7.2 Fundamentación Sociológica**

La función de la educación es insertar a cada persona en la sociedad, desarrollando sus potencialidades con suficiente idiosincrasia como para constituirse en un ente transformador, preparado para ser investigativo pues los cambios tecnológicos le establecerán objetivos para cumplir con responsabilidad en un accionar con criterio propio. Esto tendrá como bases el proceso de formación que haya tenido a través de la enseñanza y el aprendizaje, en donde el trabajo metodológico del docente es lograr con eficiencia, efectividad, eficacia en el proceso de formación de profesionales mediante la integración de las nuevas tecnologías, respondiendo al modelo profesional que requiere la sociedad.

Un enfoque sociológico de la tecnología es situar al hombre en el papel de creador y manipulador de los recursos tecnológicos, para resolver los múltiples problemas, buscar las respectivas soluciones. El hombre al plantearse finalidades, objetivos, va a transformar el entorno según sus expectativas, va a lograr cambios sociales y tecnológicos. La tecnología educativa, los medios informáticos a través de los sistemas y programas interactivos van a satisfacer las necesidades de la sociedad para la cual fue producida, obteniendo una educación de calidad, integral, con un equilibrio armonioso en valores humano haciendo énfasis que es de mucha utilidad para obtener una educación de calidad.

### **3.7.3 Fundamentación Legal**

La Aplicación de técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos, para desarrollar la creatividad de los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica, está establecida en la Constitución de nuestro país en donde es responsabilidad del estado según el Art. 347, incorporar las TIC en el proceso de enseñanza/aprendizaje, lograr que un enlace un productivo entre la sociedad y la educación. (Constitución del Ecuador, 2008)

### **3.7.3.2 Las TIC estipuladas en la Ley Orgánica de Educación Intercultural**

La LOEI, establece que el gobierno debe garantizar el aprendizaje digital con el uso de las tecnologías para que la enseñanza/aprendizaje sea productivo a la sociedad. Debe propiciar que el docente sea innovador, investigador, con espíritu creativo en lo referente a la tecnología. (L.O.E.I., 2011)

## **3.8 Descripción de la Propuesta**

### **3.8.1 Beneficiarios**

Los beneficiarios inmediatos son los docentes y los estudiantes del octavo año de educación básica con el diseño de una guía interactiva como técnica lúdica y la aplicación de un programa interactivo con el uso de los recursos tecnológicos para los estudiantes.

### **3.8.2 Guía Interactiva para la creación y aplicación de programas interactivos**

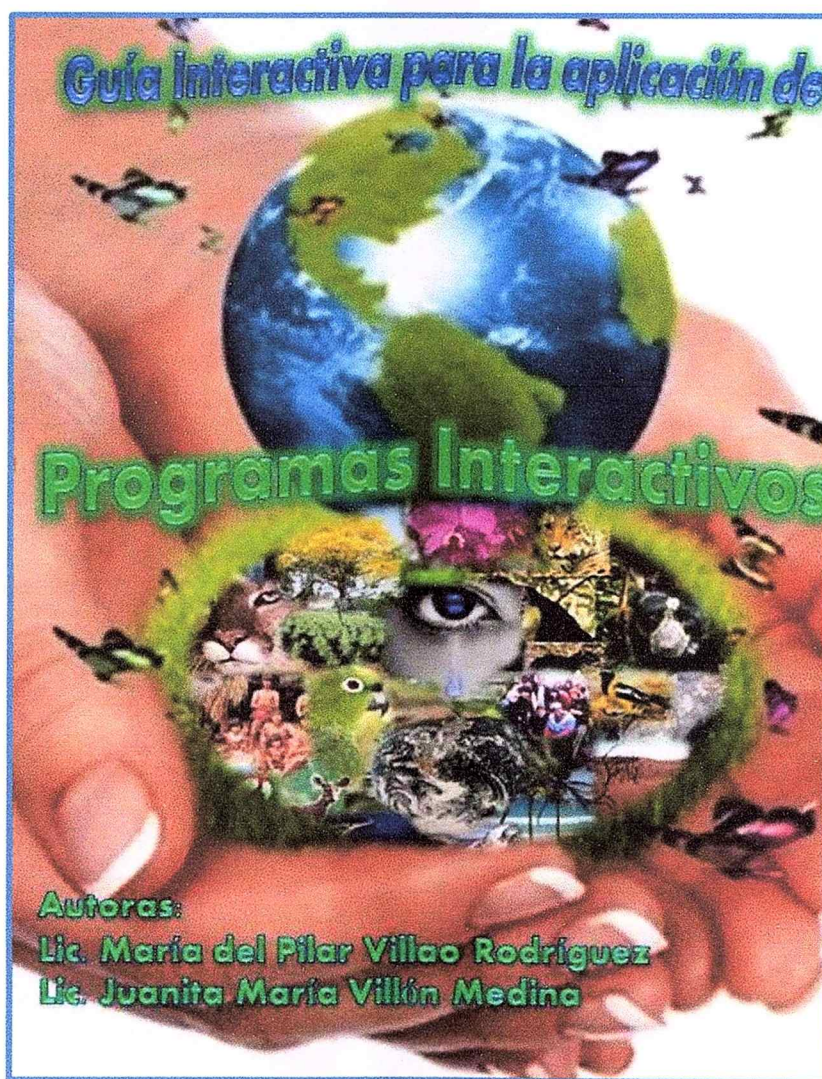
La Guía Interactiva para la creación y aplicación de programas interactivos como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, ha sido realizada para ser manejada con mucha facilidad por el docente, dándole la oportunidad de diseñar, crear y aplicar programas digitales como una herramienta didáctica interactiva dentro de una hora clase.

Esta Guía interactiva va a proporcionar de una manera clara y explícita los pasos a seguir para la elaboración de un programa didáctico interactivo, en donde el docente va a colocar toda la información obtenida de los libros de las asignaturas básicas que al momento imparte, para que sea de fácil asimilación e interés de los estudiantes. Con la utilización de ésta guía interactiva el docente podrá crear un

recurso didáctico diferente e innovador; va a lograr profundizar los conocimientos adquiridos de una manera amena, participativa e interactiva en los educandos.

Este programa interactivo va a permitir ver tanto una imagen estática (fotografía), leer un cuadro de texto, visualizar una imagen dinámica (video), va a posibilitar oír sonido (audio). Podrá ser modificada de acuerdo al libro proporcionado por el Ministerio de Educación, dando lugar a la presentación de un nuevo esquema tecnológico digital, incentivando al estudiante a poner interés por la asignatura a estudiar.

Figura 3. 22 Portada de la Guía Interactiva para para la aplicación del Programa “Planeta Verde”



Fuente: Guía Interactiva para la aplicación del programas didácticos interactivos.  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón Medina (2014)

### **3.8.3 Finalidad del diseño de la Guía Interactiva**

Estableciéndose la guía como una herramienta didáctica interactiva de soporte para el docente, tiene como finalidad principal lo siguiente

1. Dirigir al docente para que cree, diseñe, aplique un programa didáctico interactivo.
2. Incentivar al docente a utilizar los recursos tecnológicos existentes en la institución.
3. Manipular, modificar los contenidos de acuerdo a la asignatura y libros utilizados.
4. Aplicar estrategias tecnológicas durante la creación de un programa digital.
5. Desarrollar habilidades, destrezas de diseños y creación de programas.
6. Posibilitar el trabajo colaborativo con otros docentes.
7. Instaurar el desarrollo de competencias en la búsqueda de información.
8. Propiciar el mejoramiento de la calidad de la educación.

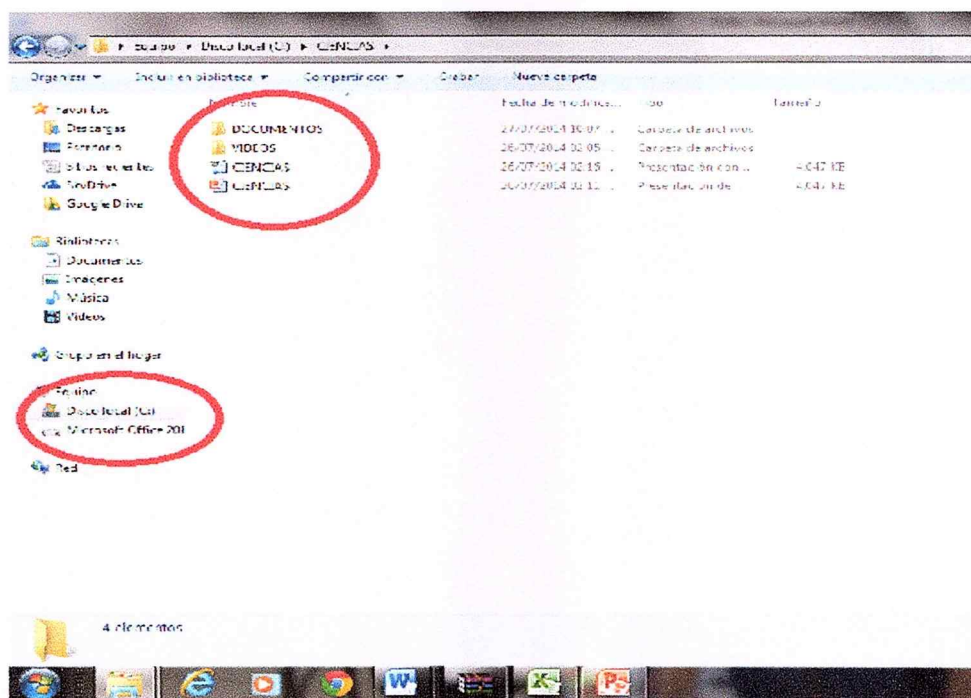
### **3.8.4 Operatividad de la Guía Interactiva**

El docente no necesariamente debe tener conocimientos profundos sobre las tecnologías; la guía interactiva antes mencionada, le va a indicar paso a paso las herramientas más esenciales a utilizar que le ayudarán a crear presentaciones con imágenes, sonidos, videos; utilizará botones de acción, textos e imágenes animadas; enlaces con otros recursos, hipervínculos. Las herramientas didácticas digitales que serán utilizadas en la guía interactiva van a dar la oportunidad de operar cada una

de las ventanas las veces que lo requiera, convirtiéndose en una estrategia tecnológica motivadora, creando expectativa, reforzando, retroalimentando el contenido pues será manejado de manera independiente. La utilización de la guía interactiva va a permitir a los docentes construir un programa digital que posibilite al estudiante ver tanto una imagen estática (fotografía), como leer un cuadro de texto; se motive mediante la visualización de imágenes en movimiento, escuchar determinados sonidos, observar videos, películas o documentales.

El docente antes de empezar a utilizar la guía interactiva para diseñar y crear un programa didáctico interactivo, previamente debe abrir una carpeta en el Disco Local C de la PC, debe hacer clic en el botón de INICIO que se encuentra a la derecha del PC, en la barra de tareas, el cual desplazará una ventana en donde debe escoger la palabra equipo, luego hacer clic en DISCO LOCAL C, cuya acción se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla. (Figura 3.23)

Figura 3.23 Disco local C



Fuente: Programa PowerPoint

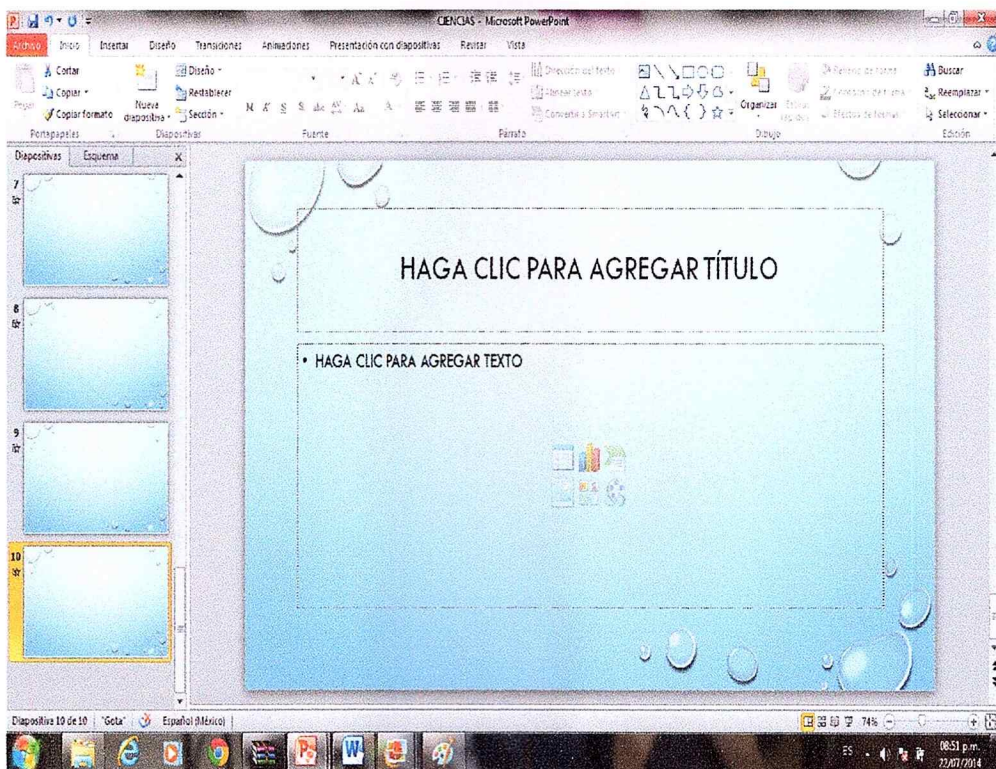
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Al hacer clic en la opción antes mencionada va a aparecer una ventana en la que va a ingresar unas subcarpetas en las cuales se las va a clasificar según los archivos que vaya a ir recopilando tales como videos, documentos, imágenes, que pueden ser descargadas directamente desde el internet, guardadas en cada una de las carpetas que en lo posterior van a ser utilizadas en el programa didáctico interactivo.

## 1. Inicio

Para que el docente pueda empezar a crear un programa didáctico interactivo, debe abrir el programa PowerPoint en donde lo primero que va a mostrar es una diapositiva en blanco, la cual después de insertar los contenidos, va a servir como presentación del programa. (Figura 3.24).

Figura 3.24 Diapositiva en blanco



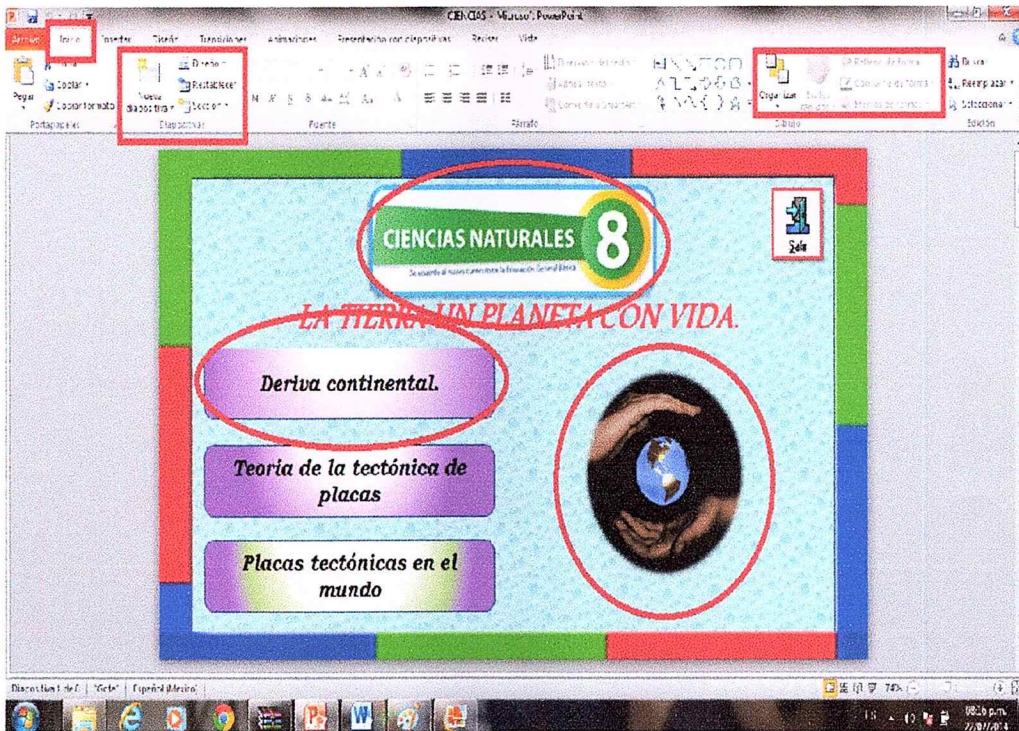
Fuente: Programa PowerPoint

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (201



Para diseñar una diapositiva se debe ir a la barra de herramientas elegir la opción INICIAR, DISEÑO, escoger la diapositiva que requiera para colocar títulos, subtítulos, cuadros de textos, etc. (Figura 3.25).

Figura 3.25 Diseño de diapositivas

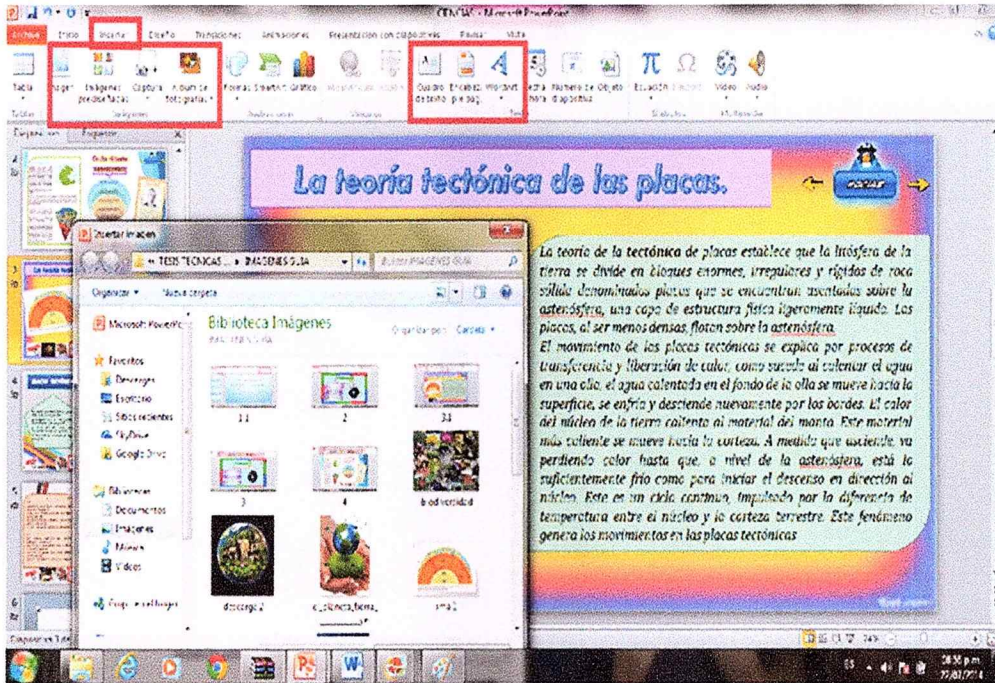


Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## 2. Insertar una imagen

Para insertar una imagen a la presentación, hacer clic en la palabra INSERTAR, IMAGEN, automáticamente se abre una ventana en donde están las imágenes de la PC previamente seleccionadas de acuerdo al tema se elige la foto correspondiente. Si queremos cambiar el estilo o contorno de la imagen hay que hacer clic en FORMATO encontrará múltiples opciones como recortar la foto, enviarla adelante o atrás, colorearla, efectos de resplandor, sombras, 3D, etc., para darle una característica especial a la imagen.(Figura 3.26)

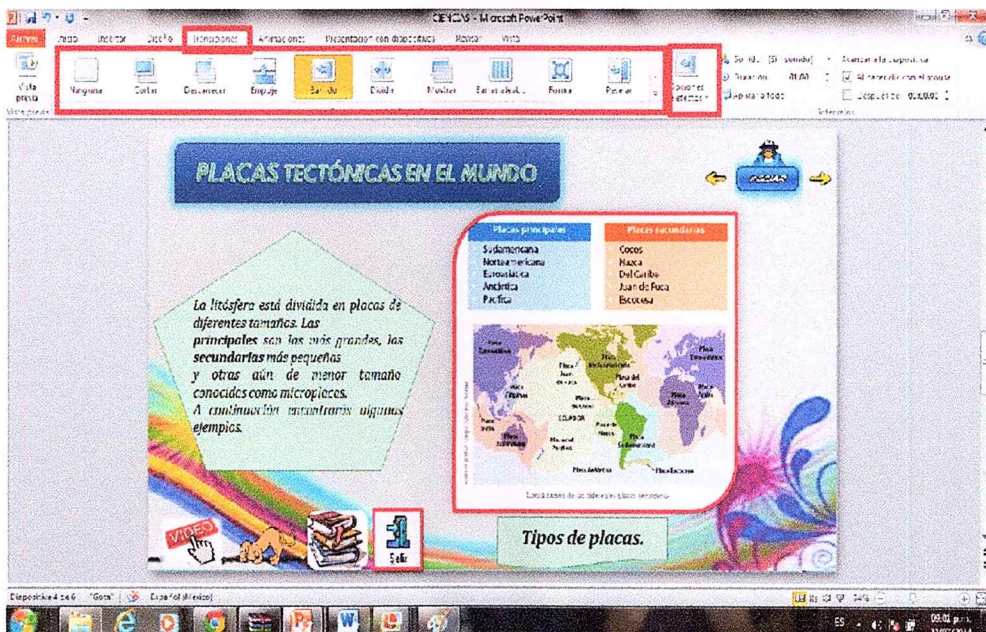
Figura 3.26 Inserción de imagen en diapositiva



Fuente: Programa PowerPoint  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

### 3. Insertar transiciones

Figura 3.27 Inserción de transiciones



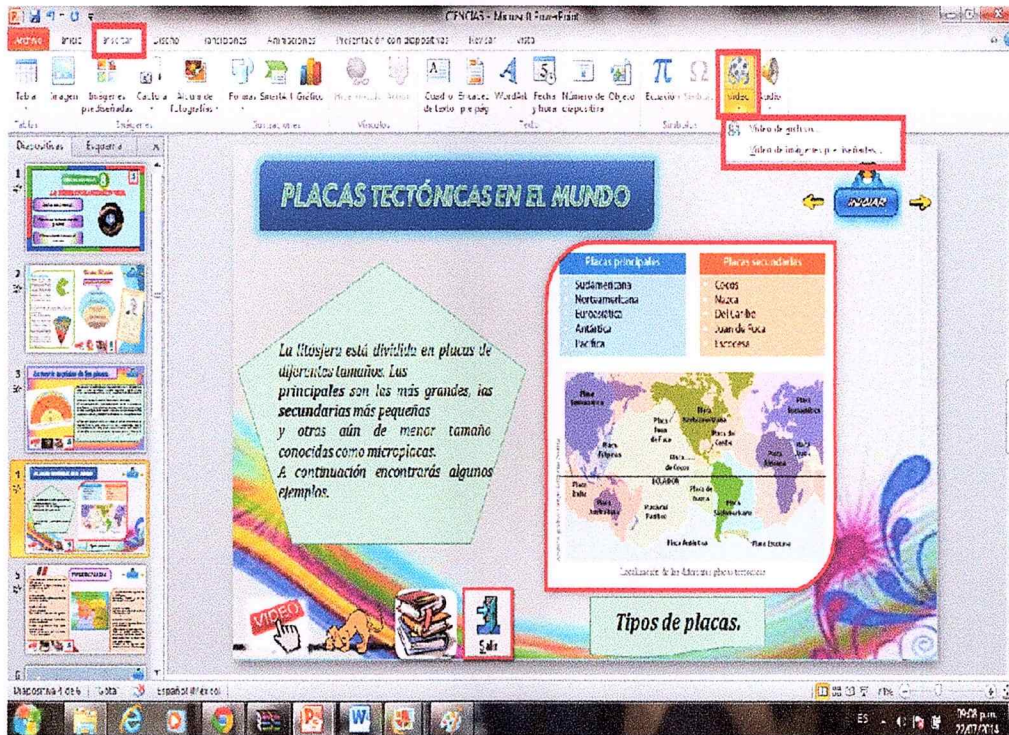
Fuente: Programa PowerPoint  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Si se desea colocar transiciones a las imágenes se hace clic en el botón TRANSICIONES, podrá escoger cualquiera de las que el programa proporcione. Esto va a lograr un efecto de movimiento de varias dimensiones en la imagen o texto según sea la elección del docente. (Figura 3.27)

#### 4. Insertar un video

Para colocar un video en cualquiera de las diapositivas, previamente se lo debe haber descargado del internet y guardado en la PC. Una vez que ya lo tenemos en el equipo hacemos clic en la opción INSERTAR, luego en VIDEO, se desplaza una pequeña ventana y escoge VIDEO DE ARCHIVO. (Figura 3.28)

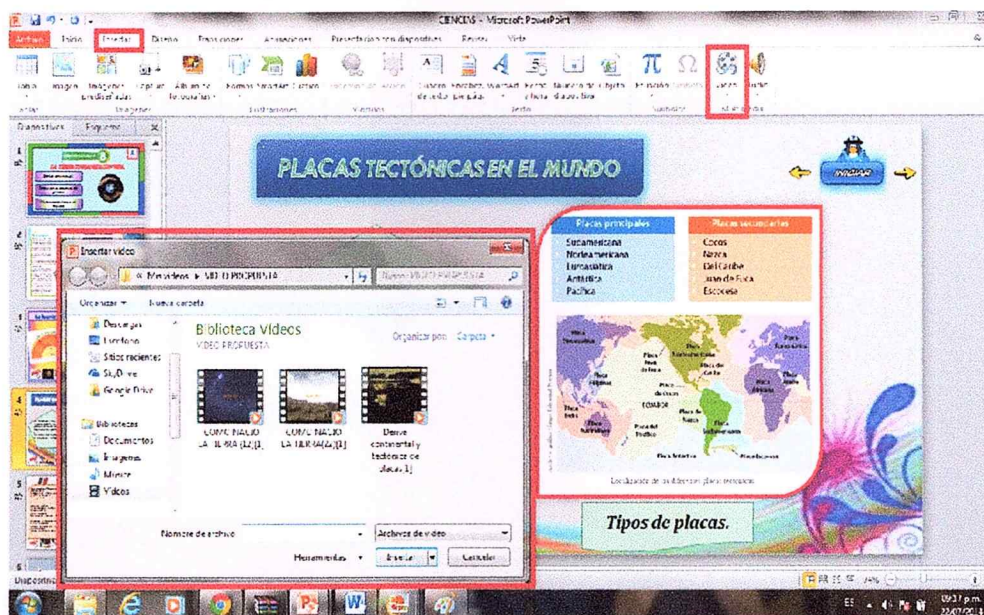
Figura 3.28 Inserción de video en diapositiva



Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Al escoger VIDEO DE ARCHIVO, automáticamente se desplaza otra ventana que va a mostrar los videos previamente descargados en la PC y que el docente escogerá según la necesidad de la clase. (Figura 3.29).

Figura 3.29 Elección de video en diapositiva

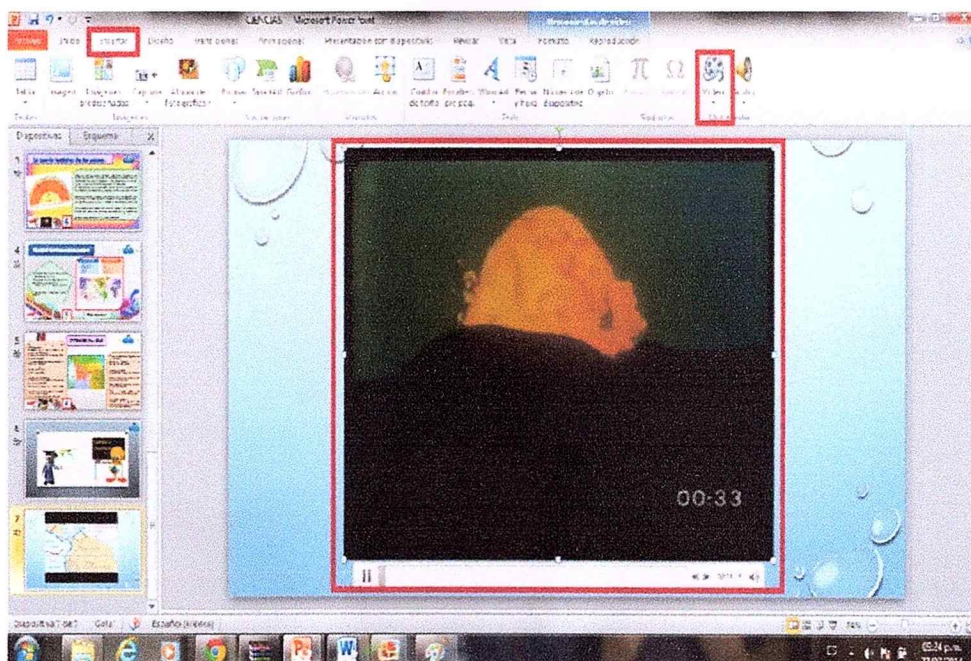


Fuente: Programa PowerPoint

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

El video seleccionado debe ser copiado y pegado en la diapositiva que se requiera y va a reproducirse de manera automática o en el momento que haga clic sobre el mismo. (Figura 3.30)

Figura 3.30 Visualización de video



Fuente: Programa PowerPoint

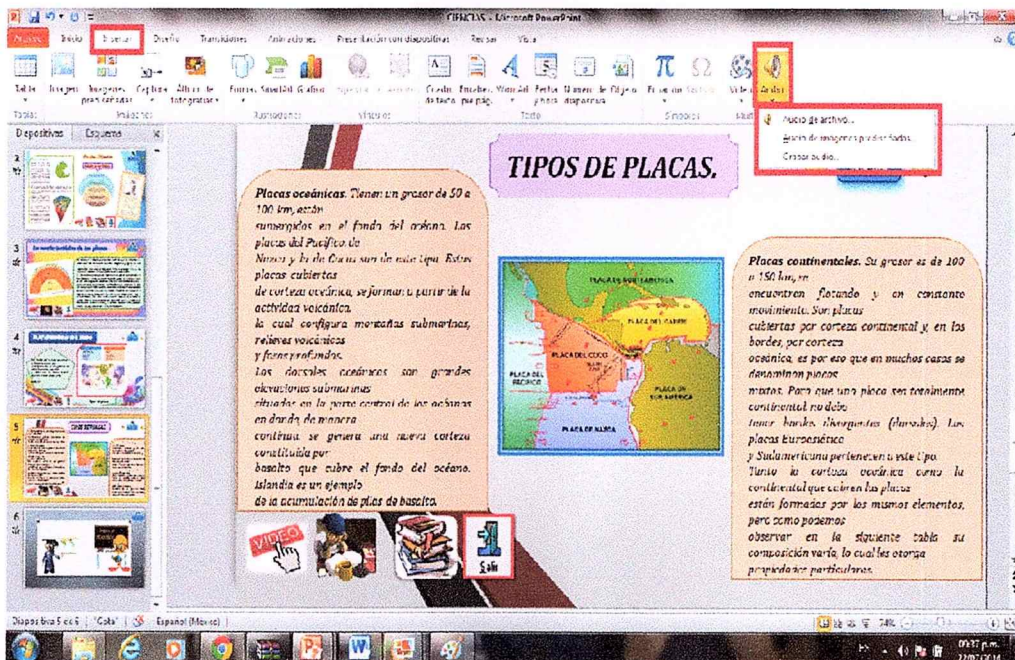
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## 5. Insertar audio

Para insertar sonido en alguna diapositiva, de la misma manera que la acción de insertar video, se lo debe descargar del internet y guardarlo en la pc; cuando ya esté guardado en el equipo se hace clic en el botón INSERTAR, luego en AUDIO. (Figura 3.31)

Se desplaza una pequeña ventana con tres opciones que escogerá AUDIO DE ARCHIVO, el cual puede ser reproducido automáticamente o en momento que haga clic sobre el mismo, luego de esto aparecerá un símbolo de altavoz que indicará que el audio ha sido insertado.

Figura 3.31 Inserción de sonido



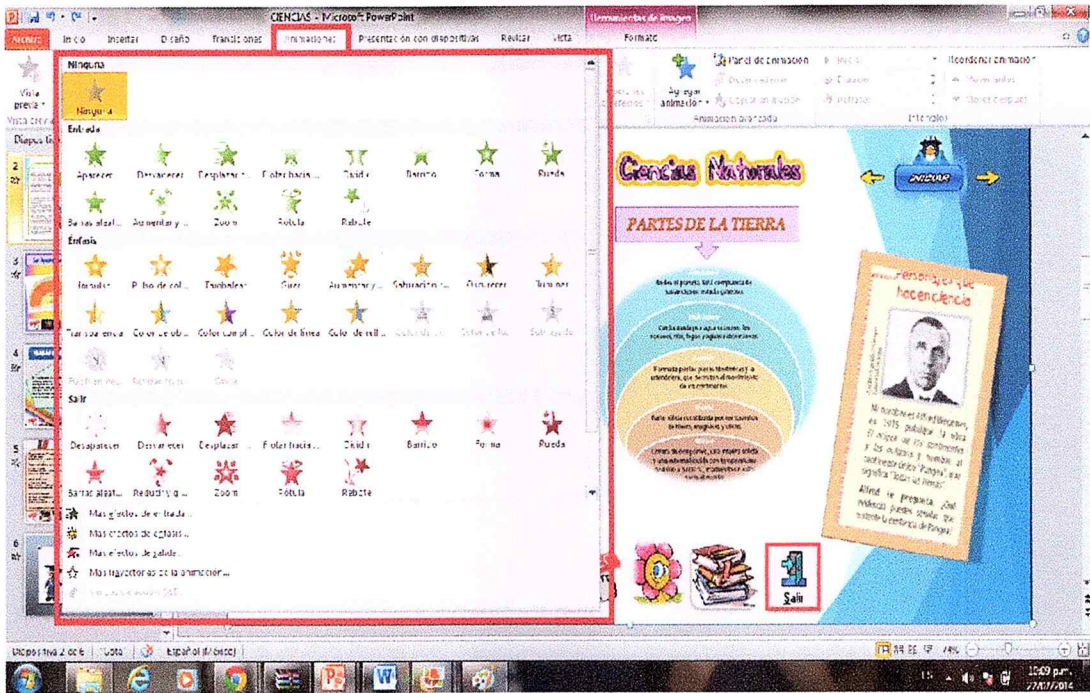
Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## 6. Insertar animaciones

Para que una imagen tenga animación se escoge una, se la inserta en la diapositiva para que se mueva. Esto se puede lograr al hacer clic sobre la

imagen, luego sobre el botón de ANIMACIONES, podemos elegir cualquiera de los movimientos que ya está establecido y después poder darle a REPRODUCIR. (Figura 3.32)

Figura 3.32 Inserción de animaciones



Fuente: Programa PowerPoint  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

## 7. Insertar hipervínculos o botones de acción

Los botones de acción, llamados también de comando o hipervínculos, son enlaces entre las diapositivas de presentación que se han realizado o posiblemente con recursos tecnológicos que se encuentren dentro de la PC, fuera de ella o del programa tal como páginas web. Estos botones de acción pueden tener formas o los llamados iconos o pueden tener la presentación a través de un texto. (Figura 3.33)

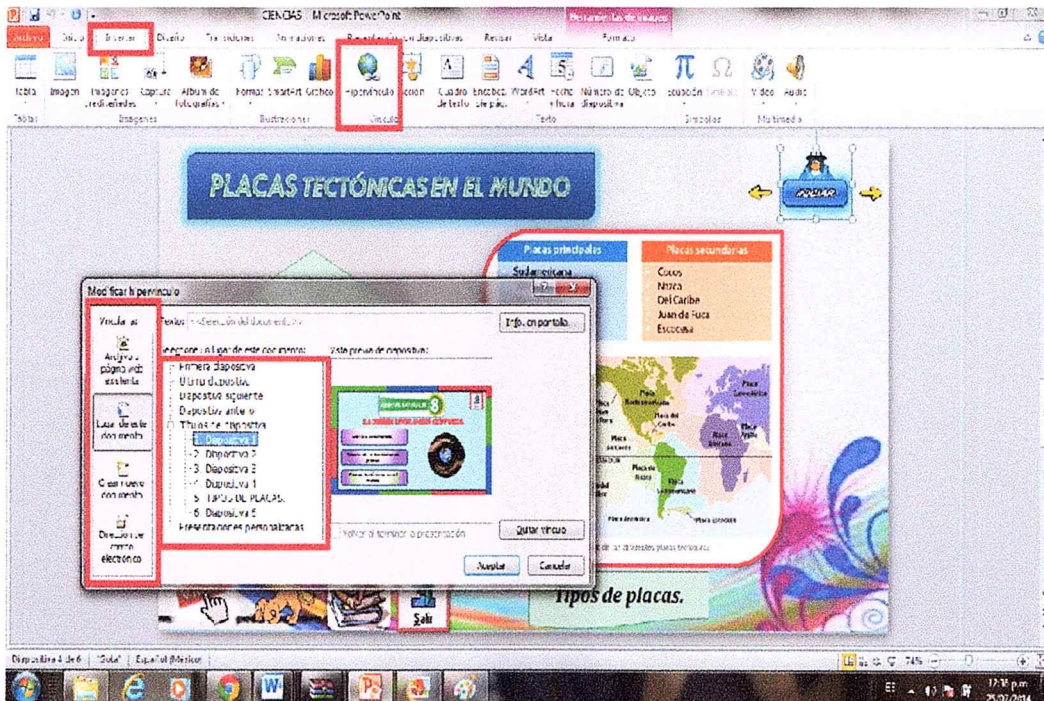
Figura 3.33 Botones de acción o hipervínculos



Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Estos enlaces pueden ser elaborados por medio de cuadro de texto cuyo icono para ser encontrado se debe colocar en la barra de herramientas, se hace clic en INSERTAR, luego elegir CUADRO DE TEXTO, escribir la palabra de acción que se requiera. Los mismos pasos se siguen si el hipervínculo no es un cuadro de texto, sino una forma.

Figura 3.34 Inserción de hipervínculos

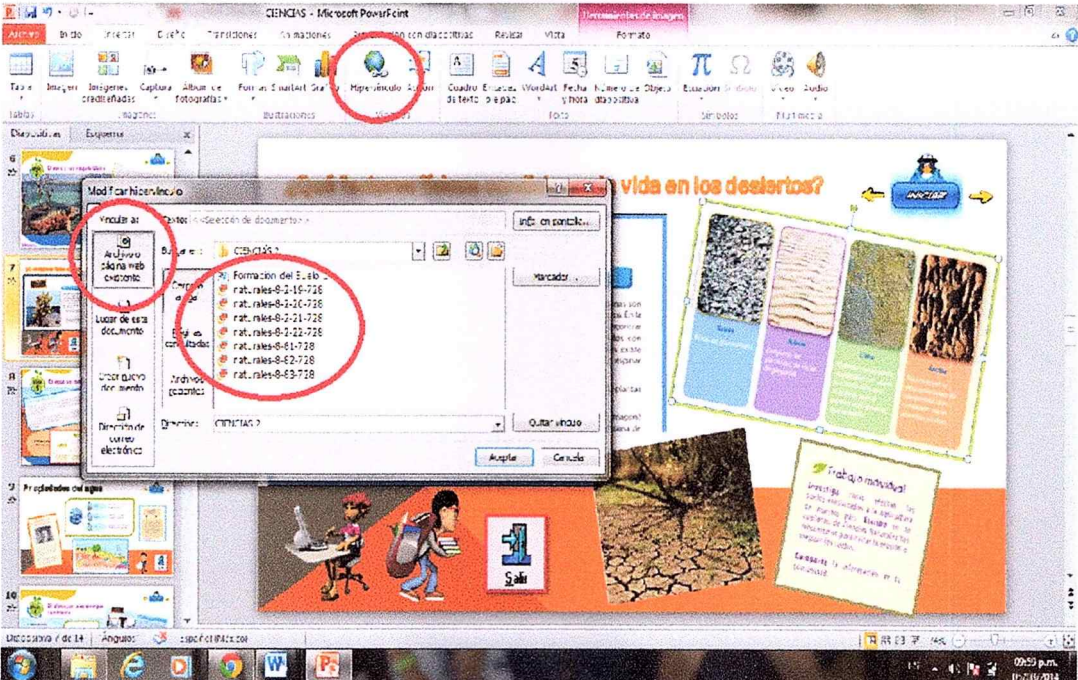


Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Después hacemos clic en HIPERVÍNCULO, se desplazará una ventana que nos va a mostrar en el lado derecho, vincular a: ARCHIVO O PÁGINA WEB EXISTENTE, LUGAR DE ESTE DOCUMENTO, CREAR NUEVO DOCUMENTO Y DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO. En este caso se selecciona LUGAR DE ESTE DOCUMENTO, se procederá a elegir la diapositiva de enlace. (Figura 3.34)

Pero si se elige la opción ARCHIVO O PÁGINA WEB EXISTENTE, se abre otras opciones indicando el archivo en donde esta la dirección a la que se quiere ir para que al hacer clic en el hipervínculo automáticamente se abra ese archivo que puede ser un video, un documento de Word, una imagen, que va a ser que la presentación de la diapositiva sea interactiva. (Figura 3.35)

Figura 3.35 Enlace con un archivo o pagina web existente



Fuente: Programa PowerPoint  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



### **3.9 Factibilidad de la Propuesta**

Teniendo como referente la aplicación de un programa didáctico interactivo utilizado como técnica lúdica, el diseño de una guía interactiva va a desempeñar un papel preponderante en la creatividad de los estudiantes del octavo año de educación básica superior, pues con su utilización y operación, el docente pondrá en práctica sus conocimientos, habilidades para diseñar, crear y poner en práctica un recurso didáctico interactivo.

Los recursos tradicionales tales como papelógrafo, láminas, fotografías, revistas, pizarras de tiza líquida y más, quedarán a un lado para dar paso a ilustraciones interactivas haciendo del aprendizaje rápido e interesante; la adquisición de los conocimientos será dinámica, desarrollando las destrezas en el manejo de un ordenador, posibilitando en los estudiantes la participación áulica permanentemente, de manera diferente y especial. Los contenidos curriculares incorporados en los programas digitales creados por el docente van a ser de fácil asimilación, de fácil acceso, manipulación, siendo de gran utilidad para los docentes, estudiantes y para la comunidad educativa de la institución investigada.

#### **3.9.1 Recursos**

##### **Talento Humano**

- Rectora
- Inspector General
- Facilitadores
- Docentes de las asignaturas básicas
- Estudiantes del octavo año de educación básica superior
- Padres/madres de familia

## Materiales Tecnológicos

Computadora  
Internet  
Proyector de imagen  
Videos  
Programas digitales

## Materiales técnicos

Libros de consulta  
Pizarra  
Tiza líquida  
Hojas impresas  
Hojas de estadística  
Fichas áulicas

## Financieros

Tabla 3. 26 Presupuesto

Concepto	Cantidad	Costo	Costo Total
Resmas de papel formato A4	6	4	32
Facilitadores	2	250	500
Copias	1600	0.03	48
Refrigerio	30	2	60
Tinta para cartucho	2	25	50
CD	8	1	8
anillados	3	2	6
Total			\$704

Fuente: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón Medina  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón Medina (2014)

### **3.10 Impacto**

- Docentes capacitados en el diseño, creación y aplicación de programas didácticos interactivos para ser utilizados como técnica lúdica en el proceso enseñanza/aprendizaje, propiciando el desarrollo de la creatividad de los/las estudiantes del octavo año de educación básica.
- Aplicación de un programa didáctico interactivo con el uso de los recursos tecnológicos en donde los protagonistas serán los docentes al estar capacitados para elaborarlo; los/las estudiantes en su aplicación teniendo la oportunidad de desarrollar su creatividad, convirtiéndose en entes autónomos, participativos, investigadores de su propio aprendizaje.
- Estudiantes motivados en el aprendizaje de las asignaturas básicas
- Mejora el rendimiento de los/las estudiantes

### **3.11 Ejecución de la Propuesta**

La ejecución de la propuesta *Diseño de una Guía Interactiva como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos, para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes del octavo año de educación básica*, se realiza mediante los siguientes parámetros:

- Poner en práctica el plan de capacitación para los docentes en el uso de los recursos tecnológicos, establecido como actividad pedagógica dentro del cronograma de actividades de la institución.

- Llevar a cabo la capacitación a los docentes sobre la importancia del uso de la guía interactiva para la creación de programas didácticos interactivos para desarrollar la creatividad de los estudiantes
- Charlas de motivación a los/las estudiantes, a los padres/madres de familia sobre la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos por los docentes en los contenidos programáticos de las asignaturas básicas.
- Diseño y creación de un programa didáctico interactivo de cada una de las asignaturas básicas por los docentes de cada área
- Puesta en práctica del programa didáctico interactivo y seguimiento de los resultados obtenidos por los/las estudiantes.

### **3.12 Evaluación de la Propuesta**

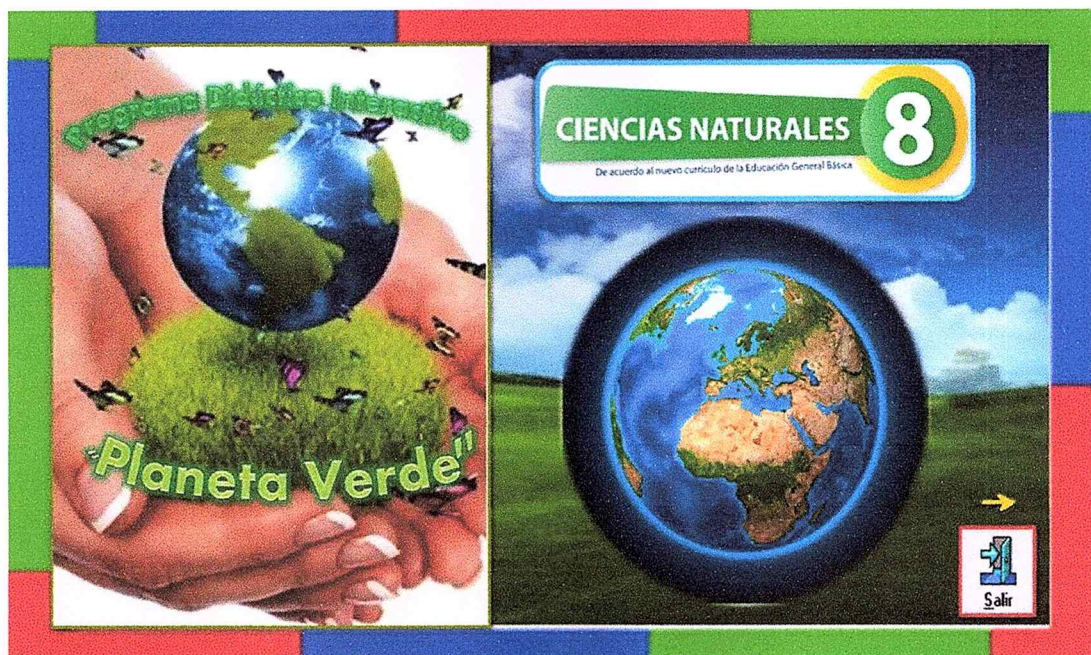
Se realizara un análisis de las personas involucradas para constatar la viabilidad y la pertinencia de la propuesta y así poder hacer las respectivas correcciones para mejorar su diseño. Durante el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

1. Participación de los docentes en la capacitación para la aplicación de la guía interactiva.
2. Elaboración de un programa didáctico interactivo por cada una de las asignaturas.
3. Visitas áulicas para conocer el desarrollo de creatividad de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
4. Dominio del docente en el manejo de los programas didácticos interactivos.

5. Vinculación permanente de los programas didácticos interactivos en las planificaciones semanales o diarias con el uso de los recursos tecnológicos.

### 3.13 Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”

Figura 3.36 Portada principal del Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”



Fuente: Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón Medina (2014)

El programa didáctico interactivo “Planeta Verde”, es un programa digital que ha sido realizado para demostrar que siguiendo los pasos de la guía, el docente estará en condiciones de diseñar, crear su propio programa; puede modificarlo según la asignatura que esté a su cargo, aplicarlo en el momento que crea conveniente e incluirlo dentro de las innovaciones curriculares establecidas por los cánones del Ministerio de Educación.

Estos programas digitales como ya se lo ha mencionado pueden ser utilizados por el docente como también por los/las estudiantes, con la finalidad de que desarrollen sus habilidades creativas permitiendo la obtención de los conocimientos en el

momento, de forma rápida pero también tiene la oportunidad de retroalimentarse. El procedimiento de utilizar un programa didáctico interactivo en el aula durante la hora clase, dejará a un lado las herramientas tradicionales de aprendizaje como las pizarras de tiza líquida, el papelógrafo; el docente será un innovador en la enseñanza/ aprendizaje del estudiante pues ésta será más fácil, rápida, con mayor eficiencia, pues va a provechar al máximo todos los contenidos o temas a tratar, pues por medio de estos programas digitales podrán ser visualizados y escuchados como si fueran reales.

Se ha tomado en cuenta la asignatura de Ciencias Naturales del octavo año de educación básica superior; perfilando los 5 bloques en donde se han escogido los primeros temas, subtemas con la finalidad de demostrar que el estudiante no solo puede utilizar el libro como herramienta pedagógica sino que éste, en forma de programa interactivo, se convierta en un medio didáctico digital, por lo tanto el aprendizaje sea más ameno y dinámico.

En este tipo de programas didácticos digitales se van a conjugar diferentes aspectos tales como interactividad, motivación, creación de expectativas, sistema de refuerzo y retroinformación. Contiene imágenes interactivas, cuadros de texto, botones de comando, videos, los cuales están vinculados con los temas, en donde el estudiante puede escuchar, leer, visualizar fotos, videos, e interactuar de forma total o parcialmente con todo lo presentado.

El proceso del programa didáctico interactivo aparecerá en la pantalla las veces que el docente lo requiera, con los contenidos establecidos clase a clase. Cada uno de los iconos creados tendrá una interacción dinámica, tanto en textos como en imágenes, se accionarán tan solo al hacer clic sobre cada uno de ellos. Presentará textos de lectura, se podrá visualizar un video de acuerdo al tema, esto motivará al estudiante a observar, aprender, a ser participativo en el día a día de clases.

### 3.13.1 Características Generales

Los programas didácticos interactivos podrán ser elaborados y procesados en un programa de presentación denominado PowerPoint (PowerPoint 14.0), que forma parte de Microsoft Office, generalmente viene instalado en el disco duro de las PC, dando facilidad tanto al docente como al estudiante a realizar presentaciones mediante diapositivas con las cuales se pueden dictar conferencias, exponer clases, presentar trabajos de investigación.

Es usado con mucha frecuencia en el campo de la enseñanza siendo de mucha utilidad pues en las presentaciones de las diapositivas se pueden introducir, edición de textos, sonidos, videos tipo documentales, películas de cine, imágenes en movimiento, fondos de pantalla de acuerdo a las necesidades del docente durante el proceso de aprendizaje.

Para realizar las presentaciones de programas didácticos interactivos en PowerPoint, en un aula o en grandes auditorios, se necesita contar con elementos que tengan las siguientes condiciones:

- Un proyector multimedia, que posibilita ver las imágenes en pantalla gigante
- Parlantes para escuchar el audio de la música, los videos o películas
- Una PC
- Un monitor
- Un teclado
- Un mouse

- Impresora (Opcional)

### 3.13.2 Presentación de las diapositivas por bloques

El programa interactivo “Planeta Verde”, presenta los temas de los 5 bloques del libro de Ciencias Naturales para los estudiantes del octavo año de educación básica superior en diapositivas. En esta se encuentran los contenidos a utilizar en el aula clase por el docente. Los títulos y subtítulos como así mismo las imágenes están editadas a manera de hipervínculos, que al ser accionados presentará la dispositiva, un documento de Word, una nueva imagen o un video con la cual este realizado el enlace, con el desarrollo de la temática de la clase.

Figura 3.37 Presentación por bloques del Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”



Fuente: Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)



Las portadas de cada bloque pueden ser modificadas de acuerdo a lo establecido en el libro de Ciencias Naturales u otra asignatura de cualquier año de educación básica superior proporcionado por el Ministerio de Educación, la misma que le va a dar un toque interactivo a la clase, logrando que el estudiante se sienta interesado y motivado por la asignatura. (Figura 3.37)

### 3.13.3 Ejecución del programa didáctico interactivo “Planeta Verde”

Después de haber utilizado la guía interactiva para crear su propio programa digital, el docente podrá manejarlo según el tiempo determinado dentro de sus planificaciones. Al iniciar la ilustración de cada diapositiva didáctica, se visualizará como introducción el título, cuadros de texto, imágenes en movimiento, botones de comandos o hipervínculos, con el objetivo de que el estudiante preste atención y se sienta motivado.

Figura 3.38 Bloque 1 La Tierra, un planeta con vida



Fuente: Programa Didáctico Interactivo Interactivo “Planeta Verde”  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

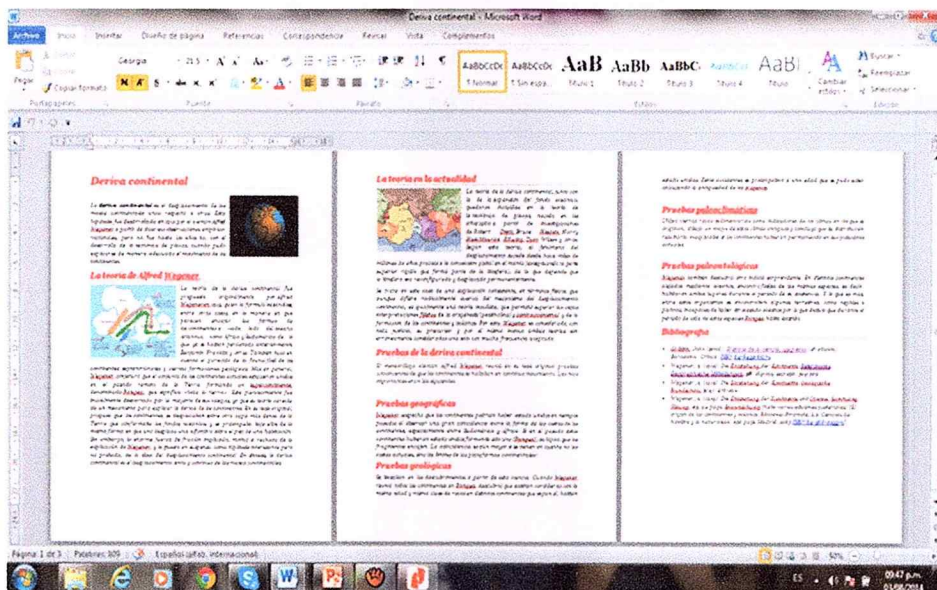
Cada bloque será presentado en las respectivas diapositivas, se mostrarán los contenidos del primer tema, presentado imágenes, cuadros de texto, se asegurará el aprendizaje por medio de un video que será accionado mediante un botón de comando que se encuentra en la parte inferior de la diapositiva. (Figura 3.39)

Figura 3.39 Acción de un video



Fuente: Programa Didáctico Interactivo "Planeta Verde"  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Figura 3.40 Documentos en Word



Fuente: Programa Didáctico Interactivo "Planeta Verde"  
Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Igualmente el docente al hacer clic en el icono con la forma de libros se enlazará a la presentación del mismo contenido en páginas de Word, para que pueda ser impreso y proporcionado al estudiante con la finalidad de que sea estudiado, como evaluación o tarea. (Figura 3.40)

Figura 3.41 Diapositiva interactiva

**La teoría tectónica de las placas.**

La teoría de la **tectónica** de placas establece que la litósfera de la tierra se divide en bloques enormes, irregulares y rígidos de roca sólida denominados placas que se encuentran asentadas sobre la astenósfera, una capa de estructura física ligeramente líquida. Las placas, al ser menos densas, flotan sobre la astenósfera.

El movimiento de las placas tectónicas se explica por procesos de transferencia y liberación de calor, como sucede al calentar el agua en una olla, el agua calentada en el fondo de la olla se mueve hacia la superficie, se enfría y desciende nuevamente por los bordes. El calor del núcleo de la tierra calienta al material del manto. Este material más caliente se mueve hacia la corteza. A medida que asciende, va perdiendo calor hasta que, a nivel de la astenósfera, está lo suficientemente frío como para iniciar el descenso en dirección al núcleo. Este es un ciclo continuo, impulsado por la diferencia de temperatura entre el núcleo y la corteza terrestre. Este fenómeno genera los movimientos en las placas tectónicas

Diagrama de la corteza terrestre que muestra la litósfera (Dorsal, oceánica) y la astenósfera (700 km, Núcleo externo, Núcleo interno). Texto: "energía que proviene del núcleo calienta la astenósfera, produciendo corrientes de convección que mueven las placas tectónicas."

Iconos: VIDEO, Solis

Fuente: Programa Didáctico Interactivo "Planeta Verde"

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

Las imágenes que aparecen en cada una de las diapositivas, están realizadas a full color, con animaciones, haciendo más interesante las secuencias. El docente podrá manejar el programa didáctico interactivo de la forma que lo requiera, al mismo tiempo observar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Si lo considera necesario, podrá realizar una retroalimentación en el caso de que encontrare alguna dificultad. (Figura 3.41)

El mismo proceso se realizará en todo el programa didáctico interactivo; el objetivo final de esta propuesta es que implique el cambio de mentalidad de los docentes para manejar la educación; que de ser docentes con métodos tradicionalistas de enseñanza, se conviertan en docentes inductores, motivadores, facilitadores, innovadores, para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes en beneficio de toda la comunidad educativa. (Figura 3.42)

Figura 3.42 Diapositiva del Bloque 4

**Influencias de las corrientes marinas**

Localización de las principales corrientes marinas en el mundo

Corrientes marinas en el Ecuador

1 De Alaska	10 Brasileña	18 De Groenlandia	27 Kuro Shiro
2 Pacífico Norte	11 Atlántica del sur	19 De las Agujas	28 Ecuatorial del Pacífico Norte
3 De California	12 De Benguela	20 Australiana del norte	29 Oya Shiro
4 Ecuatorial del Pacífico	13 Ecuatorial del Atlántico	21 Ecuatorial del sur	30 De Guinea
5 Contracorriente Ecuatorial	14 Del Golfo	22 Ecuatorial del norte	31 De las Canarias
6 De Humboldt	15 Ecuatorial del Atlántico Norte	23 Del Monzón	
7 Ecuatorial del Pacífico	16 Del Atlántico norte	24 Bengala	
8 Cabo de Hornos	17 Del Labrador	25 Australiana del este	
9 Antártica		26 Ecuatorial del Pacífico Sur	

**Salir**

Fuente: Programa Didáctico Interactivo “Planeta Verde”  
 Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M. (2014)

### 3.14 Introducción de un programa didáctico interactivo como técnica lúdica dentro de las planificaciones curriculares

Es importante recalcar que la introducción de un programa didáctico interactivo dentro de las planificaciones curriculares del docente, va a permitir ser considerado como una estrategia que se encuentra establecida entre las obligaciones curriculares e innovadoras y que puede ser integrado en los portafolios o llamados también portafolios digitales.

El portafolio digital es un documento en el cual el docente va acumulando todos los trabajos realizados durante el año lectivo utilizados por y para los estudiantes, valiéndose de un sin número de recursos tecnológicos, almacenándolos de manera organizada, con el propósito de que en lo posterior puedan ser utilizados por los estudiante y los padres, como medio de información y como material de evaluación.

### 3.14.1 Planificación curricular

#### COLEGIO FISCAL "DR. FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ" PLANIFICACIÓN CURRICULAR: BLOQUE N° 1

DATOS INFORMATIVOS:

PROFESORA: N/N

TÍTULO: La Tierra, un planeta con vida

AREA: CIENCIAS NATURALES

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Observar un mapamundi y señalar a los estudiantes los diferentes relieves.  
OBJETIVO EDUCATIVO: Explicar la influencia del movimiento de las placas tectónicas en la formación del relieve de Ecuador y su biodiversidad.

AÑO BÁSICO: Octavo "A"

AÑO LECTIVO: 2014 - 2015

FECHA DE INICIO Y FINALIZACIÓN: 2 DE MAYO AL 21 DE JUNIO

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar las zonas desérticas en regiones ecuatorianas, caracterizarlas y comprender la interrelación entre sus componentes.

EJES DE APRENDIZAJE O BLOQUES CURRICULARES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PRODUCTIVAS Y SIGNIFICATIVAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>¿Por qué la corteza continental es más antigua que la corteza oceánica?</p> <p>Teoría de la Tectónica de Placas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción entre las placas tectónicas</li> <li>• Tipos de placas</li> <li>• El relieve de Ecuador</li> <li>• Biodiversidad en Ecuador</li> <li>• Desiertos</li> <li>• Zonas desérticas de Ecuador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicar la influencia del movimiento de las placas tectónicas en la formación del relieve de Ecuador y su biodiversidad.</li> <li>➤ Identificar zonas desérticas en regiones ecuatorianas, caracterizarlas y comprender la interrelación entre sus componentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observación de los distintos relieves y relacionarlos con el movimiento de las placas tectónicas.</li> <li>➤ Representación con gráficos de los diferentes movimientos de las placas tectónicas.</li> <li>➤ Utilización de fotografías de diversos relieves para determinar la interacción que ha sucedido entre las placas.</li> </ul>	<p>Libro del Ministerio de Educación</p> <p>Cuadernos</p> <p>Sala audiovisual</p> <p>Proyector de imagen</p> <p>Programa Didáctico Interactivo</p>	<p>Comunicación de ideas de forma clara y coherente y con el uso de un lenguaje apropiado.</p> <p>Investigación acerca de las funciones que desarrollan el INEFAN y DINAREN en el mantenimiento de los recursos naturales del Ecuador.</p>	<p>Guía de preguntas</p> <p>Pruebas de unidad</p> <p>Prueba ruta saber</p>

Elaborado por: María del Pilar Villao R. – Juanita María Villón M.

### **3.15 Contenidos programáticos**

El libro de Ciencias Naturales para los estudiantes de octavo año de Educación Básica Superior, al igual que todos los libros de cultura general, han sido entregados por el Ministerio de Educación de manera gratuita con la finalidad de que: “Las generaciones venideras aprendan de mejor manera a relacionarse con los demás seres humanos, con su entorno y sobre todo, a soñar con la patria que vive dentro de nuestros sueños y de nuestros corazones”. (Ministerio de Educación, 2011).

Su contenido programático está compuesto de 5 bloques y son los siguientes:

#### **ASIGNATURA: CIENCIAS NATURALES (Octavo año de Educación Básica Superior)**

##### **BLOQUE 1**

“LA TIERRA, UN PLANETA CON VIDA”

##### **BLOQUE 2**

“EL SUELO Y SUS IRREGULARIDADES”

##### **BLOQUE 3**

“EL AGUA UN MEDIO CON VIDA”

##### **BLOQUE 4**

“EL CLIMA, UN AIRE SIEMPRE CAMBIANTE”

##### **BLOQUE 5**

“LOS CICLOS EN LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS”

### 3.16 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

Después de haber culminado con toda la labor investigativa, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. El Docente no utiliza una guía interactiva para la creación de programas digitales por lo tanto no aplica programas interactivos como técnicas lúdicas para favorecer el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes de octavo año de educación básica superior.
2. La utilización de recursos didácticos interactivos tales como un ordenador o una computadora, programas didácticos digitales, internet, videos conferencias, etc., por parte de los estudiantes son herramientas imprescindibles en su formación académica.
3. Los buenos resultados obtenidos al final de un año lectivo en cuanto al aprendizaje de los educandos se debe al buen manejo de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, esto es viable con la constante actualización en lo que se refiere al manejo y uso de los mismos.
4. En las unidades educativas, los recursos tecnológicos deben usarse de manera correcta para ofrecer una enseñanza de calidad a los/las estudiantes.
5. Los docentes deben incluir en sus planificaciones anuales, por bloques y diarias, la aplicación de un programa didáctico interactivo como estrategias pedagógica, para lograr desarrollar la creatividad de los/las estudiantes.

6. El uso de las técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos ocupa un papel importante en el desarrollo pedagógico y didáctico de los educandos, esto va depender que sean utilizadas de manera permanente, adecuada por parte de los docentes y estudiantes.

## **Recomendaciones**

1. Es necesario que el docente utilice una guía interactiva como técnica lúdica con los recursos tecnológicos como estrategia metodológica.
2. La utilización de medios interactivos ligados a las tecnologías de la información y comunicación, logrará la adquisición de nuevos conocimientos en cualquiera de las asignaturas básicas. Se deben aplicar estrategias metodológicas, como es la utilización de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las asignaturas básicas, para que el docente mejore la calidad de la enseñanza/aprendizaje.
3. Para que el aprendizaje sea de excelente calidad aplicando los recursos tecnológicos, los centros educativos deben estar bien equipados. Por lo tanto, lo más conveniente sería que las autoridades externas e internas le den solución a la implementación de estos recursos para mejorar el ambiente pedagógico del aula.
4. La metodología y los recursos tecnológicos con los que el educando va a contar en su proceso de enseñanza-aprendizaje, debe ser conocido por la comunidad educativa. Cada institución debe buscar las estrategias adecuadas para hacer partícipe a todos de estos procesos curriculares.



5. Es de suma importancia que los docentes y educandos estén actualizándose constantemente en el manejo de los recursos tecnológicos, para ir a la par de los constantes cambios que se producen en el mundo de las tecnologías.
  
6. Los docentes deben enfrentarse constantemente a retos de cambios, dejando lo tradicional e implementando nuevas estrategias metodológicas que van a desarrollar la creatividad de los educandos en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Bibliografía

Badia, A. y Gracia, C. (s.f.). *Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje, basados en la elaboración colaborativa de proyectos*. Obtenido de: [http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia\\_garcia.pdf](http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia_garcia.pdf)

Botta, M. y Mobilia, M. (2014). *Planificar nuestras clases*. Obtenido de [www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=116347](http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=116347)

Burbules, N. (2011). *Educación y Tecnología: La voz de los expertos*. 1a. ed: ANSES.

C.F. Dr. Félix Sarmiento Núñez. (2012). *Plan Estratégico Institucional*. Santa Elena.

Constitución del Ecuador. (2008).

Duseel, I. (2011). *Educación y Tecnologías*. Argentina: 1a ed. Cava: ANSES.

Educación, M. d. (S.f.). *Ciencias y tecnología*. Obtenido de Evaluación de Recursos Didácticos.:  
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD6/contenidos/teoricos/modulo-2/m2-2.html>

Ferrer, S. (2011). *Software Educativo y Multimedia*. Obtenido de:  
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICS/T5%20SOFT.ED.%20Y%20MM/05%20SOFTWARE%20EDUCATIIVO%20Y%20MULTIMEDIA.pdf>

Grané, M. (2011). *Educación y Tecnología*. 1a eed. CABA: ANSES.

L.O.E.I. (2011).

- María, E. (s.f.). Obtenido de Tipos de escala de Likert:  
[http://www.ehowenespanol.com/tipos-escalas-likert-lista\\_447841/](http://www.ehowenespanol.com/tipos-escalas-likert-lista_447841/)
- Marqu ez, P. (2006). *El Papel de las TIC en el proceso de Lecto-escritura*. Barcelona: Planeta.
- Mayorga, C. y Merch an, V. (2011). *Estrategias L udicas Creativas en el Rendimiento Acad mico de Estudios Sociales*. Obtenido de:  
<http://www.slideshare.net/victhorino1977/estrategias-ludicas-creativas>
- Ministerio de Educaci n. (2010). *Actualizaci n y Fortalecimiento Curricular de la Educaci n General B sica*. Quito: Poligr fica C.A.
- Ministerio de Educaci n. (2011). *Ciencias Naturales 8*. Quito: Grupo Editorial Norma.
- Ministerio de Educaci n. (2011). *Lineamientos Curriculares para el nuevo Bachillerato Ecuatoriano*. Obtenido de [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos\\_Informatica.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos_Informatica.pdf)
- Ministerio de Educaci n. (s.f.). *Ciencias y Tecnolog a*. Obtenido de Evaluaci n de recursos did cticos:  
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD6/contenidos/teoricos/modulo-2/m2-2.html>
- Morej n, S. (2011). *El Software Educativo*. Cuba.
- Ortega, A. y Sierra, L. (2008). *Dise o de Contenidos digitales bajo la perspectiva de Software Educativo "Un escenario de innovaci n educativa"*. Venezuela: ISSN. Vo men 7 Edici n N  2.
- Palomo, R., Ru z, J. y S nchez, J. (2006). *Las TIC como Agentes de Innovaci n Educativa*. Andaluc a: Consejer a de Educaci n.

Ruíz, M. y Leal, M. (s.f.). *Multimedia*. Obtenido de:  
<http://www.binasss.sa.cr/revistas/enfermeria/v24n1/art7.htm>

SITEC. (2013). Obtenido de <http://sitecbolivar.blogspot.com/>

Tenti Fanfani, E. (2005). *La condición docente. Análisis comparado de la Argentina, Brasil, Perú y Uruguay*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Tobar, L. (2010). *Usos de la Computadora en la escuela*. Obtenido de  
<http://suite101.net/article/la-computadora-en-el-salon-de-clases-a12702>

UNESCO. (2008). *Estándares de Competencias en TIC para docentes*. Londres.



## ANEXOS

### Anexo 1. Formato de la Encuesta a los estudiantes



#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

#### Encuesta dirigida a los estudiantes del octavo año de Educación Básica Superior del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”.

**Objetivo:** Esta encuesta está dirigida a los estudiantes del octavo año de educación básica con la finalidad de conocer si la implementación de una guía para la aplicación de un software educativo como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos va a desarrollar la creatividad de los estudiantes.

#### INSTRUCTIVO:

Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente; dar su respuesta analizada, tomando en cuenta los siguientes parámetros.

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| ❖ Favor leer antes de contestar.                       | <b>5 = Siempre</b>        |
| ❖ Contestar todas las preguntas.                       | <b>4 = Frecuentemente</b> |
| ❖ No (borrones-manchones-correctores)                  | <b>3 = Algunas veces</b>  |
| ❖ No contestar dos veces en una misma pregunta.        | <b>2 = Rara vez</b>       |
| ❖ La encuesta es anónima; gracias por su colaboración. | <b>1 = Nunca</b>          |

		5	4	3	2	1
N°	PREGUNTAS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	ALGUNAS VECES	RARA VEZ	NUNCA
1.	¿El docente utiliza técnicas lúdicas con recursos tecnológicos en sus clases?					
2.	¿El docente debe conocer el manejo de técnicas lúdicas utilizando los recursos tecnológicos?					
3.	¿Presentan los docentes nuevas formas de enseñanza utilizando una guía para la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos?					
4.	¿Cree usted que si el docente utiliza una guía para la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos va a mejorar el desarrollo de sus clases?					
5.	¿Si se usan las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos, el aprendizaje será más dinámico y didáctico?					
6.	¿Es importante que se utilicen las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las asignaturas básicas?					
7.	¿La aplicación de un programa interactivo, como técnica lúdica, será la mejor opción para mejorar la calidad educativa de los estudiantes?					
8.	¿La aplicación de un programa interactivo logrará motivar a los/las estudiantes durante el estudio de las asignaturas básicas?					
9.	¿Mejorará el rendimiento de los/las estudiantes con la aplicación de un programa interactivo en las asignaturas básicas?					
10.	¿Se debe adecuar las aulas con recursos tecnológicos, para un mejor desempeño de los/las estudiantes en las asignaturas básicas?					

## Anexo 2. Formato de la Encuesta a los padres/madres de familia



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

#### Encuesta dirigida a los padres/madres de familia del octavo año de Educación Básica Superior del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”

**Objetivo:** Esta encuesta está dirigida a los padres de familia del octavo año de educación básica con la finalidad de conocer si la implementación de una guía para la aplicación de un software educativo como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos va a desarrollar la creatividad de los estudiantes.

#### INSTRUCTIVO:

Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente; dar su respuesta analizada, tomando en cuenta los siguientes parámetros.

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| ❖ Favor leer antes de contestar.                       | <b>5 = Siempre</b>        |
| ❖ Contestar todas las preguntas.                       | <b>4 = Frecuentemente</b> |
| ❖ No (borrones-manchones-correctores)                  | <b>3 = Algunas veces</b>  |
| ❖ No contestar dos veces en una misma pregunta.        | <b>2 = Rara vez</b>       |
| ❖ La encuesta es anónima; gracias por su colaboración. | <b>1 = Nunca</b>          |

		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>N°</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>NUNCA</b>
1.	¿El docente utiliza los recursos tecnológicos en sus clases?					
2.	¿Su hijo(a) utiliza la computadora?					
3.	¿Conoce usted si el docente utiliza alguna guía para la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos para la enseñanza de las asignaturas básicas?					
4.	¿Se deben incluir las técnicas lúdicas con el uso de los recursos informáticos en el aprendizaje de su hijo(a)?					
5.	¿Usted cree que la falta de conocimientos de la tecnología por parte de los docentes, influye en la formación de sus hijos(as)?					
6.	¿Deben los docentes capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías?					
7.	¿Es importante la utilización de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos en las actividades educativas de docentes y estudiantes?					
8.	¿Deben los/las docentes y estudiantes manejar recursos tecnológicos actualizados?					
9.	¿El uso de un programa informático logrará motivar a los/las estudiantes durante el estudio de las asignaturas básicas?					
10.	¿Va a mejorar el rendimiento de los/las estudiantes con el uso de las técnicas lúdicas en las asignaturas básicas?					



**Anexo 3. Entrevista dirigida a las autoridades y docentes del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”**



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**Entrevista dirigida a las Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”.**

**Objetivo:** Esta encuesta está dirigida a las autoridades y docentes del octavo año de educación básica con la finalidad de conocer si la implementación de una guía para la aplicación de un software educativo como técnica lúdica con el uso de los recursos tecnológicos va a desarrollar la creatividad de los estudiantes.

- ❖ Favor leer antes de contestar.
- ❖ Contestar todas las preguntas.
- ❖ No (borrones-manchones-correctores)
- ❖ La encuesta es anónima; gracias por su colaboración.

**INFORMACIÓN ESPECÍFICA**

1.- ¿Cuáles aspectos tecnológicos se deben contemplar para mejorar el rendimiento de los/las estudiantes?

.....

.....

.....

2.- ¿Qué se ha hecho para lograr cambios cognoscitivos en los/las estudiantes de la institución?

.....  
.....  
.....

3.- ¿Los factores tecnológicos influyen en la falta de motivación de los/las estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI  NO

4.- ¿Considera usted que el colegio produce calidad educacional sin el empleo de las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos? Escriba su opinión.

.....  
.....  
.....

5.- ¿Cree usted que la falta de capacitación tecnológica de los/las docentes repercute en la formación de los educandos? Escriba su opinión.

SI  NO

6.- ¿Por qué usted cree que es importante la implementación de una guía para la aplicación de un software educativo como técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas básicas?

.....  
.....  
.....

7.- ¿Dotar de recursos tecnológicos facilitará la labor del docente y el aprendizaje del estudiante? Emita su criterio.

.....  
.....  
.....

8.- ¿Usted cree que un programa interactivo será la mejor opción para mejorar la calidad educativa de los/las estudiantes en la asignaturas básicas? ¿Por qué?

.....  
.....  
.....

9.- ¿Qué resultados se obtendrán con la puesta en práctica de un programa interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas básicas?

.....  
.....  
.....

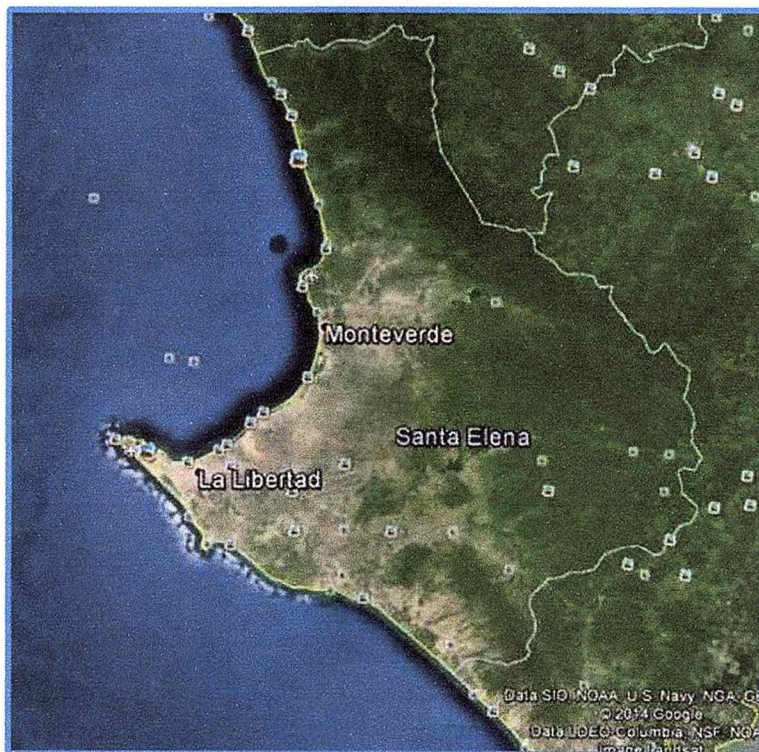
10.- ¿Se debe introducir como recurso didáctico, la aplicación de un programa interactivo en las planificaciones curriculares de las asignaturas básicas? Escriba su opinión.

.....  
.....  
.....

#### Anexo 4. Colegio fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”



#### Anexo 5. Ubicación geográfica de la provincia de Santa Elena



**Anexo 6. Ubicación Satelital del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”**



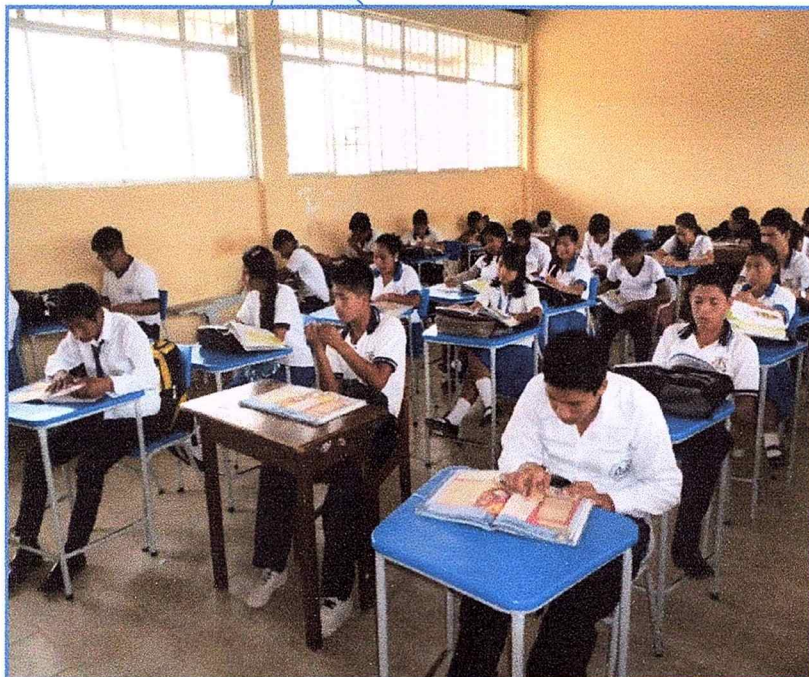
**Anexo 7. Personal Docente del Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”**



**Anexo 8. Estudiantes del Octavo Año de Educación Básica Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”**



**Anexo 9. Trabajos áulicos de los estudiantes del octavo año de educación básica**



**Anexo 10. Clases tradicionales sin el uso de las técnicas lúdicas interactivas**



**Anexo 11. Clases tradicionales sin el uso de las técnicas lúdicas interactivas**



**Anexo 12. Socialización sobre el uso de las técnicas lúdicas para la elaboración de la encuesta a los padres/madres de familia de los estudiantes de octavo año de educación básica superior**



**Anexo 13. Encuesta a los padres/madres de familia de los estudiantes de octavo año de educación básica superior**

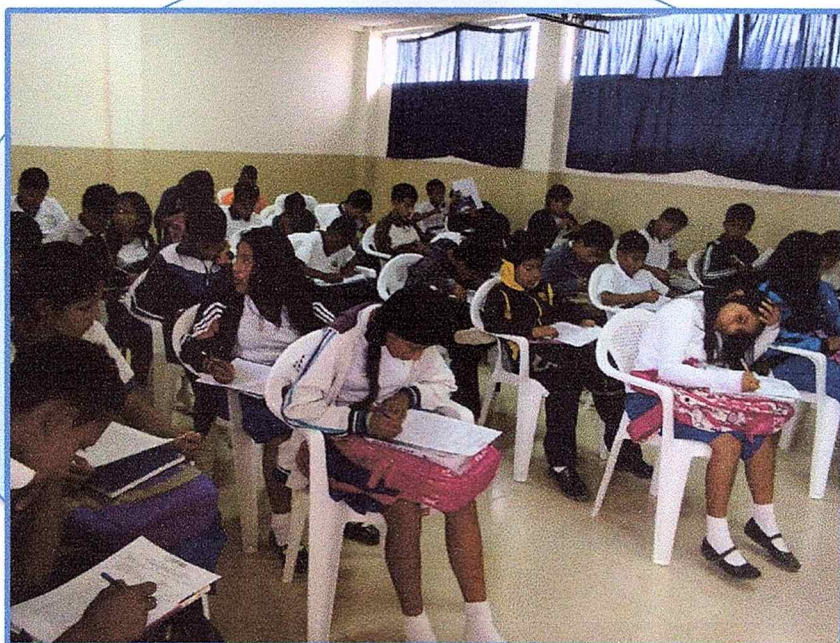




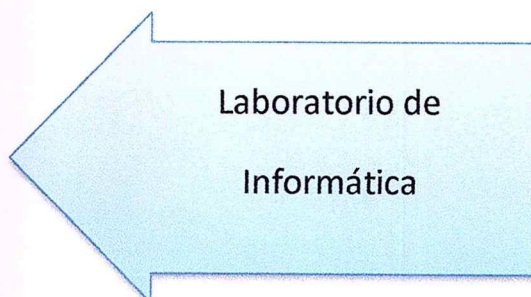
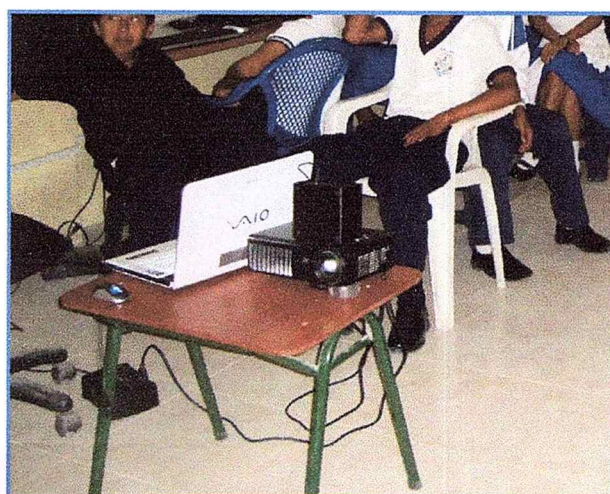
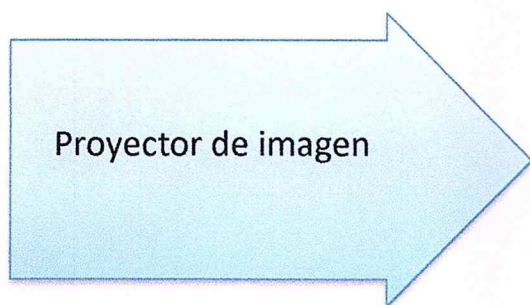
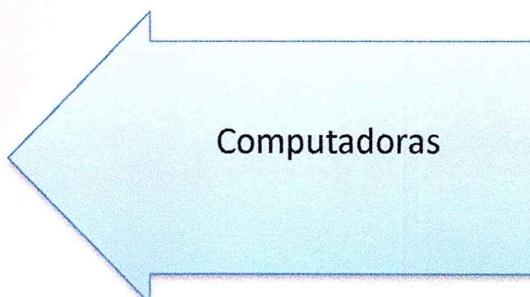
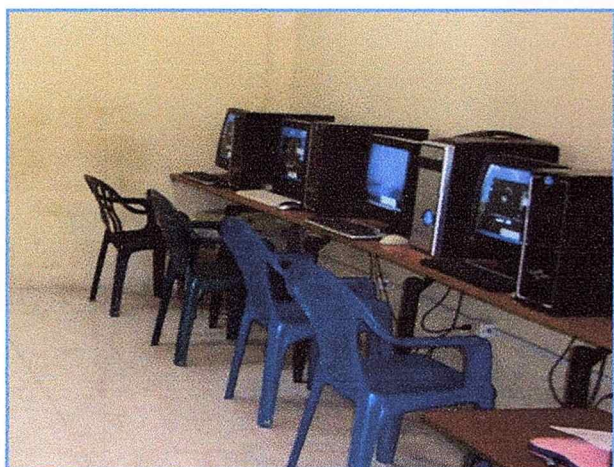
**Anexo 14. Socialización sobre el uso de las técnicas lúdicas para la elaboración de la encuesta a los/las estudiantes del octavo año de educación básica superior**



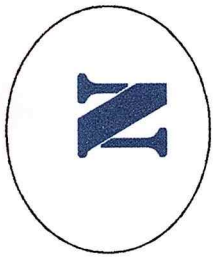
**Anexo 15. Encuesta a los y las estudiantes de octavo año de educación básica superior**



**Anexo 16. Recursos tecnológicos con que cuenta el Colegio Fiscal “Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez”**

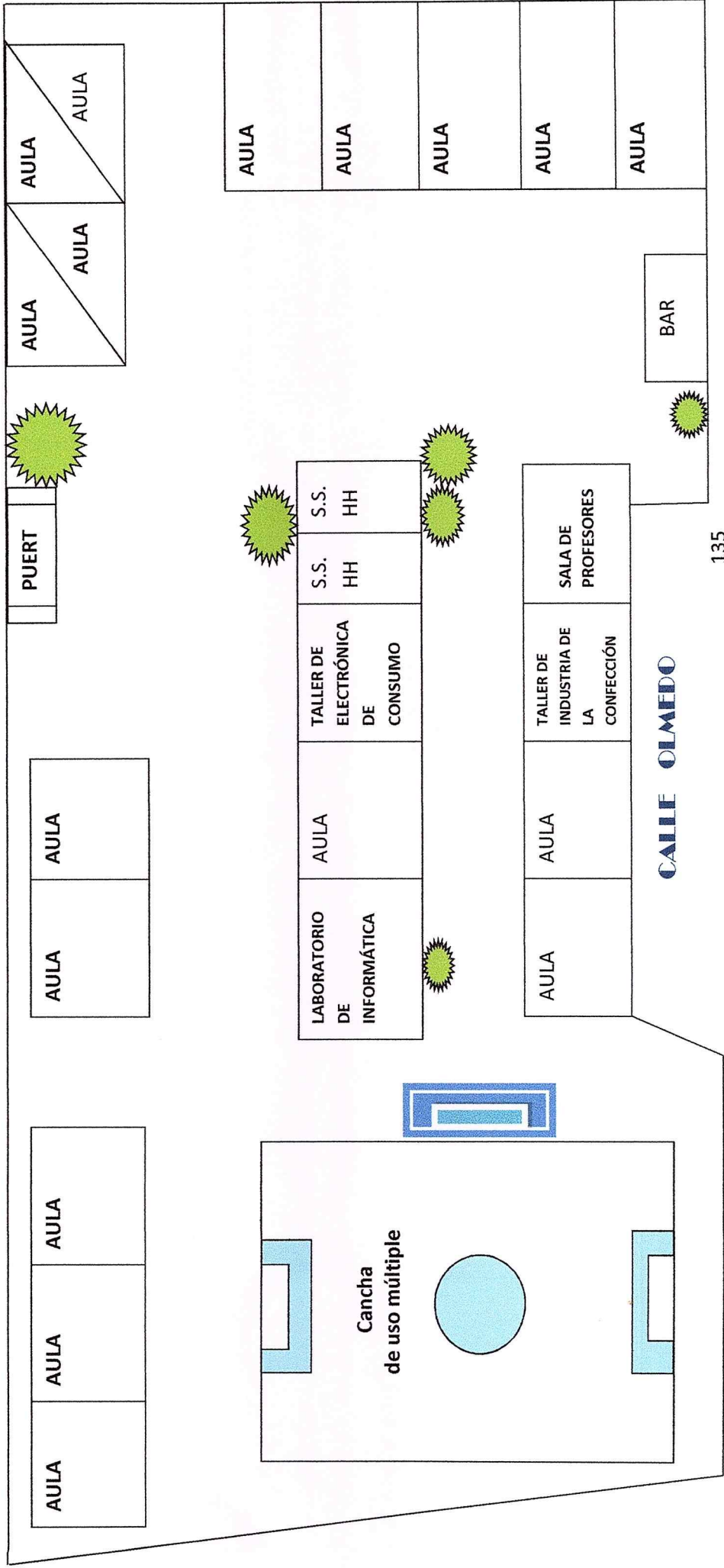


Anexo 17. Croquis del Colegio Fiscal "Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez"



**CROQUIS DE LA UBICACIÓN DEL COLEGIO FISCAL  
"DR. FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ"**

**CALLE GUAYAQUIL**





INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN							
TÍTULO DEL TRABAJO			Aplicación de técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos, para desarrollar la creatividad de los estudiantes del octavo año del colegio "Dr. Félix Isaías Sarmiento Núñez"				
INSTRUCTIVO							
	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
Ítem	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
Total	x		x		x		
%							

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
	Gómez Gaibor	Geannina Giselle	0911830248	12 - 09 - 2014	
	Profesión	N° de Registro	Cargo	Teléfono	
	Magister	1050-13-86041206	Docente	0939147440	

Atte,



Magister



**Unidad Educativa**  
**“DR. FÉLIX I. SARMIENTO N.**  
**Santa Elena-Santa Elena**

---

Santa Elena, agosto del 2014

**CERTIFICADO**

Que la Lic. María del Pilar Villao Rodríguez y Lic. Juanita María Villón Medina, presentaron su proyecto denominado **APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS CON EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO FÉLIX ISAÍAS SARMIENTO NÚÑEZ DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA** y que puede constituirse en un valioso aporte tanto para los docentes como para los estudiantes en el proceso educativo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

  
Lic. Herlinda Ramírez  
SECRETARIA



---

Dirección: Calle Guayaquil y Martha de Roldós – Barrio Cosmopolita Telf.:2940406  
Santa Elena – Ecuador  
Correo Electrónico: colfelixsarmiento1085@hotmail.es