



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 MEDIANTE EL USO
DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA MEJORAR EL
RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL ÁREA DE LENGUA
Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO
AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
METROPOLITANO, PARROQUIA JOSÉ LUIS
TAMAYO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA
DE SANTA ELENA, AÑO 2014**

AUTORA:

LIC. JENNY MARÍA USCA CABRERA

DIRECTORA DE TESIS:

LIC. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL - ECUADOR

OCTUBRE 2014



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

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

TEMA:

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

AUTORA

Lcda. JENNY MARÍA USCA CABRERA

DIRECTOR DE TESIS:

Lic. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL – ECUADOR

Octubre - 2014





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

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

TEMA:

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

AUTORA

Lcda. JENNY MARÍA USCA CABRERA

DIRECTOR DE TESIS:

Lic. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL – ECUADOR

Octubre - 2014

DECLARACIÓN EXPRESA

Por la Ley de Propiedad Intelectual la presente "Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014" es de mi Autoría y se ha realizado bajo la absoluta responsabilidad de los contenidos expuestos, por lo que me reservo el derecho legal sobre el mismo.

Autora:



JENNY MARÍA USCA CABRERA.

C. I. 0910024868



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y POSTGRADO

**EL JURADO EXAMINADOR OTORGA A LA
PRESENTE TESIS:**

CALIFICACIÓN: _____

EQUIVALENCIA: _____

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

PRESIDENTE: _____

PRIMER VOCAL: _____

SEGUNDO VOCAL: _____

DEDICATORIA

Con mucho cariño esta tesis la dedico a tres tesoros que tengo en mi vida:

DIOS:

Quien me ha ayudado dándome salud e inteligencia para seguir con mis estudios que es lo más preciado en mi vida.

MIS QUERIDOS PADRES Y MI HERMANO:

A mis padres le dedico ya que no están a mi lado .pero sé que desde el cielo celebran que su hija crece cada día más, sé que estarás contento padre mío ya que supiste antes de irte en los brazos de mi Dios mi anhelo de estudiar. Madre con tu bendición y tus ejemplos seguiré y hermano sé que estas con mis padres estas muy contento los amo mucho.

MIS HIJAS, ESPOSO, HERMANOS, NIETOS:

Mis hijas fruto de mí ser, a quienes le brindo todo lo que soy hasta este momento, gracias por tu amor y paciencias. LAS AMO a ustedes me debo mucho mis tesoros el más preciado de la vida mis hijas, mis nietos y mis hermanos mil gracias por su apoyo y los esfuerzos.

Antonio a ti mi amor por tenerme paciencia, amor, ternura y haberme ayudado mucho seguir adelante TE AMO MUCHO.

Jenny María

AGRADECIMIENTO

A mi Padre Celestial por su Sabiduría, Fortaleza y por guiarme por el sendero del conocimiento para poder cumplir una meta más en mi vida personal y profesional.

A la Universidad Técnica Empresarial Guayaquil "UTEG" por haberme permitido ingresar a sus fuentes del saber, a los docentes quienes con su sapiencia y entereza fueron fieles participantes de mi crecimiento intelectual.

Agradezco a mi hno. Y amigo, el Máster Oswaldo Usca Cabrera, por su apoyo incondicional que ha sido parte de este impulso para avanzar y seguir adelante.

Mis más sincero agradecimiento a la MSc. Alexandra Arana Palacios. Quien con su direccionamiento eficaz y el amor he culminado esta tesis.

A mis padres, familiares y mi gran amiga MSc. Janina De La Cruz quienes me motivaron, apoyaron incondicionalmente para cristalizar con éxito este camino emprendido mil GRACIAS.

Jenny María

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
PORTADA	I
DECLARACIÓN EXPRESA	II
PÁGINA DEL JURADO EXAMINADOR	III
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XIII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCION	1

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1. Diseño de la investigación	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Problema de investigación	4
1.2.1. Planteamiento del problema	5
1.2.2. Formulación del problema de Investigación	6
1.2.3. Sistematización del problema de investigación	6
1.3. Objetivos de la investigación	7
1.3.1. Objetivo General	7

1.3.2. Objetivos Específicos.	7
1.4. Justificación de la Investigación.	7
1.5. Marco de referencia de la investigación	8
1.5.1. Marco Teórico	8
1.5.1.1. Técnicas lúdicas	10
1.5.1.2. Recursos Tecnológicos	12
1.5.1.2.1. Clasificación de los recursos tecnológicos	13
1.5.1.2.2. Importancia de los Recursos Tecnológicos	14
1.5.1.2.3. La tecnología de la educación	15
1.5.1.2.4. Utilización de multimedia	15
1.5.1.2.5. Innovación tecnológica en el proceso de aprendizaje	16
1.5.1.3. Rendimiento escolar	17
1.5.1.4. Área de lengua y literatura	17
1.5.1.4.1. Técnicas con recursos tecnológicos para mejorar las clases de Lengua y Literatura	18
1.5.1.5. Fundamentaciones	18
1.5.1.5.1. Fundamento Filosófico	19
1.5.1.5.2. Fundamento Sociológico	19
1.5.1.5.3. Fundamentación Pedagógica	20
1.5.1.5.4. Marco Legal	21
1.5.2. Marco conceptual	21
1.6. Formulación de la Hipótesis y Variables	23
1.6.1. Hipótesis General	23
1.6.2. Hipótesis Particulares	23
1.6.3. Variables de la investigación	24

1.6.3.1 Variable Independiente	24
1.6.3.2 Variable dependiente	24
1.7. Aspecto Metodológico de la Investigación	24
1.7.1. Tipo de estudio	24
1.7.2. Método de Investigación	25
1.7.3. Fuentes y técnicas para la recolección de la información	25
1.7.3.1. Población y muestra	26
1.7.3.2. Muestra	27
1.7.4. Tratamiento de la Información	27
1.8. Resultados e Impactos esperados	27

CAPÍTULO II: ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNOSTICO

2.1. Análisis de la Situación actual	29
2.1.1. Ubicación Geográfica	29
2.1.2. Estructura Organizacional	29
2.1.3. Áreas Departamentales	29
2.1.4. Áreas Pedagógicas:	29
2.1.5. Discentes	30
2.1.6. Docentes	30
2.1.7. La Educación en general	30
2.1.8. Misión y Visión	30
2.1.10 Valores institucionales	31
2.2. Análisis Comparativo, Evolución y tendencias	31

2.2.1 Tendencia	32
2.2.2. Perspectiva	32
2.3. Análisis y Presentación de Resultados	33
2.4. Verificación de la Hipótesis	50

CAPÍTULO III: PROPUESTA

3.1. Título	52
3.2. Justificación	52
3.3. Fundamentación	53
3.4 VISIÓN, MISIÓN DE LA PROPUESTA	54
3.5. Objetivos	54
3.5.1. General	54
3.5.2. Específicos	54
3.6. Importancia	55
3.7. Descripción de la Propuesta	55
Guía de técnicas lúdicas	57
TÉCNICAS ESTRATÉGICAS LÚDICAS	58
Juegos para el desarrollo de técnicas estratégicas metacognitivas	59
Pizarra Digital	61
Metodologías para el desarrollo de las habilidades de la expresión oral	62
TÉCNICA DE LA MESA REDONDA	64
TECNICA ESTRATEGICA DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO: LÍNEA DE VALORES	65

3.6 Factibilidad	66
3.7 Beneficiarios	66
Conclusiones y Recomendaciones	67
Conclusiones	67
Recomendaciones	68
Bibliografía	69
Anexos	72

ÍNDICE DE TABLAS

		Páginas
TABLA Nº 1	Población de la Escuela de Educación Básica	26
TABLA Nº 2	Técnicas lúdicas de lenguaje y literatura	34
TABLA Nº 3	Recursos Tecnológicos de lenguaje y Literatura	35
TABLA Nº 4	Las técnicas lúdicas y recursos tecnológicos	36
TABLA Nº 5	Motivación con el uso de Recursos tecnológicos	37
TABLA Nº 6	Las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento académico	38
TABLA Nº 7	Técnicas lúdicas que estimulan el desempeño académico	39
TABLA Nº 8	La institución donde labora cuenta con recursos tecnológicos	40
TABLA Nº 9	Dificultad al aplicar las técnicas lúdicas	41
TABLA No. 10	Recurso didáctico para las clases de lenguaje	42
TABLA No. 11	Guía de técnicas lúdicas y recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico del área de lengua y literatura.	43
TABLA No. 12	Docentes aplican técnicas lúdicas para Lengua y Literatura	44
TABLA No. 13	El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura	45
TABLA No. 14	Clases de lengua y literatura son dinámicas	46
TABLA No. 15	La institución tiene recursos tecnológicos	47
TABLA No. 16	Juegos en las clases de lengua y literatura	48
TABLA No. 17	Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

		Páginas
GRÁFICO Nº 1	Técnicas lúdicas de lenguaje	34
GRÁFICO Nº 2	Recursos Tecnológicos de lenguaje y Literatura	35
GRÁFICO Nº 3	Las técnicas lúdicas y los recursos tecnológicos	36
GRÁFICO Nº 4	Motivación con el uso de Recursos tecnológicos	37
GRÁFICO Nº 5	Las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento académico	38
GRÁFICO Nº 6	Técnicas lúdicas que estimulan el desempeño académico	39
GRÁFICO Nº 7	La institución donde labora cuenta con recursos tecnológicos	40
GRÁFICO Nº 8	Dificultad al aplicar las técnicas lúdicas	41
GRÁFICO Nº 9	Recurso didáctico para las clases de lenguaje	42
GRÁFICO Nº 10	Guía de técnicas lúdicas	43
GRÁFICO Nº 11	Docentes aplican técnicas lúdicas para Lengua y Literatura	44
GRÁFICO Nº 12	El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura	45
GRÁFICO Nº 13	Clases de lengua y literatura son dinámicas	46
GRÁFICO Nº 14	La institución tiene recursos tecnológicos	47
GRÁFICO Nº 15	Juegos en las clases de lengua y literatura	48
GRÁFICO Nº 16	Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura	49



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

AUTORA: Lcda. Jenny María Usca Cabrera.

DIRECTORA DE TESIS: Lic. Alexandra Arana Palacios, MSc.

RESUMEN

Las técnicas lúdicas en la enseñanza actualmente, toman una relevancia para que los y las estudiantes puedan estar preparados para receptar los aprendizajes. Pese a ser útiles y significantes en el proceso educativo, son pocos utilizadas por los y las docentes de la escuela de educación básica "Metropolitano", que de acuerdo a esto se realizó un estudio investigativo, cuya temática a ser estudiada es "Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año", considerándose como objetivos, la elaboración del marco referencial, del diagnóstico y diseño de las técnicas lúdicas para el mejoramiento del rendimiento escolar. Esta investigación fue de tipo descriptivo-explicativo enfocándose en el estudio documental y bibliográfico cuyo método fue el inductivo deductivo para conseguir toda la información valida en la investigación de la población escolar, empleando las técnicas de la encuesta para los docentes y estudiantes determinando como hipótesis en ver si la aplicación de las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejoraría el rendimiento escolar en la asignatura de lengua y literatura, de acuerdo a esto los resultados del estudio determinaron que: el 57 % de los docentes está consciente de que su aplicación mejora el rendimiento escolar de los estudiantes, un 77% de estudiantes encuestados mencionaron que los docentes no la aplican afectando a su rendimiento escolar, mientras que el 86% de los docentes creen que su aplicación ayuda a utilizar mejor los recursos tecnológicos por lo que un 86% de estudiantes solicitan que el docente debe contar con un material de apoyo en las clases que se realizan en el aula, donde se concluyó que diseñar la guía de forma estratégicas mejora las actividades brindadas por los docentes.

PALABRAS CLAVES: Enseñanza, guía, lengua y literatura, recursos tecnológicos, rendimiento escolar, técnicas lúdicas.



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

AUTORA: Lcda. Jenny María Usca Cabrera.

DIRECTORA DE TESIS: Lic. Alexandra Arana Palacios, MSc.

ABSTRACT

Playful in the currently teaching techniques take an importance to the students can be prepared to receptor learning. Despite being useful and significant in the educational process, few used by the teachers of the school of basic education "Metropolitan," which according to this investigative study was conducted, the subject to be studied is "Application Techniques playful using technology to improve performance in the area School Language Arts students at Eighth Year, "considered as targets, the development of the framework, diagnosis and design of playful techniques to improve performance school. This research was descriptive-explanatory type focusing on documentary and bibliographical study whose inductive deductive method was to get all the valid information in the investigation of the school population, using the techniques of the survey for teachers and students in determining hypothesized see if the application of playful techniques technological resources improve student performance in the subject of language and literature, according to the results of this study found that: 57% of teachers are aware that their application improves school performance students, 77% of students surveyed mentioned that teachers do not apply it affecting their school performance, while 86% of teachers believe their application helps you make better use of technological resources so that 86% of students request that the teacher should have a support material in classes that take place in the classroom, where it was concluded that strategic design guide improvement activities form provided by teachers.

KEYWORDS: Education, guide, language arts, technology resources, school performance, fun techniques.

INTRODUCCIÓN

La educación ecuatoriana ha sufrido grandes transformaciones, a través de una nueva política siendo la esperanza para el progreso del país, con un principio orientador el aprendizaje a lo largo de toda la vida, comprometiendo a todos los involucrados. Las nuevas tecnologías, las técnicas de aprendizaje juegan un rol importante en el docente, ser facilitador del aprendizaje lograr que los educandos deban “aprender a aprender” para lograr el aprendizaje proactivo.

Desde la antigüedad el hombre ha recurrido a las técnicas lúdicas a través de actividades que le permiten desarrollar destrezas, habilidades, capacidades para potenciar el pensamiento creativo. El ser humano aprenden de su propia experiencia y de los demás, de la exploración, del juego que les permite la capacidad de acrecentar el conocimiento, la imaginación, habilidades, destrezas, actitudes, si a estas actividades se les incorpora técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje es necesario la labor del docente para estimular, dotar, enriquecer estos espacios lúdicos para la espontaneidad y la creatividad.

El juego permite a los estudiantes desarrollar su lenguaje, su atención y memoria, además se aprende de manera entretenida, promoviendo el trabajo en equipo con una participación activa, además los juegos virtuales permiten cumplir ciertas fantasías desarrollando la creatividad. Para el docente la aplicación de las actividades lúdicas con el uso de recursos tecnológicos, herramientas tecnológicas que han revolucionado en la forma de comunicarnos permite optimizar el tiempo, y utilizar las multimedia fundamentales en varias actividades para fortalecer el desarrollo del aprendizaje mejora el desempeño académico de los estudiantes facilita la construcción de su propio aprendizaje logrando aprendizajes significativos.

La presente investigación la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso recurso tecnológicos para los estudiantes de octavo año de educación Básica de la escuela de Educación Básica “Metropolitano” pretende fortalece el rendimiento escolar en la

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Asignatura de Lengua y Literatura”, siendo el lenguaje el regalo universal, y su desarrollo en los/as estudiantes es sorprendentemente similar en todas las culturas, incluso en las personas sordas mudas a quienes no se les ha enseñado explícitamente un lenguaje por señas, a menudo inventan un lenguaje manual propio y lo usan espontáneamente, es el medio de comunicación del que dispone el individuo, tanto para expresarse oralmente como por escrito.

El presente trabajo de investigación comprende un conjunto de temas que se encuentra estructurada en tres capítulos.

El primer capítulo enfoca el antecedente de estudio, planteamiento, formulación del problema, sistematización, objetivos generales, específicos, el diseño de la investigación, las bases teóricas que son un compendio bibliográfico de contenidos cognitivos de las variables técnicas lúdicas y recursos tecnológicos, la fundamentación legal lo que justifica dan la relevancia al tema. Dentro del aspecto metodológico se establecen los tipos de estudio, 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 los resultados e impactos esperados.

El Capítulo II plantea el análisis de la situación actual de la institución objeto de estudio, su visión, misión. Se realiza un análisis comparativo con otras instituciones educativas de la localidad, su evolución, las tendencias y perspectivas; presenta los resultados y diagnóstico y la verificación de las hipótesis.

El Tercer capítulo enfoca la solución del problema mediante la propuesta Diseño de Guía de Estrategias Metodológicas con técnicas lúdicas para los docentes en el área de lengua y literatura, para el accionar de los docentes y elevar la calidad y calidez de educación de los educandos; en aras de una transformación positiva a la sociedad, contribuyendo en su formación integral.

CAPÍTULO I

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la investigación

Revisados los archivos de los diferentes trabajos de proyectos de investigación de Maestría se encuentra temas relacionados como la de (Chica García, 2008) Las Estrategias Lúdicas en el ejercicio de la lectura como recurso de potenciación de comprensión lectora realizada en la Escuela Particular Mixta Matutina No.828 Colina de la Alborada para segundo Año Básico en el período lectivo 2007-2008, donde manifiesta la importancia de las técnicas lúdicas a través de los juegos para solucionar el problema de la lectura.

(Cuamacás Ruano, 2010) con la tesis Técnicas Activas en el Área de Lenguaje y Comunicación para mejorar el Rendimiento Escolar en los niños de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Abdón Calderón, de la ciudad de San Gabriel, parroquia González Suárez, cantón Montufar de la provincia del Carchi, hace referencia a la construcción de técnicas activas involucrando a los estudiantes en su propio aprendizaje y desarrollo del pensamiento.

La propuesta de investigación se relaciona con la aplicación de técnicas en el Área de Lenguaje sin embargo difiere en implementar las técnicas lúdicas mediante el recurso tecnológico (Educación, 2010) El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir mensajes lingüísticos en distintas situaciones de la comunicación. Actualmente se comunica desde diferentes enfoques utilizando el chat, la navegación en las páginas web, creando espacios virtuales permitiendo nuevos roles de juegos que favorecen la creatividad.

El trabajo del docente lleva a estructurar sus clases modificando su actuar, utiliza técnicas lúdicas a través de los recursos didácticos para el área de Lengua y

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Literatura nuevas herramientas que sirven para impulsar, contribuir por medio de los requerimientos, capacidades y criterios a una educación de calidad y calidez que emita posibles soluciones en el campo educativo en aras a una transformación de la sociedad para contribuir a formar seres humanos reflexivos, críticos, analíticos, lógicos, valorativos, capaces de resolver problemas de la vida cotidiana utilizando la tecnología de la comunicación, impartir un aprendizaje activo, teórico- práctico.

Las estrategias metodológicas utilizadas de manera adecuada por los docentes mejora el rendimiento académico y el proceso educativo, permiten aplicar métodos para que los educandos a través de recursos tecnológicos realicen actividades lúdicas que facilite el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Si estamos descontentos con los resultados que se han obtenido hasta ahora, es importante comparar la metodología anterior con la moderna en esta enseñanza.

Educación en el proceso de enseñanza aprendizaje implica una reflexión que pone en relación lo que el docente informa y enseña y lo que el estudiante aprende y construye su propio conocimiento a través de las técnicas lúdicas mediante los recursos didácticos asociados a la tecnología, que logre mejoras en el desempeño académico. La falta de recursos didácticos y equipamientos insuficientes e inadecuados en el establecimiento educativo como en los hogares de los estudiantes, esto impide mejorar la calidad educativa por lo que es necesario realizar un diagnóstico en función del docente y del estudiante dentro del aula. Esta metodología nos lleva a aceptar la necesidad de la intervención didáctica en el área de lenguaje durante el proceso educativo.

1.2 Problema de investigación

La escasa aplicación de técnicas lúdicas que influye en el rendimiento escolar en el área de lengua y literatura en los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana de la Parroquia José Luis Tamayo del Cantón Salinas.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

1.2.1 Planteamiento del problema

La aplicación de las técnicas lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos didáctico busca compartir las actividades de juego para el trabajo en equipo, aumentar la comunicación, e interactuar, la parte práctica con la cognitiva. El manejo de estrategias tecnológicas, potencializa el desarrollo creativo para la resolución de problemas, de tal forma que se aprende jugando a través de experiencias propias y ajenas.

Desde el punto de vista pedagógico la aplicación de técnicas y estrategias adecuadas son factores importantes en el proceso de aprendizaje, permite que los contenidos curriculares se presenten de forma dinámica a través de vídeos juegos, permite la interacción del docente y el educando. La sociedad actual obliga a los docentes a innovar sus conocimientos y ajustarse a la nueva era de la tecnología a través de las TICs integrando a los procesos educativos mejorando la calidad educativa y de vida.

La falta de recursos didácticos, tecnológicos, equipamientos insuficientes e inadecuados en el establecimiento educativo como en los hogares de los estudiantes, y la poca aplicación de técnicas lúdicas impide mejorar la calidad del aprendizaje, aumentando la desmotivación y desinterés por las clases, por lo que es necesario realizar un diagnóstico en función del docente y del estudiante dentro del aula. Partiendo de ese referente existe la necesidad de cambiar la situación de la Escuela de Educación Básica Metropolitana de la parroquia José Luís Tamayo del Cantón Salinas utilizando recursos tecnológicos que permiten a los docentes llevar a la práctica estrategias que potencien el desarrollo creativo y mejore el rendimiento académico en el Área de Lengua y Literatura.

Es así como el lenguaje se convierte en el fundamento para lograr la comunicación avances en el desarrollo de las competencias lingüísticas, por lo cual es una herramienta metodológica al servicio del educador, acorde a las exigencias del

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

medio basadas en la inteligencia lingüística, contenidos, estrategias y competencias para una educación de calidad lo que permitiría cumplir con los objetivos del sistema educativo ecuatoriano y mejorar la imagen institucional del estudiante dentro y fuera del plantel.

Además surge la necesidad de capacitar al docente en el manejo de aplicación de técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos actuales, correlacionados a los lineamientos curriculares del área. Esta capacitación debe ser orientadas al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo basado en un sistema de destrezas con criterios de desempeño, conocimiento y de métodos participativos, promoviendo en definitiva un accionar productivo y proactivo.

1.2.2 Formulación del problema de investigación

¿De qué manera influye la aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos en el rendimiento escolar de la Asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, Parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas?

1.2.3 Sistematización del problema de investigación

¿Cómo inciden la aplicación de las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje del área de lengua y literatura?

¿Cuáles son las técnicas lúdicas que estimulan a los estudiantes para lograr un buen desempeño escolar?

¿Cuáles son las técnicas lúdicas y recursos tecnológicos que el docente debe aplicar en la asignatura de lengua y literatura?

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Aplicar técnicas lúdicas mediante el uso de los recursos tecnológicos para el mejoramiento del rendimiento escolar en el Área de Lengua y Literatura de los y las estudiantes del octavo año de la Escuela de Educación Básica "Metropolitano" de la parroquia José Luis Tamayo del Cantón Salinas.

1.3.2 Objetivos específicos

Elaborar un marco teórico referencial que permita la aplicación adecuada de las técnicas lúdicas para la estimulación del buen desempeño escolar de los estudiantes de octavo año.

Diagnosticar la aplicación de técnicas lúdicas en la institución educativa mediante la búsqueda y recopilación de datos con diversos métodos de investigación.

Diseñar una guía de técnicas lúdicas mediante el uso de los recursos tecnológicos para el mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes del octavo año de la Escuela de Educación Básica "Metropolitano" de la parroquia José Luis Tamayo del Cantón Salinas.

Aplicar la guía de técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos para el mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes del octavo año.

1.4 Justificación de la investigación

El presente estudio tiene su validez y se justifica en el enfoque teórico, asumiendo que los docentes se han olvidado de aplicar técnicas lúdicas en el aprendizaje, los juegos aplicados al proceso pedagógico importantes para desarrollar destrezas y

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

habilidades que potencien su creatividad, así como desarrollar los saberes bajo un enfoque comunicativo y constructivo, fundamental para solucionar la falta de aplicación de estrategias y metodologías en el área de lengua y literatura que motiven a las clases las actividades académicas diarias en la institución objeto de estudio.

El tema de investigación ha sido escogido tomando en cuenta que hasta la presente fecha en la institución investigada no se ha realizado un estudio de esta naturaleza por lo tanto se determina su originalidad, considerando que al final de la investigación sus resultados, proveerán las herramientas indispensables básicas para los docentes en el área de lenguaje y literatura aspecto que viene a limitar el desarrollo de saberes en los niños y niñas durante el proceso enseñanza aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Metropolitano

La novedad científica en el presente trabajo, es aplicar técnicas lúdicas en el aula de clase, de manera que se pueda desarrollar las macro destrezas lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir, siendo la lengua la herramienta fundamental para la interacción social y la literatura una fuente de juego con el lenguaje para mejorar el desempeño académico en los estudiantes.

1.4 Marco de referencia de la investigación

1.5.1 Marco Teórico

El marco teórico radica en las siguientes premisas que respaldan la parte científica la aplicación de técnicas lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico en el Área de Lengua y Literatura.

La Educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine con la mutación continua en el intercambio del pensamiento colectivo. Tiene un significado profundo, presente en toda la etapa

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

de la vida Ejemplo: si se juega canicas o muñecas se entretiene con sus compañeros/as y no sólo se divierten.

(Nunes de Almeida, 2002) hace mención a Froebel, discípulo de Pestalozzi que estableció que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora, y despertar, por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva, se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación para los niños. "la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto-expresión y participación social".

El juego tiene una importancia como actividad de aprendizaje y que tiene un fin como actividad placentera que todos los estudiantes acogen con agrado; y por otra se constituye como un medio para conseguir objetivos previamente diseñados para la materia que quiere enseñarse. Se debe considerar que las actividades lúdicas desarrollan algunos aspectos de la personalidad del niño:

- Cognitivo, a través de la resolución de problemas existentes.
- Motriz, mediante actividades motrices que desarrollan habilidades y destrezas.
- Social, se estimula la asociación y la cooperación para la consecución de objetivos.
- Afectivo, mediante el establecimiento de vínculos personales entre las personas que realizan dichas actividades.
- Interdisciplinario, de esta manera se puede interactuar los contenidos de dos o más materias de otras áreas de conocimiento.
- Respeto, para con sus compañeros y con sus maestros, el estudiante sabe hasta dónde debe llegar, enmarcados en la reglas impuestas.

1.5.1.1. Técnicas lúdicas

- **Definición de la palabra lúdico**

(Sholarum, 2008) Menciona que aquellas: “Son todas las actividades que se realizan a través del juego, donde las personas liberan sus tensiones necesarias para crecer y desarrollarse como ser humano para su formación holística”.

La actividad de carácter lúdico son ejercicios en las que las personas desprenden gozo, satisfacción, alegría y placer. Es una dimensión donde el ser humano se desarrolla al aplicarla como momento de esparcimiento, no solo en el tiempo libre, ni como juego, más bien permite a los estudiantes pensar y actuar ante alguna situación determinada de la realidad, cuyo propósito debe ser de carácter pedagógico, realizado en un ambiente para la interacción social y recreativa, con fines educativo.

El valor que la actividad lúdica tiene para la enseñanza es en el hecho de combinación entre la participación, el colectivismo, entretenimiento y la creatividad, para estar listos y ser competitivos obteniendo resultados favorables tanto en el corporal como en lo educativo.

- **Características de las técnicas lúdicas**

Las técnicas lúdicas dedicadas a la educación deben tener las siguientes características, que según (Chiquetts, 2008) estas deben ser:

- **Divertidas:** Son temas de interés, dramáticos, jocoso de moda para los educandos.
- **Competitivas:** Los seres vivos desde muy pequeños/as tienden a desafiar de una u otra forma para saber cuál es el más fuerte, pesado, alto, veloz para desarrollar las competencias un ejemplo los juegos olímpicos.

- **Entre equipos seleccionados al azar:** Se promueven las competencias para desarrollar las capacidades del trabajo en equipo donde los más preparados ayudan a los que no están y no saben por eso se denomina al azar, además se promueve el liderazgo.
- **Trabajo intensivo continuo:** El trabajo continuo permite al estudiante estar activo, motivado a través de técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer.
- **Efecto Oficial:** Las evaluaciones pueden llegar a sustituirse por esfuerzo de evaluar y premiar el trabajo continuo y la perseverancia para poder triunfar en competencias.

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son técnicas de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica dentro del trabajo con grupos, por ejemplo: para que los niños conozcan las partes del cuerpo, se realizan actividades con globos, muñecos, serpentinas, etc., que atraigan y entretengan a los estudiantes y así mismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando". Igualmente sucede con los adultos. Ayudan también para que las personas aprendan y retengan lo aprendido

El método lúdico

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

El método lúdico no significa solamente jugar, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del educando,

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

Estrategias lúdicas

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Juego Didáctico

El juego didáctico, es definido entonces como: "Aquella actividad agradable de recreación que permite desarrollar ciertas capacidades a través de la participación activa y afectiva de los y las estudiantes, por lo que la experiencia que se adquiera depende del sentido mismo de aprendizaje creativa que se le da a esto". (Ortiz, A. L., 2005: 2).

1.5.1.2 Recursos Tecnológicos

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) forman cada vez parte del día a día de la educación. La rentabilidad de su aplicación al mundo profesional ha sido inmediata, pero su aplicación al ámbito educativo está exigiendo mayor dedicación y experimentación aunque es imparable su integración en todos los niveles educativos.

Tanto instituciones como profesores, y estudiantes, se abren a los beneficios potenciales que conforman, y todos los protagonistas que deben participar en facilitar este cambio se esfuerzan por buscar vías de integración, aplicación y aprovechamiento del enorme potencial de los recursos y servicios para la educación que se nos ofrecen a través de Internet.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

La motivación de los estudiantes y el fomento de la responsabilidad en su proceso de aprendizaje encuentran en la integración de las posibilidades de Internet una buena respuesta que debe integrarse adecuadamente en la programación de clase como imprescindible. En la definición por parte de organismos como la ONU del perfil del “ciudadano digital” una pieza fundamental es la formación en el uso de la tecnología en el aula, por lo que los profesores debemos evolucionar para alcanzar el perfil del “docente digital”.

1.5.1.2.1. Clasificación de los recursos tecnológicos

“Los recursos tecnológicos para uso de carácter educativo se clasifican como específicos (o tangibles) y transversales (o intangibles).

Los recursos específicos son aquellos como: las herramientas, los diversos materiales, las máquinas, los equipos e instrumentos, los dispositivos y software necesarios para lograr el propósito pedagógico establecido. Cada uno de estos recursos tecnológicos son medios que permiten mejorar el rendimiento escolar donde facilitan la comprensión textual de algún tema específico.

Por otra parte, los recursos de carácter transversal son de tipo intangible, por lo general son la acumulación de información y conocimiento que actúan en el cerebro humano como una capacidad de transmisión de ideas lógicas permutables adecuadas a cada necesidad de aprendizaje.

Los recursos transversales además de ser recursos intangibles, son necesarios para desarrollar procesos aplicados sobre un sistema de corte profesional cuyos componentes permiten una mejor idea de implantación de satisfacción de necesidades.

Ciertos recursos transversales, de carácter personal intervienen en procesos técnicos, tales como una estructura organizacional, cuyo fin es transmitir información

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

necesaria con conocimiento sobre los mismos, sea implícito o explícito en la que la tecnología es aplicada de forma inteligente para el logro de objetivos.

Medios tecnológicos (Recursos tecnológicos educativos)

Con los medios tecnológicos se pueden cambiar muchas cosas (currículos, enfoques teóricos, recursos, medios, soportes, etc.) pero esto no es garantía el mejoramiento en la enseñanza, de nada servirán los amplios y variados recursos tecnológicos de los que se disponen en la era de la tecnología, si las prácticas no se modifican.

Se dividen en:

- medios audiovisuales
- medios informativos
- tecnologías de información y la comunicación

Recursos Tecnológicos: Márquez (2011): Son instrumentos físicos, contenidos y estrategias para su organización y utilización, centrados en el aprendizaje para contribuir a las mejoras de las actividades educativas.

1.5.1.2.2. Importancia de los Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos son importantes para la mejora de la vida de los individuos que facilitan la transmisión comunicativa, son usados generalmente en el ámbito educativo por los docentes como medios para dar y obtener un conocimiento fructífero. El uso de los recursos tecnológicos en el proceso educativo es de vital importancia porque permite reforzar los aprendizajes de los estudiantes, así mismo exige al docente a prepararse en el uso de estos recursos para diseñar sus unidades didácticas incorporando los diversos recursos tecnológicos como: computadoras, equipos de multimedia, uso de las laptops XO, TV para proyección de videos educativos, entre otros.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Las instituciones educativas tienen que buscar aliados estratégicos y/o gestionar la incorporación de estos recursos para estar a la vanguardia de la exigencia de los tiempos y necesidades del mundo globalizado.

1.5.1.2.3. La tecnología de la educación

La tecnología para los fines de la educación son recursos que permiten realizar ciertas actividades mejorando el ambiente externo del uso de materiales o de forma interna en la adquisición de conocimientos. La aplicación sistemática de aquellos recursos en el proceso de enseñanza que necesitan los estudiantes para adquirir conocimientos y aplicarlos correctamente en su educación permiten cuantiosos beneficios.

Cuando se habla de nuevas tecnologías, se refiere al empleo de los recursos tecnológicos adecuados a la educación, su forma de utilización y la facilidad en el manejo para hacer que la enseñanza brindada en el aula sea significativa para aquellos estudiantes ansiosos por desarrollar aprendizajes nuevos, donde los medios aportan a retener aquellos y aplicarlos cuando sea necesario.

1.5.1.2.4. Utilización de multimedia

Actualmente, la tecnología audiovisual está ligada a los aparatos de tipo multimedia que son recursos informáticos que se proyectan con fines de mejorar la calidad autoperceptiva de los estudiantes, a su vez dan otra óptica de comprender nuevos aprendizajes efectuados dentro de las aulas pedagógicas, mayormente el uso de este recurso debe aportar en las exposiciones.

Los programas multimedia son fuente de información que pueden ser adaptados a las planificaciones curriculares donde los estudiantes aplican diferentes materiales para darle una mejor perspectiva a cada uno de sus trabajos sean estos escritos o expositivos. A raíz que salieron y fueron aplicados con fines educativos, los recursos

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

tecnológicos multimedia han evolucionado donde se puede tener información con el uso de estos medios de forma visual, escrita o auditiva.

1.5.1.2.5. INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Hablar de innovación es tratar de superar barreras metodistas, donde muchos docentes que no asisten a seminarios y se actualizan de la forma de enseñanza actual, simplemente se convierte en meros transmisores de conocimientos, mas no en creadores de entes con propósito, preparados y sobre todo desarrollados mentalmente, por lo cual es importante que el docente asista a talleres o conferencias para actualizarse y ser competente sabiendo manejar las nuevas tecnologías como herramienta en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Las nuevas metodologías educativas implican realizar cambios y aplicar diversos medios y recursos para aportar a la formación de los estudiantes con sentido profesional, la realidad que ofrecen los cambios actuales en la educación transforma la manera que han enseñado siempre. Al utilizarse las nuevas tecnologías, implica cambiar la pedagogía tradicional.

El estudiante que aplica las nuevas e innovadoras tecnologías debe ser un emprendedor, distinto al tradicional que está sumergido en los simples sistemas caducos de aprendizaje; para esto se necesita que sea una persona activa para aprender y ser creador, razonable y reflexivo, que adecue sus conocimientos para superar barreras.

Un estudiante que desarrolla su área cognitiva con el uso innovador de los medio tecnológicos tiene mayores oportunidades para enfrentar los problemas educativos y superar barreras. Los recursos tecnológicos deben ser usados con estrategias y metodologías para facilitar el pensamiento del estudiante permitiendo procesar información para potenciar la construcción del aprendizaje adecuado según la edad escolar.

1.5.1.3. Rendimiento escolar

El rendimiento escolar implica la pro actividad en el campo de la educación para esto, (Navarro, Rúben, 2003) menciona que: Son habilidades que cobran mayor importancia que requiere de esfuerzo para obtener éxito, donde actúa la capacidad cognitiva del estudiante para manejar autopercepciones mediante el esfuerzo.

En el ámbito escolar los docentes se apoyan más en el esfuerzo que en la habilidad del estudiante. Donde se reconoce su capacidad para desenvolverse dentro del salón de clases siendo este un ente que se esfuerza que busca superarse y que atraviesa barreras que suelen impedir el buen desarrollo educativo.

Es importante que el docente aplique los innumerables recursos para superar los problemas de aprendizaje que podrían tener los estudiantes, por lo que es necesario el uso de la tecnología como técnica lúdica de aprendizaje escolar, donde de esta forma el niño/a adquiere mejor los conocimientos, siendo más eficaz para desenvolverse en el salón de clases.

1.5.1.4 Área de lengua y literatura

Cuando en la enseñanza se utiliza el proceso incidental, toda oportunidad que se presente en el área de estudio y será buena para orientar a los estudiantes en una escritura correcta de las palabras.

Generalmente al prescindir del proceso que se ignora y se dedica en una serie de actividades de las que se presupone la utilidad y bondad, aunque a menudo la realidad lo desmienta. Se suele realizar actividades tales como:

- Dictado.
- Dictado preparado.
- Escribir tres frases con las palabras.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

- Copiar diez veces las palabras
- Memorización de normas ortográficas
- Aplicación de una norma a una colección de palabras
- Subrayar la letra difícil
- Buscar tres palabras de la misma familia.
- Diccionario.
- Escribir frases con unas palabras prefijadas.

1.5.1.4.1. Técnicas con recursos tecnológicos para mejorar las clases de Lengua y Literatura

Las técnicas para mejorar las clases de Lengua y Literatura son:

- Repositorio multimedia
- Usar pizarra digital
- Power Point como soporte al docente.
- Usar BD para almacenar direcciones web.
- Uso de diccionarios en línea o residentes en el disco.
- Power Point como portafolio personal del alumno.
- Reelaboración de textos encontrados.
- Uso de Power Point para reconocimiento de letras, textos, etc.
- Usar aplicaciones educativas específicos de L y L.

1.5.1.5. Fundamentaciones

La aplicación de las técnicas lúdica para mejorar el rendimiento escolar se fundamenta en aspectos relevantes de personajes que han trascendido a la innovación pedagógica y que deben ser tomados en cuenta para mejorar los procesos educativos, de esta manera se puede mencionar algunos de aquellos en los siguientes fundamentos.

1.5.1.5.1 Fundamento Filosófico

En Filosofía empirista se basa en el papel de la experiencia, ligada a la percepción sensorial para la formación de conceptos es decir, que el conocimiento encuentra su validez en su relación con la experiencia es decir se inicia del mundo sensible para formar conceptos encontrando su justificación y su limitación.

Todos los seres humanos tienen el derecho de mejorar su vida. Una de las estrategias más importantes consisten en aprender que un elevado cociente intelectual por sí solo, no hace que se convierta en el primero de las clase, ni el ganador del premio Nobel. Los verdaderos buenos resultados requieren cualidades que no son necesariamente sinónimos de inteligencia.

1.5.1.5.2 Fundamento Sociológico

Los pilares que la fundamentación sociológica indica es que la educación debe tener la esencia de transformar al niño en un ser humanista de la frase inventada o errada, pronunciado por SIMON RODRIGUEZ que expresó la frase surgiendo Aprender a Crear, transformará seres creativos con el fin de mejorar y ampliar.

Otro pilar fundamental es aprender a convivir y participar expresado por el Filósofo FREIRE que se refiere a la obligación que tienen los autores de la educación es decir los docentes de inculcar a los niños/as en el trabajo en grupo y participativo en las diferentes actividades sociales, culturales, deportivas. Para mantener relaciones interpersonales abiertas y positivas que participe con entusiasmo y de manera permanente para reconocer que es un individuo es capaz, productivo, valorizando su esfuerzo, su trabajo haciendo respetar sus derechos propios y ajenos como una fuente de avance en la vida personal.

Estos pilares indican que este modelo educativo la finalidad que persigue es motivar el interés de enseñar y aprender por sí mismo, en forma independiente, con

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

capacidad de reflexionar sobre el propio aprendizaje, el objetivo es aprender estrategias de aprendizaje eficaces y desarrollar una conciencia con metas y fines, creando un proceso flexible basado en la observación como evaluación y se destaque de manera prominente la admiración, exaltación y elogio del genero humana en que florecen la cultura, volviéndose trascendente con el fin de enaltecer la dignidad.

1.5.1.5.3 Fundamentación Pedagógica

De acuerdo a lo prescrito por (Salanova Sánchez, 2007) La presente investigación se fundamenta pedagógicamente en lo propuesto por la pedagoga María Montessori en su metodología, donde explica que se inmiscuyo a partir de las experiencias realizadas con niños, niñas, para basar sus ideas del desarrollo de la capacidad de aprender, la misma que es un pilar fundamental donde aprovecho la oportunidad de la aplicación del juego para que ellos puedan enfrentar los problemas de la vida, y una de las característica de aquella pedagoga fue el diseñar materiales didácticos para la formación infantil inicial en las primera fase escolar, cuyos resultados están a la vista y que actualmente son utilizadas como modelos de desarrollo de aprendizajes.

Actualmente, Es difícil comprender el impacto de lo propuesto por María Montessori cuyos métodos pedagógicos han sido renovados donde la mayoría de sus ideas son evidentes e incluso demasiado simples para adaptarlos a los actuales medios tecnológicos.

Pero lo destacable es que en su momento fueron innovaciones, ella como buscadora de nuevos horizontes para la educación supo manifestar: Nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad el niño pueda estar en condiciones para llegar a la independencia.

María Montessori

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

1.5.1.5.4 Marco Legal

La Constitución Política del Ecuador del 2008 establece en su art. 27 garantiza la formación desarrollo holístico del ser humano, sus competencias en para poder crear y trabajar en el marco del respeto. En su art. 343 establece un sistema nacional de educación que centra su aprendizaje en el sujeto para potenciar sus individualidades y capacidades a través de las técnicas y saberes.

El plan decenal en su política y objetivo 2 ofrece a los niños, niñas una educación de calidad para el desarrollo de sus competencias de forma integral para convertirse en seres humanos proactivos. Así mismo en su objetivo 7 realza la revalorización de la profesión docente y el desarrollo profesional, para superar las condiciones de trabajo educativo y aportar a la calidad de vida.

1.5.2 MARCO CONCEPTUAL

Acción docente.- La acción docente viene motivada por el profesorado por medio de la orientación y de la inducción, tiene como objetivo dar al estudiante herramientas y pistas que le ayuden a desarrollar su propio proceso de aprendizaje, a la vez que atiende sus dudas y sus necesidades. Ha de procurar el desarrollo de las capacidades a) Trabajo autónomo del estudiante; b) Planificación del aprendizaje; c) Relación conceptual/redes conceptuales.

Actualización de la reforma curricular: Presenta contenidos asociados a las destrezas, como un solo cuerpo de aprendizaje. Enfatiza el uso de las TICS, Se precisa profundidad y complejidad de aprendizaje por medio de criterios de desempeño. Propone una evaluación integradora y sistemática que valoriza tanto lo intelectual como lo humano.

Aprendizaje significativo.- implica una restauración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Calidad de educación: Es la que se mide la pertinencia, relevancia y eficacia de la educación que se imparte a un grupo de estudiantes. Tiene fuerte impacto en el progreso social y económico de un país.

Conocimientos didácticos: En la práctica, el conocimiento didáctico deber ser una ayuda para resolver los problemas de la enseñanza primaria, secundaria y universitaria que se presentan a diario en el aula y en el ámbito institucional.

Conocimiento pedagógico: El conocimiento pedagógico es un sector del conocimiento orientado a la producción, control y mejora de las prácticas educativas.

Métodos: Los métodos son: conjunto de procesos que conllevan la solución de un problema planteado, a través de las interrogativas o hipótesis a buscar, analizar, reunir, y clasificar datos para lograr una solución.

Estrategias educativas: Estrategias didácticas expositivas: Formas de planificar, organizar y desarrollar acciones propias del proceso de enseñanza-aprendizaje basadas en el hecho de que un sujeto que enseña (profesor o un determinado estudiante) presenta un conocimiento ya elaborado que los demás pueden asimilar.

Material didáctico: Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, suele utilizarse dentro del ambiente educativo que facilitan la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Proceso de enseñanza y aprendizaje: Enfoque o perspectiva que considera la enseñanza y el aprendizaje, más que como resultado o producto, como un conjunto de fases sucesivas, tendientes a desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos de las personas.

Procesos educativos.-Se entiende por proceso educativo a la acción sinérgica de la Comunidad Educativa que gestiona dinámica, corresponsable y pertinentemente

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

elementos curriculares, lenificativos y administrativos de acuerdo a la identidad de EPDB, para el desarrollo integral de la persona del niño, niña y joven que transformen la sociedad.

Recursos Tecnológicos: Un recurso es un medio que permite satisfacer las necesidades de optimización de procesos, del tiempo y de los recursos humanos, donde se agiliza el trabajo dando pronta respuesta impactando en la productividad y muchas veces en la preferencia que las demás personas esperan.

Técnicas Lúdicas: Son las técnicas que maneja el docente a través de juegos parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

1.6 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.6.1. Hipótesis general

La aplicación de las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de la escuela de Educación Básica Metropolitano de la parroquia José Luís Tamayo, cantón Salinas.

1.6.2. Hipótesis particulares

El no aplicar técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos afectará al rendimiento escolar en el área de lengua y literatura de los estudiantes del octavo año de la escuela.

Al utilizarse en la institución educativa las técnicas lúdicas se mejora la aplicación de los recursos tecnológicos aportando al rendimiento escolar de los estudiantes del octavo año.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Si se optimiza la forma de aplicación de los recursos tecnológicos como técnicas lúdicas se mejora el rendimiento escolar de los estudiantes.

1.6.3. Variables de la investigación

1.6.3.1 Variable Independiente

Aplicación de técnicas Lúdicas

1.6.3.2 Variable Dependiente

Rendimiento académico

1.7 Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1 Tipo de Estudio

La presente investigación es de carácter **descriptivo y explicativo**, se basa en investigación bibliográfica, descriptiva analítica y de campo. Se examina en primer momento describir las variables en estudio, se intenta establecer las causas de los eventos, sucesos y consecuencias del fenómeno que se estudia. Como toda investigación descriptiva busca especificar las causas y consecuencias de la falta de estrategias metodológicas de los docentes, las deficiencias en la materia de lengua y literatura que los estudiantes demuestran.

Es decir se ha medido, evaluado y recolectado datos sobre varios conceptos tal como: variables y componentes del tema de estudio. Este trabajo investigativo también es explicativo ya que en la propuesta de investigación se explicará el proceso para establecer estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Investigación Documental: Es documental porque se clasifica la fuente de información para el desarrollo del tema o el estudio de un problema con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza principal, en trabajos previos, así como información y datos divulgables por medios impresos

Bibliográfica: Se utiliza información de textos, libros, revistas, publicaciones como referencia para elaborar el marco teórico, así como también para la propuesta. Sirve para recoger información de las aportaciones científicas que sustente el contenido teórico del problema planteado.

1.7.2 Método de investigación

Los métodos de investigación utilizados son:

Inductivo: Es un proceso de razonamiento lógico en el que partiendo de la observación de los casos particulares y luego de establecer comparaciones de características, propiedades; se generaliza y se llega al establecimiento de las reglas y leyes científicas.

Deductivo: Es el proceso que permite presentar conceptos, principios, afirmaciones, definiciones, a partir de los cuales se analiza, sintetiza y generaliza.

Empíricos: Radican en la percepción directa del objeto de estudio de investigación como es las técnicas lúdicas y los recursos tecnológicos, problemática de la Institución Metropolitano.

1.7.3 Fuentes y Técnicas para la recolección de datos

Fuentes: Las fuentes para la recolección de datos son los libros de consulta, ensayos, revistas y publicaciones de autores.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Técnicas: La técnica aplicada en el la tesis es la encuesta a docentes, estudiantes y padres de familia para obtener información sobre las técnicas lúdicas y la observación de campo.

La encuesta tiene una estructura basada en la escala de Likert y que es aplicada en el proceso de la investigación del problema planteado sobre las técnicas lúdicas y su influencia para mejorar el rendimiento escolar.

La observación: Es aquella que aplicada en la investigación ayuda a determinar el problema de la escasa aplicación de los recursos tecnológicos como técnica lúdica en el mejoramiento del rendimiento escolar.

1.7.3.1 Población y muestra

La población o universo que van a ser observada o estudiada en la presente investigación está conformada por autoridades, docentes, estudiantes de la Escuela de Educación Básica Metropolitano de la Parroquia José Luis Tamayo. Cantón Salinas.

La población que se aplica en la investigación es definida como la totalidad de los elementos donde las unidades de aquella poseen una característica común la cual estudia y da origen a los datos de investigación en relación a la aplicación de las técnicas lúdicas y su influencia en el rendimiento escolar.

Tabla 1. Población de la Escuela de Educación Básica Metropolitano

Estratos	Elementos
Autoridades	2
Docentes	14
Estudiantes	64
TOTAL	80

Fuente: Secretaría Escuela de Educación Básica Metropolitano

Elaborado por: Lcda. Jenny Usca Cabrera

1.7.3.2 Muestra

La investigación al poseer un número de elementos de la población muy pequeño, es finita aplicando la muestra estratificada, que según (Morillas, Antonio, s/a) menciona que: Su objetivo principal es conseguir una muestra más cercana posible a la población. (p.10). dentro de la investigación se aplica este muestreo definiéndose la totalidad de la población para llegar de forma más concreta al planteamiento de la propuesta para dar solución a la problemática.

1.7.4 Tratamiento de la información

Para el tratamiento de la información se aplicó encuestas dirigidas a directivos, personal docente y estudiantes, se diagnosticó la necesidad de implementar una Guía para los docentes de la institución objeto de estudio para fortalecer el área de Lengua y Literatura.

El proceso receptado de la información se estable de:

- En forma manual
- Codificación de la información al utilizar programas de Microsoft Excel
- Tabulación de datos
- Representación de datos en tablas y gráficos
- Interpretación y análisis de la información.

1.8 Resultados e impactos esperados

Resultados

La propuesta de este proyecto con mención a la aplicación de técnicas lúdica mediante la utilización de tecnología actualizada, aportará a la recuperación pedagógica para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación básica Metropolitana.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

La investigadora pondera que se debe continuar con los siguientes pasos con el objetivo de mejorar el rendimiento académico como se dijo anteriormente:

- Incentivar la aplicación de las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje por parte de las autoridades y docentes.
- Involucrar a los docentes en el manejo y perfeccionamiento de las técnicas lúdicas y de las herramientas tecnológicas
- Mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura.

Impactos

Impactos a corto plazo: A corto plazo se espera que surja el interés por utilizar nuevas estrategias metodológicas en la práctica profesional docente en la Escuela de Educación Básica Metropolitano, que los objetivos prioricen el mejoramiento de la enseñanza en los docentes de manera permanente para optimizar el perfil profesional con verdadero conocimiento de los métodos, técnicas, material didáctico apropiados a su respectiva área.

Impactos a mediano plazo: A mediano plazo se propone que la utilización de nuevas estrategias metodológicas y la capacitación de los docentes alcance los objetivos en la Escuela de Educación Básica Metropolitano, y de sus logros alcanzados beneficie población estudiantil del cantón y de la provincia de Santa Elena. Se debe recalcar que el impacto a conseguir debe ser interesante no solo para los docentes sino también para los estudiantes fortaleciendo la enseñanza integral y significativa.

Impactos de largo plazo: Se espera a largo plazo que la aplicación de las técnicas lúdicas mediante el uso de los recursos tecnológico que en la actualidad el gobierno nacional está dotando e innovando a nuestro país, aporte en la recuperación pedagógica y mejore el rendimiento escolar para optimizar la calidad educativa de las instituciones de la provincia de Santa Elena, debido a que este modelo resulta atractivo y flexible para ser implementado en las diferentes instituciones educativas del territorio Ecuatoriano así como en todas las áreas del conocimiento.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

2.1 Análisis de la situación actual.

La Escuela de Educación Básica "Metropolitano" con el Acuerdo Ministerial 038 El presente año lectivo 2.011- 2.012 se inició el primero de Abril de 2011. Esta institución actualmente es parte del programa piloto auspiciado por la Dirección Provincial de Santa Elena, con la implementación de Octavo, Noveno y Décimo de Educación Básica que permitirá la culminación de la educación básica en sus tres niveles para los jóvenes de la Península de Santa Elena.

2.1. 1. Ubicación Geográfica.

La Escuela de Educación Básica Metropolitano se encuentra ubicado en la Parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena. Limita al Norte: Av. 8, Al Sur: Av. 10. Al Este: calle 5 y al Oeste Calle 4.

2.1.2. Estructura Organizacional

La Escuela de Educación Básica Metropolitano se encuentra dirigido por Srta. Directora Mgs. Rubí De La Cruz

2.1.3. Áreas Departamentales: La Institución cuenta con áreas recreativas y deportivas (canchas de fútbol. Básquet e indor)

2.1.4. Áreas Pedagógicas: La Escuela de Educación Básica Metropolitano cuenta con las áreas pedagógicas en la formación científica y humanista como: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales, Ciencias Naturales así como las de formación general consideradas: Cultura Física y Cultura Estética.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

2.1.5. Discentes: La institución acoge a estudiantes de la parroquia José Luis Tamayo así como a diferentes sectores de la Provincia de Santa Elena que por voluntad y aprecio de los Padres de Familia y gracias al esfuerzo de los docentes y directivos ha ganado el respeto y distinción en la comunidad.

2.1.6. Docentes: Se conoce que hace tres años la escuela era considerada como centro artesanal, actualmente se denomina escuela de educación básica, no había la calidad docente que existe en la actualidad.

A partir del año 2.009 se cuenta con personal calificado que labora en esta prestigiosa institución son profesionales de alta calidad educativa: Master, Licenciados. Profesores de Educación Primaria y media que ofrecen sus conocimientos a niños (as) y jóvenes de esta noble provincia.

2.1.7. La Educación en general: La Educación se va transformando positivamente para lograr seres humanos altamente competitivos que contribuyan al desarrollo de una sociedad más justa y humana que enfrente los retos y transformen las dificultades para el bien de la sociedad.

2.1.8. Misión y Visión

Misión: Una Institución líder y generadora de educandos con sólida formación cívica y moral, capaces de detectar y solucionar problemas educativos, sociales y comunitarios que garantice una sociedad más justa democrática y solidaria; respetando los derechos humanos y manteniendo la naturaleza.

Visión: Es una institución formadora de niños, niñas y adolescentes con identidad nacional, sólidos valores morales, con mentalidad crítica, creativa, autosuficientes y capaces de Asumir cambios profundos, de acuerdo con la comunidad educativa en su contexto, para manejar la calidad de la educación y promover el desarrollo sustentable del país.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

- Amor y responsabilidad social (cariño por los niños, calidad en el ser humano)
- Conciencia
- Honestidad y transparencia
- Excelencia y trabajo en equipo

2.1.9. Valores institucionales

En el establecimiento educativo se hace énfasis en practicar valores como: Respeto, Responsabilidad, Solidaridad, Tolerancia, Veracidad, Puntualidad, Amor, Justicia y Paz.

2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas

La situación actual de la Escuela de Educación básica "Metropolitano" institución que se encuentra en la población de José Luis Tamayo es una entidad pública donde sus estudiantes son niños (as) y jóvenes de nivel social bajo, se diferencia de las instituciones particulares porque su presupuesto es cubiertos por el Gobierno y que en los actuales momentos no alcanzan para cubrir las necesidades y los procesos de aprendizaje. Otro de los problemas detectados es que los docentes de nuestra unidad no gozan de recursos tecnológicos actualizados.

Es importante también referir que en el pensum de estudio la asignatura de computación ha quedado rezagada por carecer de aulas virtuales y de materiales con los que se puedan impartir las clases con técnicas lúdicas, para aplicarlos en el área de lengua y literatura, los maestros aún mantienen un modelo tradicional al impartir las clases sin la aplicación de tecnología adecuada.

Uno de los inconvenientes detectados esta en relación directa de la falta de recursos provenientes del estado, que aunque está beneficiando a la educación del país, en nuestra provincia está llegando muy lentamente los recursos asignados.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Es necesario que se consideren nuevos métodos de aprendizaje (técnicas y estrategias de enseñanza para la comprensión y/o educación para la resolución de problemas), de esta manera, los estudiantes fortalecerán su autoestima al sentirse satisfactoriamente desarrollado para actuar en su comunidad.

2.2.1 Tendencia: Los estudiantes de la Escuela tienden a no apreciar los conocimientos y saberes adquiridos ya que a la edad en que se encuentran le dan poca importancia al desarrollo de sus destrezas y aprender a ser constructivistas en los conocimientos.

La educación actual tiene sin duda un factor de cambio, pero para poder incorporar estos nuevos hábitos de educación es necesario primero que el docente aprenda y aplique nuevas estrategias metodológicas para impartir sus clases siendo este el factor fundamental en la formación de los estudiantes.

2.2.2. Perspectiva: Las estrategias metodológicas que empleen los docentes se constituye como algo importante para procurar el éxito de la educación, por lo tanto es esencial para la obtención de los resultados integradores en el proceso de enseñanza aprendizaje que se aplica en los estudiantes de la escuela de Educación Básica Metropolitana.

Nuestra labor docente se relaciona con el asumir una actitud de compromiso en lo personal e institucional el aplicar nuevas estrategias metodológicas para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes en especial en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el rendimiento académico a fin de que los estudiantes aprendan los saberes mediante el constructivismo de nuevos conocimientos.

2.3. ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los datos que a continuación se detallan fueron facilitados por las autoridades, docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Metropolitano para el presente proyecto.

Para la Encuesta de los docentes se tomó en consideración a todos los docentes que laboran en la Escuela de Educación Básica Metropolitano y a los alumnos del octavo año de educación Básica que corresponden al presente año lectivo 2014-2015.

Se formularon diez preguntas para los docentes y seis para los estudiantes orientadas a verificar si existe la necesidad de aplicar técnicas lúdicas y los recursos tecnológicos para potenciar el aprendizaje significativo en lengua y literatura, con dos alternativas de respuesta (SI / NO) de las cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

ENCUESTAS A DOCENTES

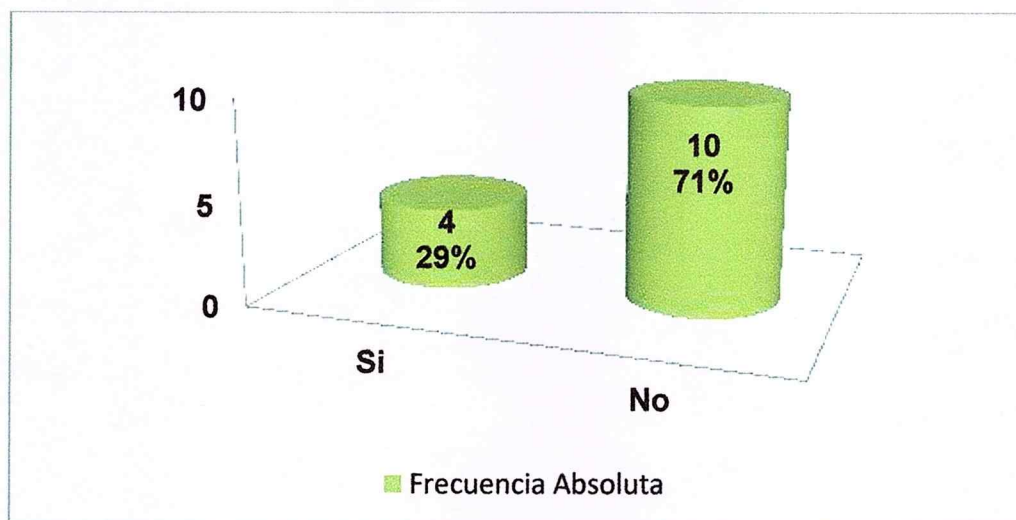
1 ¿Ud. aplica las técnicas lúdicas para mejorar el área de lengua y literatura?

Tabla No. 2 Técnicas lúdicas de lenguaje y literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
1	Si	4	29%
	No	10	71%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Grafico No. 1
Técnicas lúdicas de lenguaje



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 71 % de los docentes no aplican las técnicas lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura; mientras que el 29% si las aplica. Por lo que permite visualizar que hace falta potenciar el uso de este medio para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

2.- ¿Usted utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura?

Tabla No. 3 Recursos Tecnológicos de lenguaje y Literatura

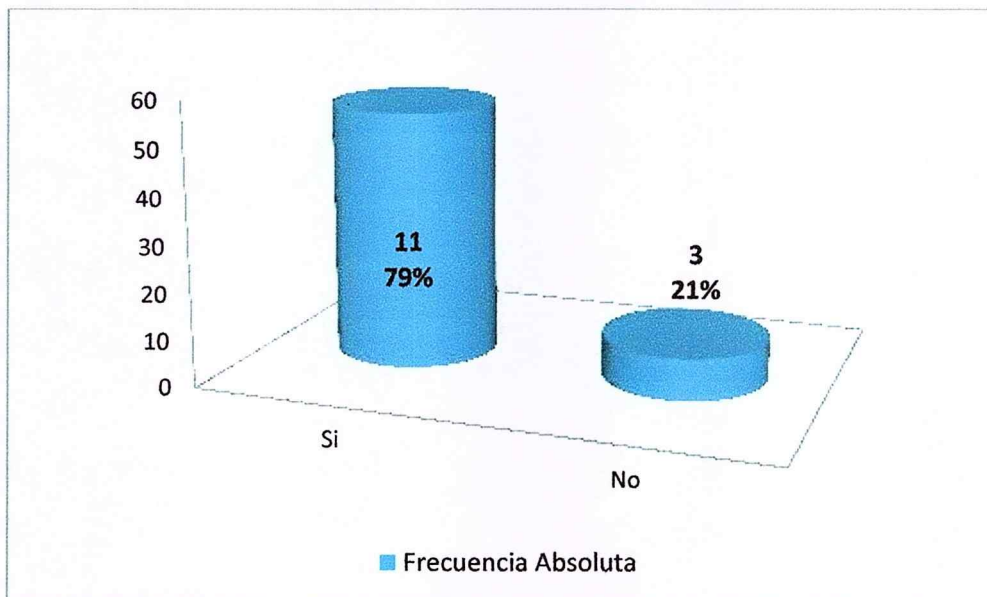
Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
2	Si	3	21%
	No	11	79%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Grafico No.2

Recursos Tecnológicos de lenguaje y Literatura



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 79 % de la población docentes encuestados no utiliza recursos tecnológicos al impartir las clases del área de lengua y literatura, solo el 21% lo aplica, lo que permite ver que la tecnología es muy poco aplicada en la institución educativa, la misma que necesita ser potenciada.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

3.- ¿Cree usted que el proceso de aprendizaje se estimula a través de técnicas lúdicas y recursos tecnológicos?

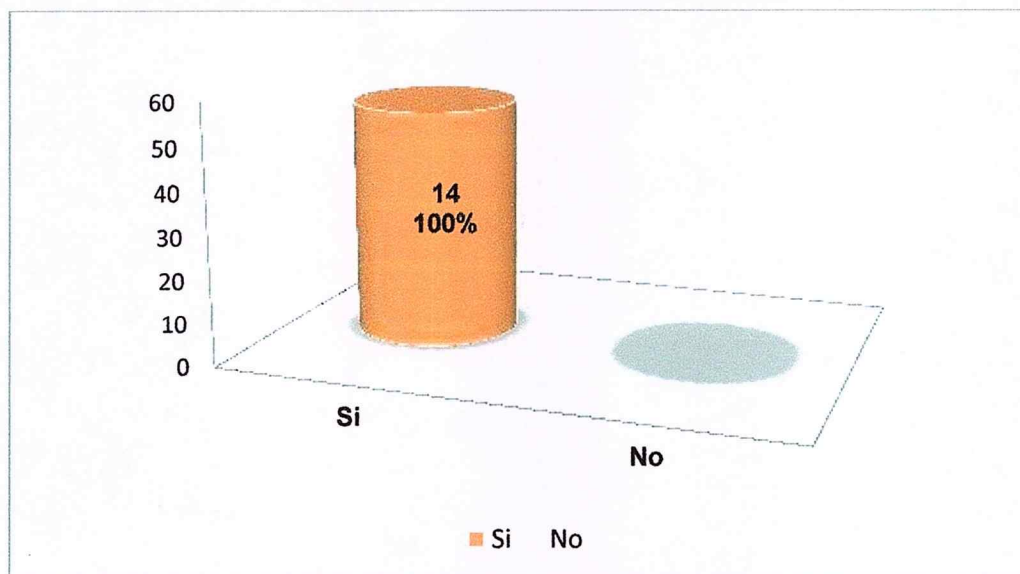
Tabla No 4 Las técnicas lúdicas y recursos tecnológicos

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
3	Si	14	100%
	No	0	0%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.3

Las técnicas lúdicas y los recursos tecnológicos.



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 100 % de los encuestados opinan que la aplicación de técnicas lúdicas y recursos tecnológicos estimulan el aprendizaje, es decir que los docentes son los responsables de emplear técnicas y estrategias para mejorar el rendimiento escolar. De esta forma se puede describir que es necesario conocer cómo aplicar las técnicas lúdicas con el uso de los recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

4.- ¿Cree usted que los estudiantes se sienten motivados cuando se emplea recursos tecnológicos?

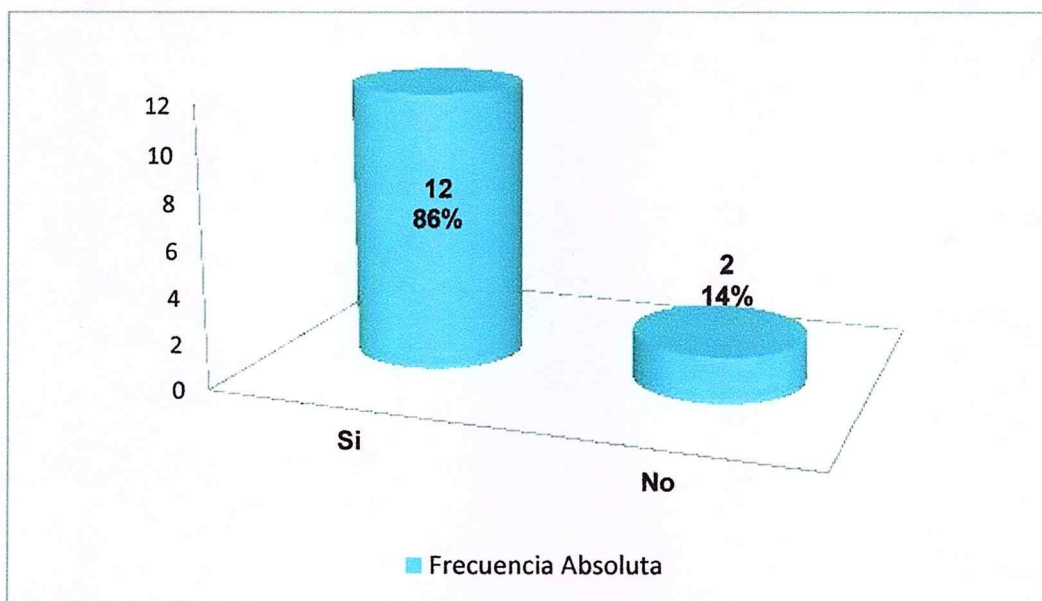
Tabla No.5 Motivación con el uso de Recursos tecnológicos

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
4	Si	12	86%
	No	2	14%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.4

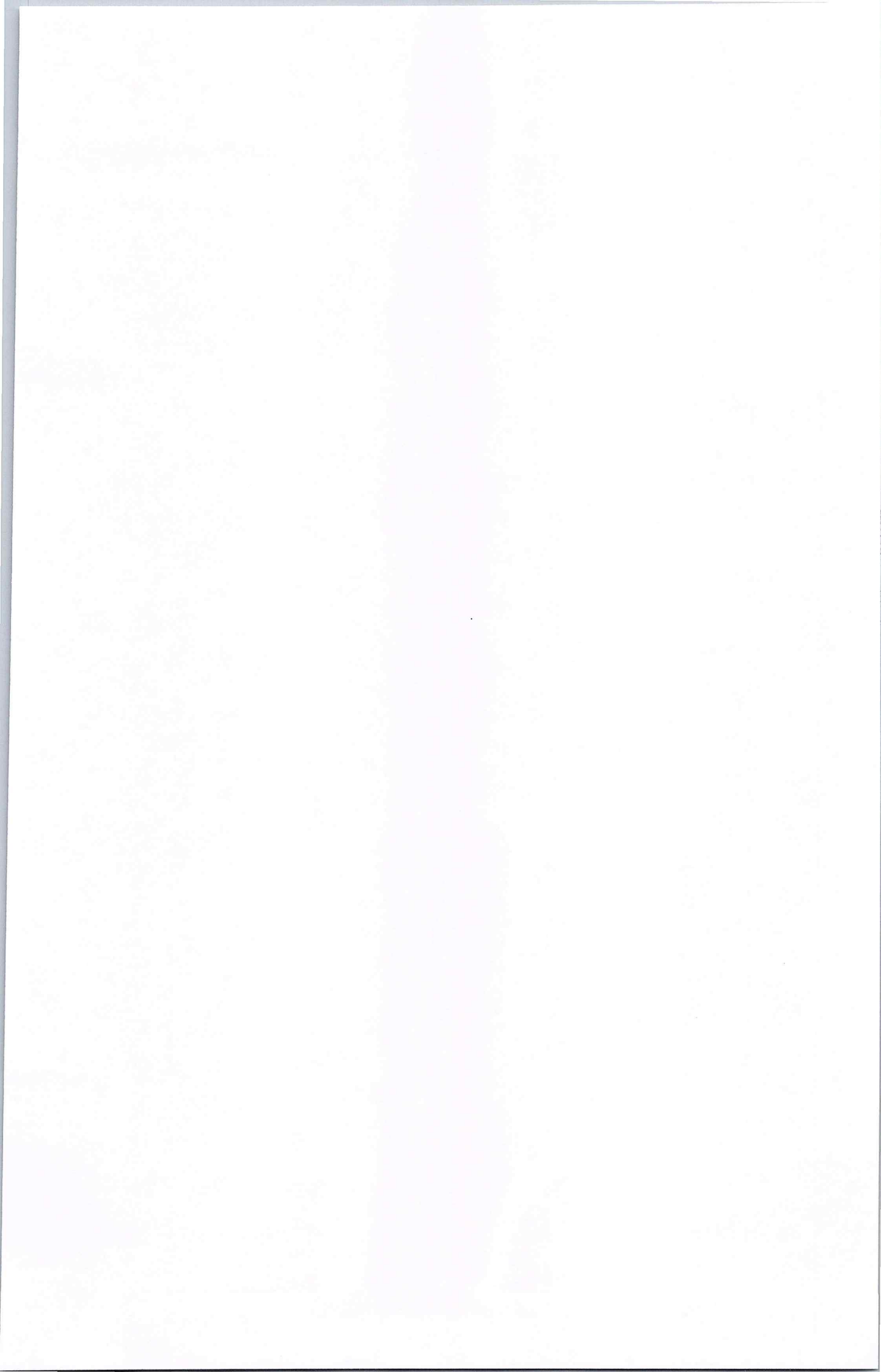
Motivación con el uso de Recursos tecnológicos



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 86 % de los docentes está de acuerdo en que la motivación es parte elemental en el aprendizaje muchos más si se utiliza recursos tecnológicos, siendo ellos los responsables de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes. Con respecto a esto, se puede mencionar que es importante que se aplique diversos recursos motivantes en la educación.



aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Guano, Provincia de Santa Elena, año 2014

5.- ¿Considera necesaria la aplicación de técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico del área de lengua y literatura?

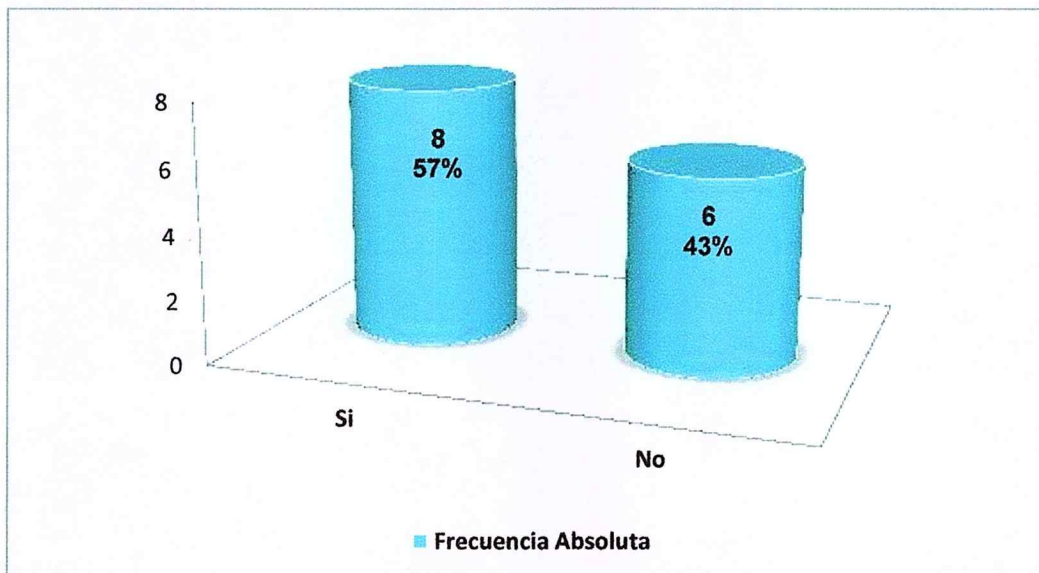
Tabla No.6 Las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento académico

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
5	Si	8	57%
	No	6	43%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.5

Las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento académico



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 57 % de los docentes están conscientes que son necesarias las actividades lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento escolar, pues los estudiantes no realizan estas actividades por falta de recursos.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

6.- ¿Conoce usted las técnicas lúdicas que estimulan el desempeño académico?

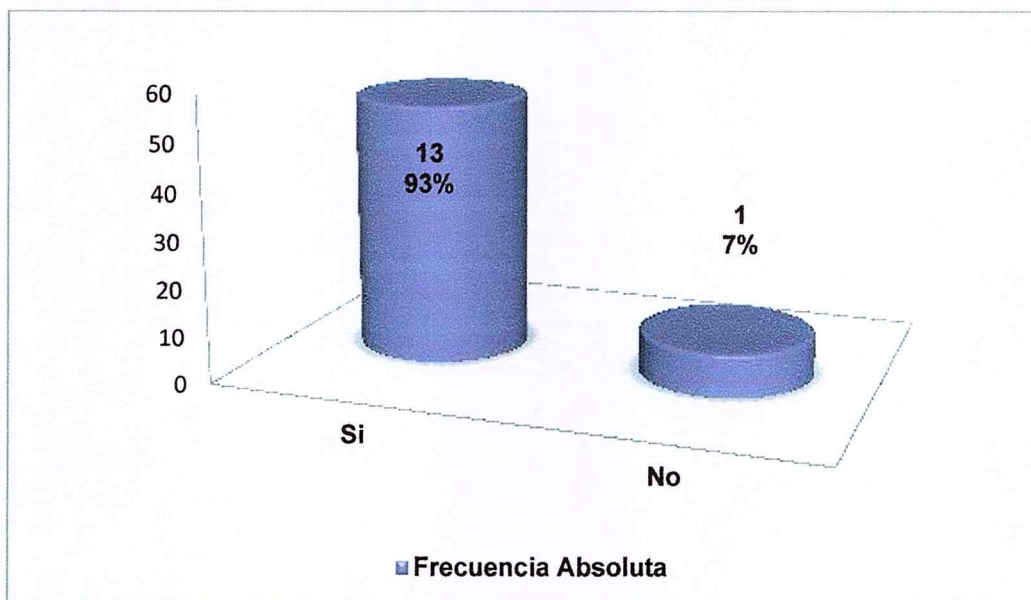
Tabla No.7 Técnicas lúdicas que estimulan el desempeño académico

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
6	Si	1	7%
	No	13	93%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.6

Técnicas lúdicas que estimulan el desempeño académico



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 93 % de los docentes encuestados desconocen que las técnicas lúdicas estimulan el desempeño escolar; mientras que el 7 % si conoce aquello, donde se debe fortalecer esta iniciativa de conocimiento para mejorar el rendimiento escolar.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

7.- ¿La institución donde labora cuenta con recursos tecnológicos?

Tabla No.8 La institución donde labora cuenta con recursos tecnológicos

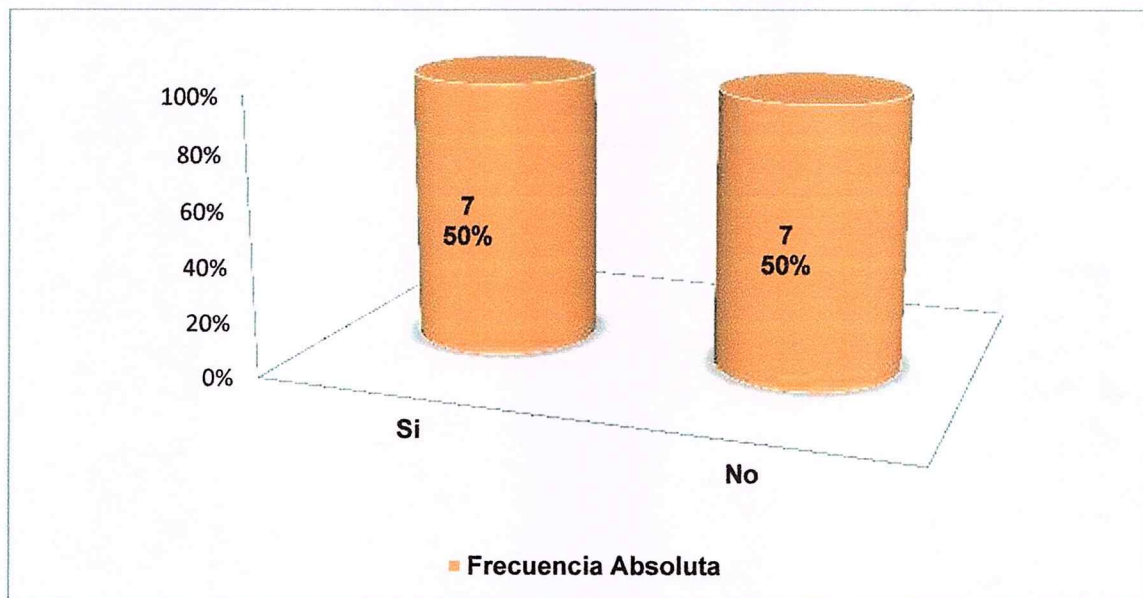
Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
7	Si	7	50%
	No	7	50%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.7

La institución donde labora cuenta con recursos tecnológicos



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 50 % de los docentes manifiestan que no cuentan con recursos tecnológicos para el aprendizaje, mientras que el otro 50 % dijo que si, esto permite ver que al no contar al 100% con estos recursos tecnológicos impide dar una educación de calidad, a los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

8.- ¿Tiene Ud. dificultad al aplicar las técnicas lúdicas?

Tabla No.9 Dificultad al aplicar las técnicas lúdicas

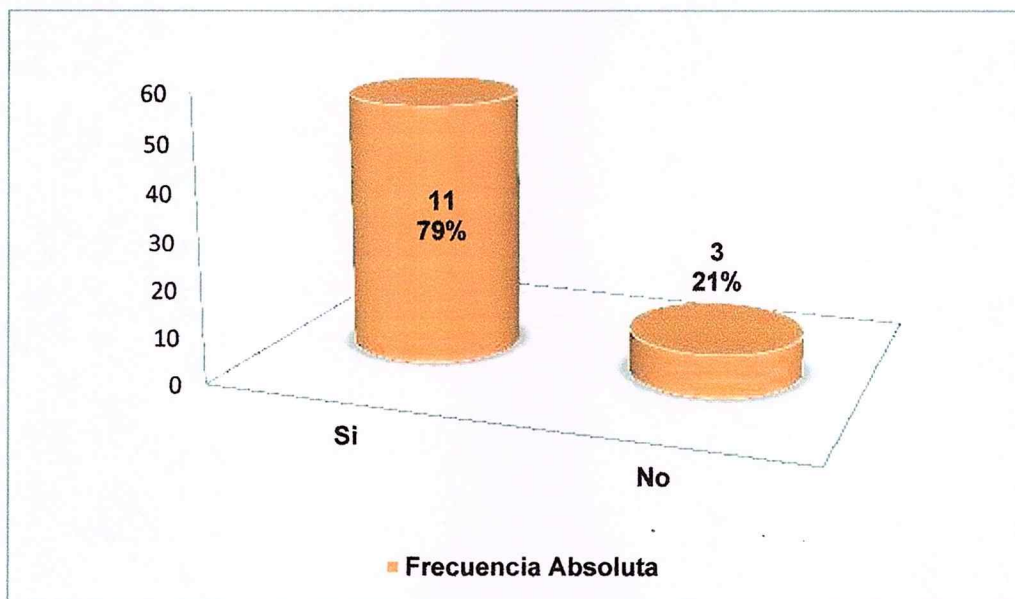
Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
8	Si	11	79%
	No	3	21%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.8

Dificultad al aplicar las técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano

Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 79 % de los docentes tiene dificultades en el momento de aplicar las técnicas lúdicas, donde desconocen cómo se aplican y el 21% si lo realiza efectivamente, por lo que es importante tomar en cuenta los beneficios a la educación que brinda el aplicar las técnicas lúdicas.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

9 ¿Usted cuenta con algún recurso de estrategias lúdicas para aplicar en entornos virtuales para las clases de lenguaje?

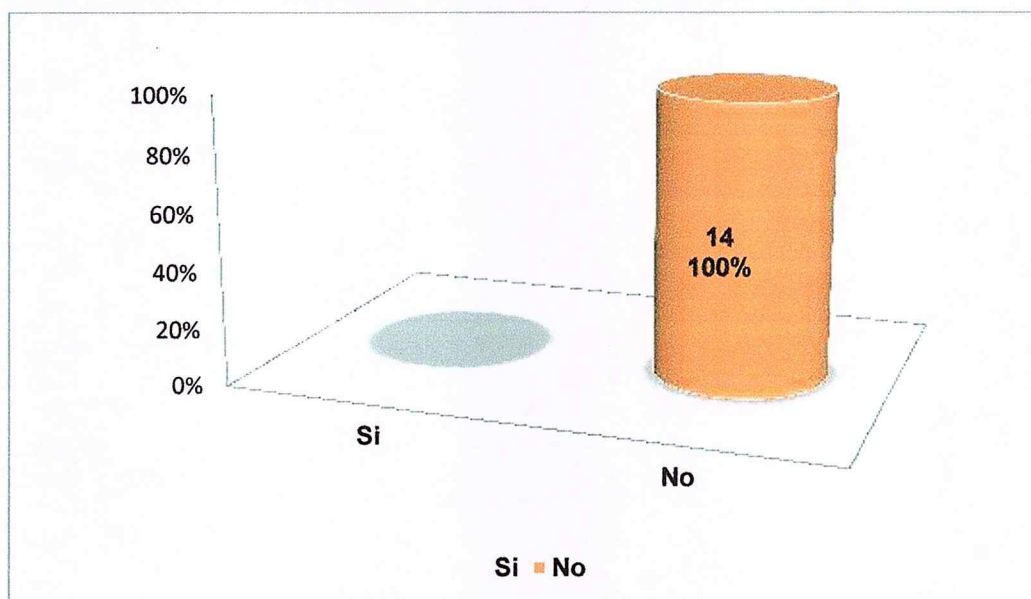
Tabla No.10 Recurso didáctico para las clases de lenguaje

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
9	Si	0	0%
	No	14	100%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.9

Recurso didáctico para las clases de lenguaje



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 100 % de los docentes carece de recursos que contengan metodologías lúdicas y para impartir en ambientes virtuales las clases de lenguaje, por lo que es importante la inserción de las técnicas lúdicas en la educación de los estudiantes del octavo año.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

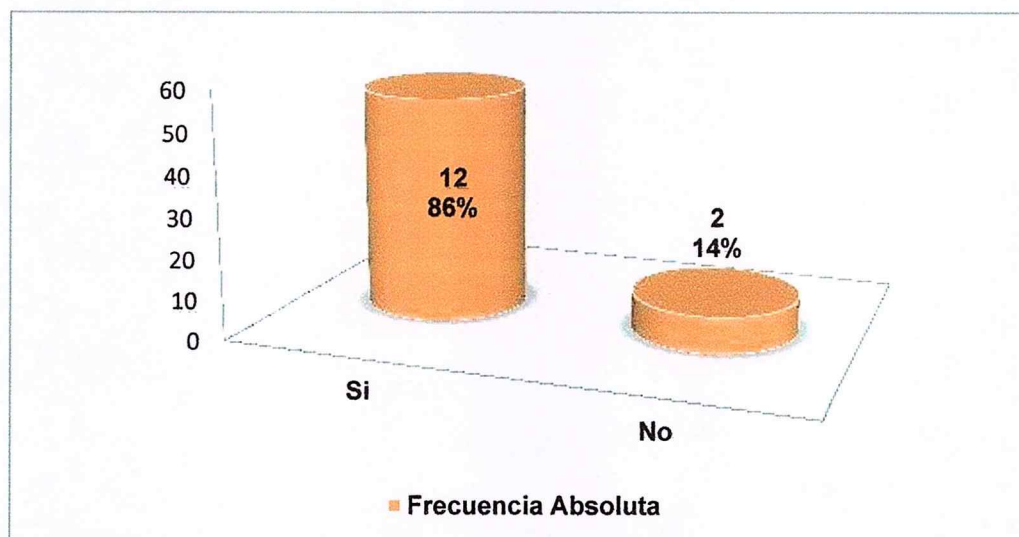
10.- ¿Considera necesaria que los docentes tengan una material de apoyo como es una guía de estrategias de técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento escolar en el área de lengua y literatura?

Tabla No.11 Guía de técnicas lúdicas y recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico del área de lengua y literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
10	Si	12	86%
	No	2	14%
	Total	14	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.10 Guía de técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 86 % de los docentes considera necesario tener como recurso una guía de estrategias lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar las clases de lenguaje, mientras que el 14% dijo que no, por lo que una guía ayudará a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes del octavo año.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Los docentes aplican técnicas lúdicas para las clases de lengua y literatura?

Tabla No.12

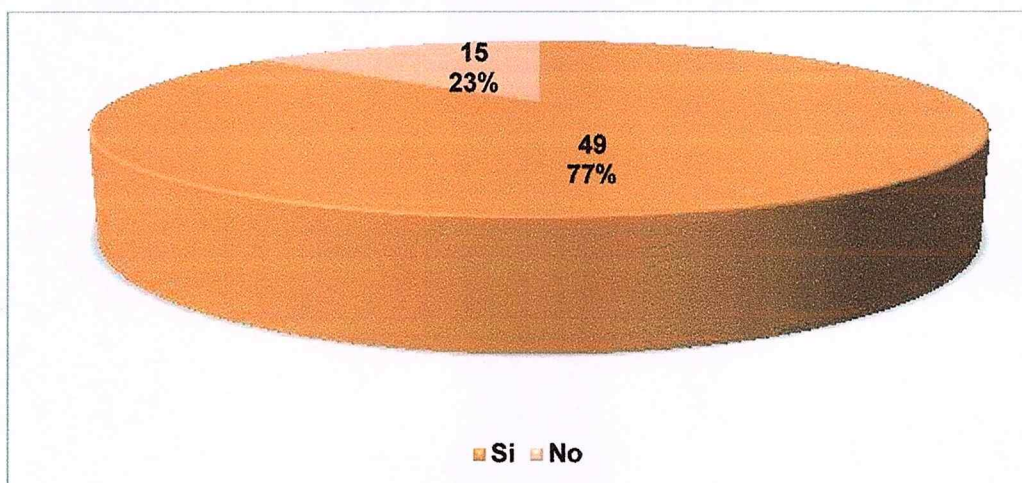
Docentes aplican técnicas lúdicas para Lengua y Literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
1	Si	15	23%
	No	49	77%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.11

Docentes aplican técnicas lúdicas para Lengua y Literatura



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 77 % de los estudiantes manifiestan que los docentes no aplican técnicas lúdicas para el área de lengua y literatura; mientras que el 23 % indica que si lo realizan, por lo que es importante su aplicación en la educación escolar.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

2¿El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura?

Tabla No 13

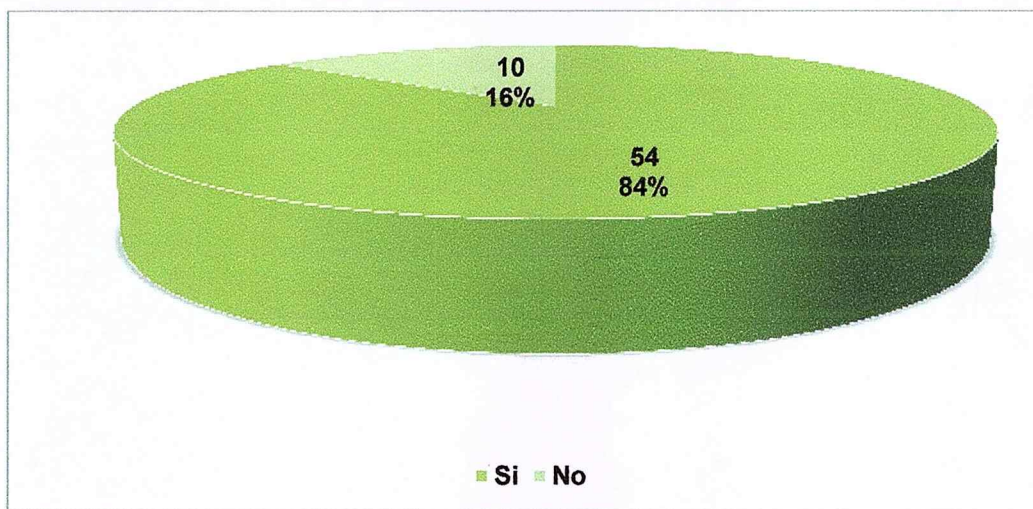
El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
2	Si	10	16%
	No	54	84%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
 Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.12

El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
 Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 84 % de los estudiantes manifiestan que los docentes no aplican recursos tecnológicos para las clases de lengua y literatura; mientras que el restante 16% dijo que si lo hacen por lo que se debe hacer hincapié en mejorar la aplicación de estos medio para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

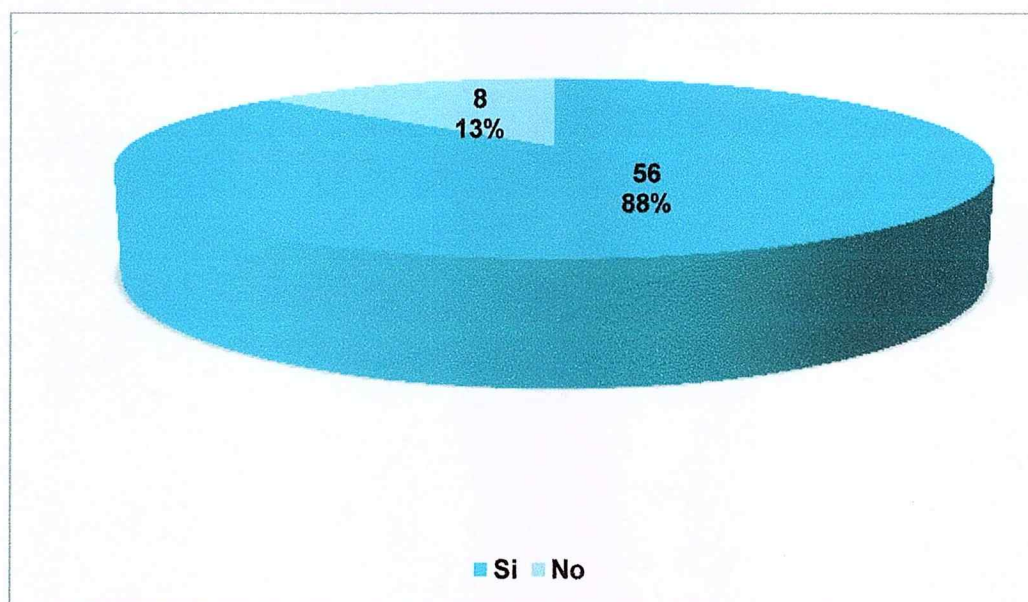
3.- ¿Las clases de lengua y literatura que imparte el docente son dinámicas?

Tabla No.14
Clases de lengua y literatura son dinámicas

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
3	Si	8	13%
	No	56	88%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.13
Clases de lengua y literatura son dinámicas



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 88 % de los estudiantes manifiestan que las clases de lenguaje no son dinámicas y el 12 % que sí lo son, por lo que los docentes deben mejorar el proceso de enseñanza que imparte en la educación de los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

4.- ¿La institución donde usted estudia tiene recursos tecnológicos?

Tabla No.15

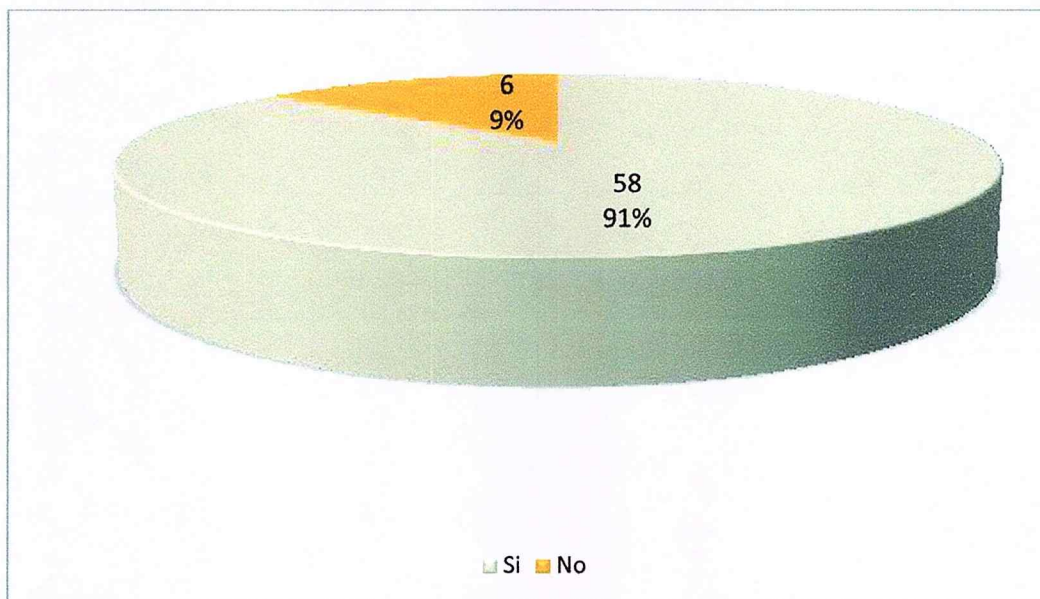
La institución tiene recursos tecnológicos

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
4	Si	6	9%
	No	58	91%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.14

La institución tiene recursos tecnológicos



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 91 % de los estudiantes indican que la institución no dispone de recursos tecnológicos y el 9% que si hay, por lo que se debe aprovechar estos recursos para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

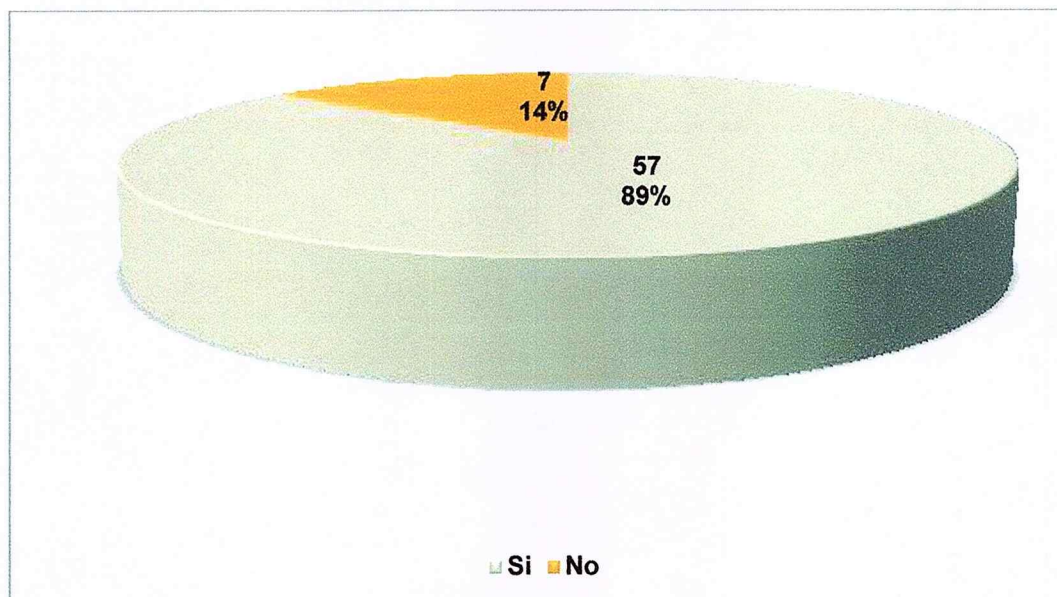
5.- ¿El maestro realiza actividades de juegos para las clases de lengua y literatura?

Tabla No. 16
Juegos en las clases de lengua y literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
5	Si	7	11%
	No	57	89%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No.15
Juegos en las clases de lengua y literatura



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitana
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 89 % de los estudiantes están conscientes que no se realiza ningún tipo de juego para las actividades de lengua y literatura y el 11% que si lo hace, donde es importante que las técnicas lúdicas sean implementadas para mejorar la comprensión del aprendizaje escolar.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

6.- ¿Le gustaría a usted que sus maestros cuenten con una Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el ambiente escolar y el rendimiento del área de lengua y literatura?

Tabla No. 17

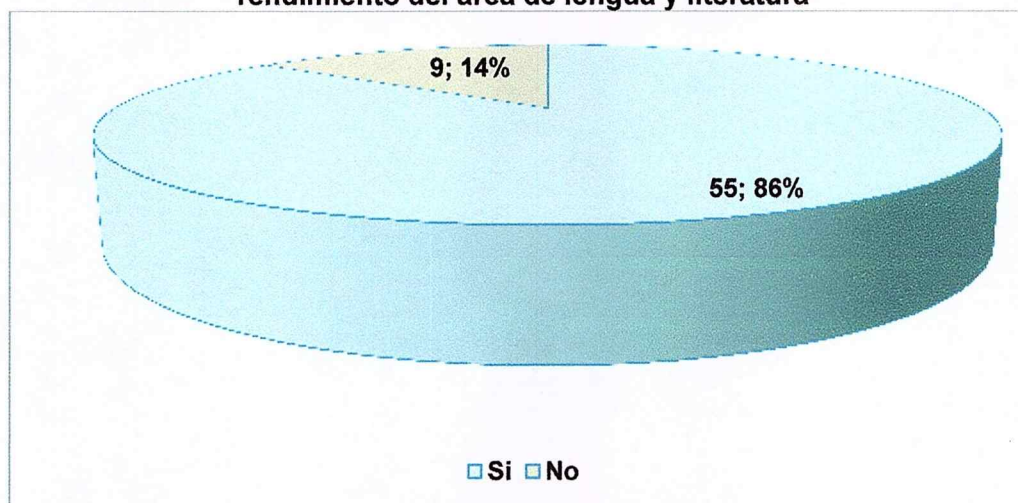
Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura

Pregunta	Categoría	Frecuencia Absoluta	%
6	Si	55	86%
	No	9	14%
	Total	64	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Gráfico No. 16

Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura



Fuente: Docentes de la Escuela Metropolitano
Elaborado por: Lic. Jenny Usca Cabrera

Análisis:

El 86 % de los estudiantes manifiestan estar de acuerdo que los docentes tengan una guía de de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura, mientras que 14 % no desean. Lo cual ayuda a insertar las técnicas lúdicas que mejoren el rendimiento escolar de los estudiantes.

2.4. VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS

2.4.1. HIPOTESIS GENERAL

La aplicación de las técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de la escuela de Educación Básica Metropolitano de la parroquia José Luís Tamayo, cantón Salinas.

Esta hipótesis se valida porque el 57 % de los docentes está consciente de que la aplicación de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos mejora el rendimiento escolar del área de lengua y literatura, además en la pregunta #10 manifiestan tener un guía que permita actualizar sus conocimientos, en las encuestas realizadas a los estudiantes relacionadas con las metodologías que aplican los docentes para el aprendizaje de lenguaje.

2.4.2 HIPOTESIS ESPECÍFICAS

El no aplicar técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos afectará al rendimiento escolar en el área de lengua y literatura de los estudiantes del octavo año de la escuela.

Según los estudiantes en la pregunta # 1 en un 77% mencionaron que los docentes no aplican técnicas lúdicas lo cual afecta a su rendimiento escolar, este argumento se ampara también en la pregunta # 2 en la que también los estudiantes sostienen que el docente no utiliza los recursos tecnológicos para impartir sus clases de lengua y literatura, datos que validan la primera hipótesis específica planteada en la investigación.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Al utilizarse en la institución educativa las técnicas lúdicas se mejora la aplicación de los recursos tecnológicos aportando al rendimiento escolar de los estudiantes del octavo año.

El 86 % de los docentes según la pregunta # 4 creen que la aplicación de técnicas lúdicas ayuda a utilizar mejor los recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, validando de esta manera la hipótesis segunda.

Si se optimiza la forma de aplicación de los recursos tecnológicos como técnicas lúdicas se mejora el rendimiento escolar de los estudiantes.

Los docentes en la pregunta # 5 manifestaron en un 57% están de acuerdo que para la aplicación de las técnicas lúdicas es importante el uso de los recursos tecnológicos donde es también corroborado por los estudiantes en la pregunta # 10 que consideran necesario en un 86% que el docente cuente con una material de apoyo para mejorar el rendimiento escolar que se realizan en el salón de clases.

De esta forma los datos recopilados aportan a la validación de la hipótesis y por ende de la investigación siendo viable la implementación de la guía para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

3.1. TÍTULO: GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS CON RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA METROPOLITANO.

3.2 justificación

En una sociedad convulsionada como la nuestra, inmersa en una crisis de habilidades del pensamiento, que ha provocado una ruptura modelo pedagógico conductual frente a un modelo pedagógico cognitivo, sumado a esto la falta de una actitud favorable al desenvolvimiento académico por parte de los educandos, por eso es necesario innovar el saber, el hacer, el ser y la comunicación para lograr un cambio que permita superar los obstáculos y dificultades en el proceso académico y evaluativo, para poder encauzarlo con bases firmes hacia el nuevo milenio.

La importancia radica en que debe tener al educando en el centro del saber, al maestro como mediador y a la escuela en integración con su comunidad, permitiendo avanzar en un proceso democrático dignificado de sus actores.

La aplicación de una guía de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento escolar de los educandos de octavo Año de la Escuela de Metropolitano, es necesario para desarrollar habilidades del pensamiento crítico que permitirá generará cambios en la práctica pedagógica, la cual constituye el camino correcto para promover la reforma necesaria en el mejoramiento del proceso del aprendizaje.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Además para poder cumplir con el eje curricular de la asignatura de lengua y literatura como es: escuchar, hablar, leer, y escribir para la interacción social. Una guía de técnicas lúdicas permitirá ayudar a los educandos que tienen dificultades en el proceso de lector para mejorar la enseñanza aprendizaje.

Reconsiderar fines, métodos y técnicas que contribuyan a mejorar el rendimiento escolar en lengua y literatura a incentivar la lectura crítica, el trabajo en equipo, como un espacio de reflexión conjunta donde los agentes educativos puedan compartir experiencias, estrategias y criterios de evaluación, a objeto de proporcionar un tratamiento más justo a los educandos.

3.3. Fundamentación

La implementación de la guía de técnicas lúdicas están basadas en actividades para mejorar el rendimiento escolar de los y las estudiantes del octavo año básico aplicando los recursos tecnológicos como medio para cumplir con los fines y objetivos de la investigación.

- ❖ Con la aplicación de las técnicas se consigue mejores oportunidades para aprender por parte de los y las estudiantes, donde el docente es el facilitador que opera dentro del aula para mejorar el rendimiento escolar.

Fundamentación Socio pedagógica

Las técnicas lúdicas trabajan como mediadoras sociales y pedagógicas donde permite que el estudiante se sienta más receptivo para adquirir los conocimientos, además, estas actividades son ambientadoras que facilitan el trabajo educativo del docente, debido a que cada uno de los y las estudiantes participen en aquellas logrando de esta manera mejorar la forma de intervención en el aprendizaje significativo que ayuda al rendimiento escolar.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

3.4 VISION, MISIÓN DE LA PROPUESTA

3.4.1 Misión: Pretender la utilización de técnicas lúdicas a través de recursos tecnológicos para el desarrollo de habilidades y destrezas en los educandos y sobre todo cómo enseñar a los docentes para la transformación del proceso académico y pedagógico del inter-aprendizaje en la lengua y literatura y para coadyuvar a la formulación de políticas y respuestas a las necesidades e interés de la comunidad mediante documentos que contengan las oportunas, orientaciones que sirvan de consultas para los docentes.

3.4.2 Visión: Lograr una gestión de calidad áulica que permita que las técnicas lúdicas se proyecten como un ente de consulta y orientación que se inserte de manera efectiva, eficiente eficaz en el aula de los estudiantes para la participación de los estudiantes en la toma de decisiones.

3.5 Objetivos

3.5.1 General

Diseñar una guía de técnicas lúdicas innovadoras con recursos tecnológicos que desarrollen habilidades lingüísticas para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes de octavo año de la escuela de educación general básica Metropolitano, de la parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas.

3.5.2 Específicos

1. Seleccionar técnicas como estrategias lúdicas con recursos tecnológicos para el fortalecimiento escolar del área de lengua y literatura de los educandos de la institución educativa.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

2. Capacitar a los docentes en la aplicación de las técnicas lúdicas aplicando las nuevas herramientas innovadoras tecnológicas para el mejoramiento del rendimiento escolar y del aprendizaje de los estudiantes.
3. Elaborar una guía de técnicas lúdicas como estrategias para el desarrollo el aprendizaje de la lengua y literatura de los educandos.
4. Aplicar la guía de técnicas lúdicas como estrategias para el mejoramiento del rendimiento escolar de los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, Parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, Provincia de Santa Elena.

3.6 Importancia de la Propuesta

La importancia de la propuesta en la historia de la institución es trascendental va a dar soluciones a este problema de carácter social educativo mediante el diseño de una guía de técnicas lúdicas, herramienta de consulta para los docentes.

Es importante resaltar que la guía ayudará a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, puesto que las técnicas lúdicas permite usar los recursos tecnológicos para brindar una mejor enseñanza donde el aprendizaje se vuelve trascendental y significativo en los estudiantes del octavo año básico de la escuela de educación básica "Metropolitano".

3.7 Descripción de la Propuesta

La guía de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos es una propuesta pedagógica que se desarrollará en la Escuela de Educación Básica Metropolitana para los estudiantes de Octavo año como un recurso didáctico que forma parte de la caja de herramientas del docente, donde se podrá orientar para la práctica educativa, la misma que posee un conjunto de estrategias, actividades pedagógicas, ejercicios y sugerencias que ayudarán a fortalecer la comunicación con los estudiantes, para poner en práctica en el aula, a fin de que el estudiante participe activamente en el proceso de aprendizaje compartiendo sus vivencias y su interpretación del mundo.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

La propuesta está estructurada bajo los siguientes criterios:

- Diseño
- Factibilidad
- Validación
- Evaluación

Esta guía de técnicas lúdicas va a para impulsar la formación y capacitación del personal docente en las actividades y el manejo de recursos tecnológicos favoreciendo los procesos educativos siendo los beneficiarios directos los estudiantes.

Las estrategias son importantes para facilitar el aprendizaje, el interés del estudiante en el tema y para evaluar los conocimientos aprendidos y para desarrollar capacidades de análisis, síntesis para plantear alternativas de solución.

1. **Diseño:** Para el diseño de la guía de técnicas lúdicas se toman en cuenta los siguientes aspectos:

- Los objetivos y el contexto de la capacitación.
- El grupo meta de estudiantes y las personas que la aplicarán.
- El contenidos temático de la propuesta
- La Metodología

2.- **Planificación:** La planificación se la elabora una por cada taller que incluyen el saludo las dinámicas y las técnicas, actividades, materiales, responsabilidades, tiempo, recursos y evaluación.

3.- **Materiales:** La elaboración de los materiales: es el momento en el que se va a conseguir y construir todos los materiales necesarios, como son:

Recursos Materiales

- Hojas de Papel

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

- Maskin tape
- Papelótes
- Tarjetas
- Pizarra de tinta líquida
- Papel
- Afiches
- Papelotes
- Marcadores gruesos
- Lápices
- Calendarios
- Material impreso.

Recursos Técnicos

- Proyector
- In focus
- CD
- Computadoras
- Videos.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Guía de técnicas lúdicas mediante el uso de los recursos tecnológicos



**para el mejoramiento del
desempeño escolar**

TÉCNICAS ESTRATÉGICAS LÚDICAS

Las actividades están divididas en cuatro apartados, según estén dirigidas a cada uno de los siguientes tipos de estrategias: metacognitivas, cognitivas, de memorización y comunicativas. Debemos tener en cuenta que en todo juego existen estrategias sociales y afectivas que se activan por sí solas. A su vez, las comunicativas para el desarrollo de las destrezas de: comprensión, interacción y expresión orales y escritas.

Cada actividad se presenta con una ficha informativa sobre los conocimientos lingüísticos mínimos que se requieren¹² (en general, los juegos pueden adaptarse a otros niveles); las destrezas comunicativas que se practican (en la mayoría de los casos hay integración de las cuatro destrezas, por lo tanto, se señalan tan sólo las que predominan); los objetivos que se persiguen (dando prioridad a los estratégicos debido a que es nuestro objeto de estudio); el material necesario; el desarrollo; y sugerencias o posibles variantes.

Estos juegos están pensados para jóvenes o adultos, pero están concebidos como actividades flexibles que deben modificarse con la finalidad de asegurar la motivación de los participantes.



Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Juegos para el desarrollo de técnicas estratégicas metacognitivas

Resulta útil conocer cómo aprenden los alumnos y que éstos puedan comparar su propio estilo de aprendizaje con el de su compañero; así como compartir las dudas y las dificultades con las que se van encontrando ya que siempre pueden proporcionar consejos para sortear o solucionar los problemas.

MATERIAL:



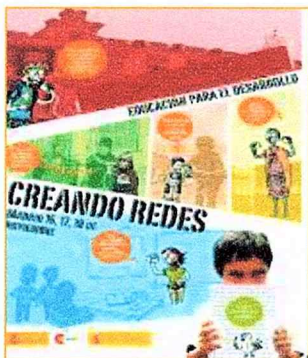
Fichas para colgar en la pared con los tipos de actividades.
Fotocopias para cada pareja de estudiantes con la lista de estrategias.

DESARROLLO:

Los alumnos forman parejas.

Se reparte una fotocopia a cada pareja con la lista de estrategias (el profesor decide las que crea convenientes según las necesidades u objetivos que se desea alcanzar).

Es necesario que se hayan comentado anteriormente en clase, para que les resulten familiares, pero se puede hacer un repaso para que no haya dudas.



En las paredes de la clase se habrán colocado previamente carteles, preferiblemente a color y con letra lo suficientemente grande para que llamen la atención. En cada cartel hay escrito un número y la descripción de una actividad que se realiza para aprender la lengua meta, o bien, una situación comunicativa en la que el alumno pueda encontrarse alguna vez.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

En parejas tendrán que apuntar el número de las actividades o situaciones al lado de las estrategias que consideren necesarias para realizar dicha actividad o resolver determinada situación. Dispondrán de un tiempo concreto, que dependerá del número de actividades o situaciones que el profesor haya decidido colocar.

La pareja que consiga relacionar un mayor número de actividades con determinadas Estrategias, será la ganadora. Sólo cuentan el número de actividades, ya que en éstas puede estar implicada más de una estrategia.

Al final del juego, se comentan los resultados, entre todos explican por qué han elegido tales estrategias para cada tipo de actividad, y se valoran cuáles son más útiles; o si conocen uno.



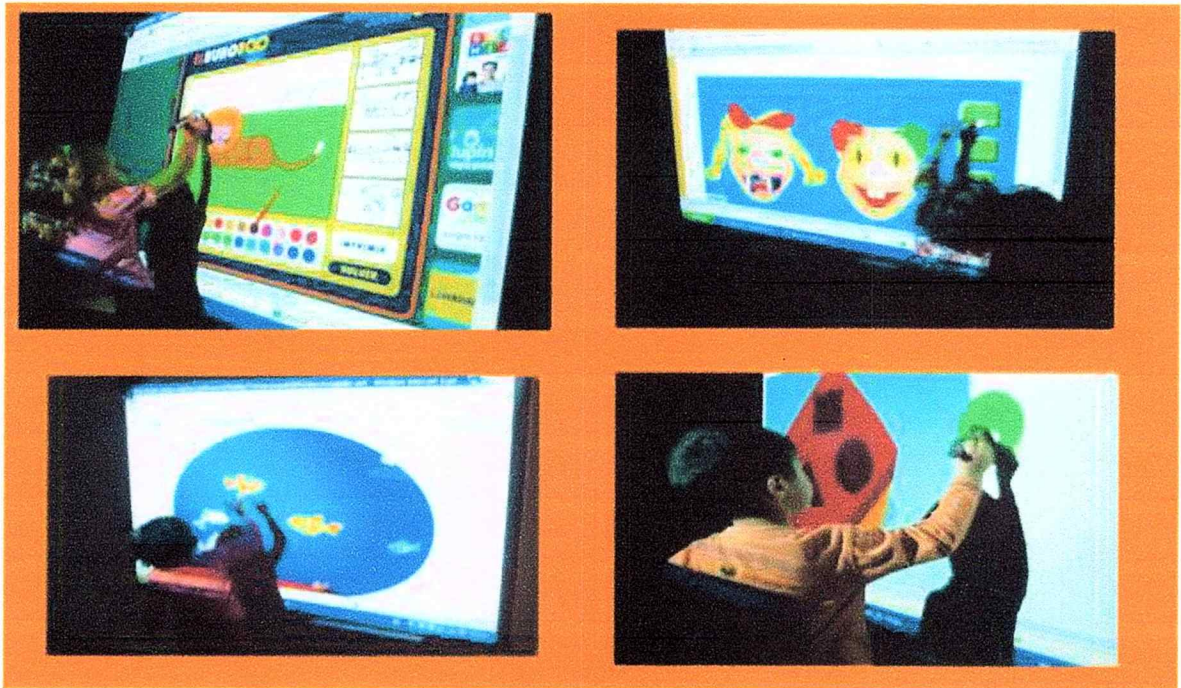
Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Pizarra Digital

La Pizarra Digital como instrumento Interactivo: Su aplicación debe ser novedosa mediante sistema para revolucionar la manera de enseñar en las aulas valiéndose de los últimos avances de las TIC's tecnología de información y comunicación. Este sistema abre todo un abanico de opciones en el ámbito educativo y empresarial.

Se la utiliza como medio de exposición para interactuar con el computador y presentar información de cualquier tipo de archivo (texto, imágenes, videos, esquemas) proyectar videos, y modificarlos en tiempo real, acceder directamente a Páginas WEB.

Al desarrollársela debe ser un medio de interacción entre docente-estudiante logrando que la clase se vuelva interactiva y atractivo.



Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Metodologías para el desarrollo de las habilidades de la expresión oral

EL DEBATE PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL



Es la disputa, la controversia, la defensa de un tema, o la confrontación de dos grupos donde se defiende la tesis y el otro la antítesis bajo el control de un moderador.

Objetivos:

Fundamentar los grupos sus respectivas posiciones y respetar los criterios ajenos

Características

Es formal: Orden y tiempo
Hay confrontación de ideas
Hay varias intervenciones
El rol del moderador es clave
Funciona con reglamento



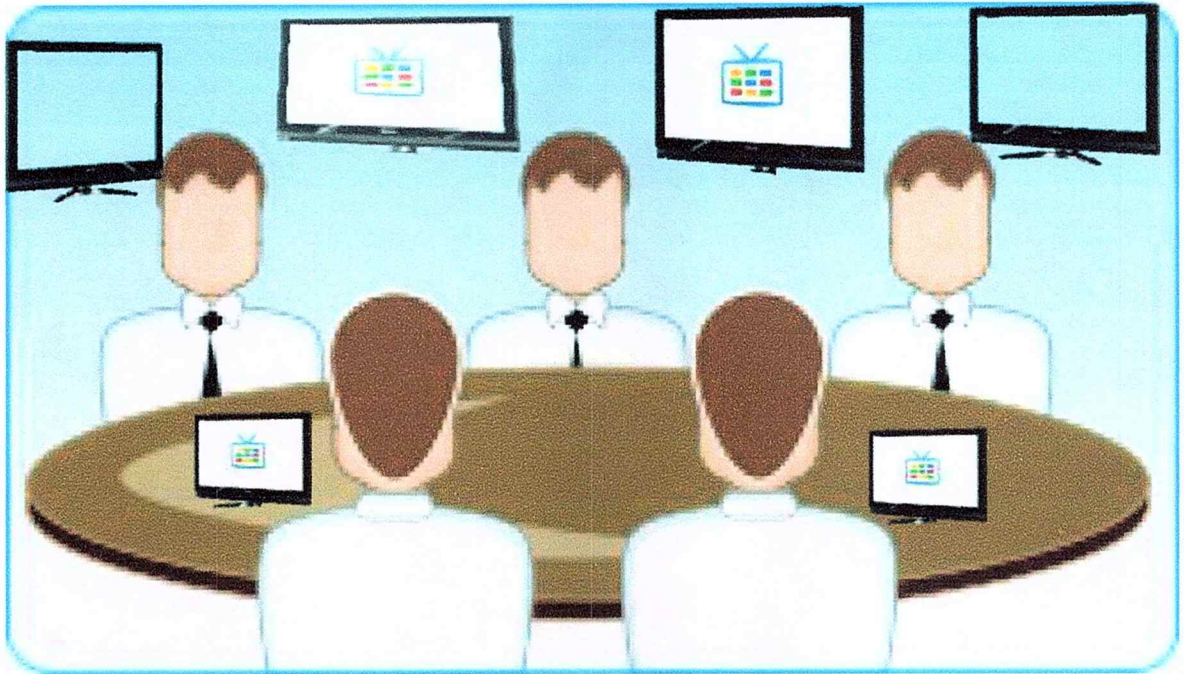
Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Proceso

- Selección del tema o problema
- Forma dos grupos de trabajos
- Organiza a los participantes de acuerdo a su postura
- Se escoge un modelador quien al final dará un enfoque de la tesis de cada grupo y las posibles conclusiones
- El docente guiará la conversación y el confrontamiento de ideas
- En todo momento se debe guiar la discusión con respeto y aceptación de ideas y opiniones diferentes
- Pedir que conversen entre los grupos afines para asegurar su posición.
- Solicitar que expongan en cada clase las posiciones y argumentos elaborados en cada grupo.



TÉCNICA DE LA MESA REDONDA



Consiste en formar un grupo de expertos (estudiantes previamente capacitados en un tema específico) explican puntos de vista puestos o contradictorios el cual exponen ante el grupo de asistentes (demás estudiantes) en forma sucesiva.



Se la aplica cuando se desea dar a conocer a un auditorio los puntos de vista divergentes o contradictorios de varios especialistas sobre un determinado tema o cuestión.

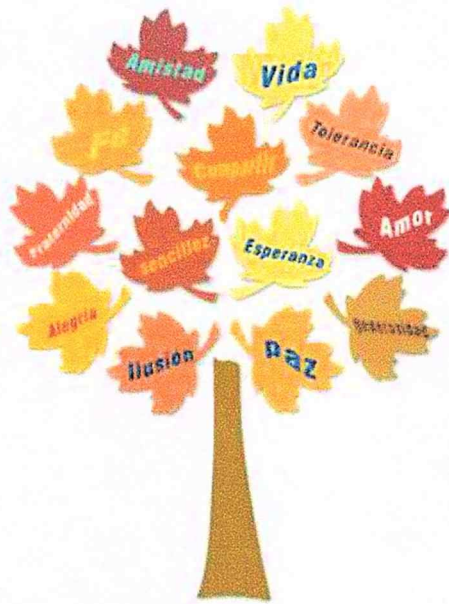
El moderador presenta el tema en pantalla gigante (tv plasma o proyector) quien tiene el control para manejar imágenes y contenidos de la temática.

Objetivo: Conocer opiniones diversas de un tema específico para afianzar el conocimiento y ayudar a la actitud crítica en aceptación o rechazo de las ideas en los estudiantes.

Número de participantes: Para realizar la técnica: 2 Grupos de 6 a estudiantes, ambos manejan el tema desde dos puntos de vistas distintos.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

TECNICA ESTRATEGICA DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO: LÍNEA DE VALORES



Objetivos: Argumentar, escuchar y analizar desde varias perspectivas.

Tiempo: Duración: 15 minutos.

Técnica: El docente divide la clase en dos grupos e indica que están ubicados en el lado derecho defenderían a la cigarra y los que están al lado izquierda a la hormiga.



El docente recuerda a los estudiantes las normas para el debate indicado anteriormente.

Los estudiantes se reúnen unos minutos en cada grupo para definir cuáles serán sus argumentos, luego cada grupo opinara de manera alternada.



Después de unos momentos hacen una pausa con voz pausada y aquellos que deseen pasar pueden hacerlo y argumentar desde esa nueva perspectiva.

3.6 Factibilidad

La propuesta servirá para fortalecer las otras disciplinas en la construcción del conocimiento y se puntualiza en:

Factibilidad Técnica

Actualmente se cuenta con la tecnología de punta que permite contar poder diseñar y elaborar de manera clara, práctica, precisar los contenidos para que los capacitadores puedan aplicar guía para la actualización y formación docente, mejorar su nivel académico, para obtener una institución educativa de calidad que conduce al logro del bienestar de los estudiantes.

Factibilidad de Recursos Humanos

Esta propuesta es factible porque existe un compromiso de directivos, docentes, padres de familia de la Institución Educativa para la realización del proyecto que será el aporte para el desarrollo de los Talleres.

3.7 Beneficiarios

Los beneficiarios de la propuesta son los estudiantes en los cuales se va a fortalecer la construcción del aprendizaje a través del pensamiento crítico además docentes, padres/madres de familia y la comunidad educativa de la institución educativa.

Se evalúa en cada taller con preguntas auto dirigidas a los docentes y se plantea compromisos, evaluando cada tarea con las diferentes estrategias para desarrollar el pensamiento. La evaluación es cualitativa y cuantitativa tomando en consideración la asistencia, participación, trabajos en equipo e individual.

CONCLUSIÓN

Desde el punto de vista del marco teórico referencial se buscó la información adecuada que permitiera determinar la importancia de la aplicación de las técnicas lúdicas donde muchas conceptualizaciones apuntan que aquellas técnicas ayudan al buen desempeño escolar de los estudiantes corroborándose aquello para mejorar el desempeño escolar de los estudiantes del octavo año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano.

Con respecto a los resultados obtenidos de las encuestas como técnicas investigativas aplicadas en la investigación se determinó que las técnicas lúdicas si ayudan e influyen en el mejoramiento del rendimiento escolar de los estudiantes del octavo año.

De acuerdo a los resultados obtenidos donde se verificó la viabilidad para el diseño de la guía de técnicas lúdicas utilizando los recursos tecnológicos para el mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes del octavo año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano de la parroquia José Luís Tamayo del Cantón Salinas, cuyas actividades ayudan a mejorar el nivel de enseñanza que se imparte en la institución educativa.

Al aplicarse la guía de técnicas lúdicas con los recursos tecnológicos se aportará al mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes del octavo año que de una u otra manera se verán beneficiados en su parte educativa específicamente en el área de lengua y literatura.

RECOMENDACIONES

En base a los resultados obtenidos se recomienda:

1. Los docentes deben procurar mejorar día a día su proceso de enseñanza trabajando con técnicas lúdicas, que además del área de lengua y literatura influyan en la demás áreas de aprendizaje.
2. Es importante que los docentes evalúen la forma de educar a los estudiantes teniendo diversos criterios que le permitan adecuarlo a su proceso de enseñanza aprendizaje y de esta forma mejorar el rendimiento escolar de los educandos.
3. Los docentes deben incorporar nuevas técnicas para desarrollar una enseñanza de calidad, las mismas que impulsen y motiven a los estudiantes a desenvolverse con criterio y buen desempeño escolar.
4. Al aplicar continuamente las actividades propuestas en la guía, los docentes mejorarán el nivel de enseñanza que ejecutan diariamente.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

BIBLIOGRAFÍA

Burbules, N. (2011). Educación y Tecnología: Las Voces de los Expertos. 1a ed. Cava: Anses.

Chávez, Justo. 2003) Filosofía de la Educación Superior para el Docente. Cuba. Didáctica. umich.mx/ .Fundamentos teóricos pedagógicos. Epaguay.wikipaces.com/file/view/nient.

Educación, M. d. (2010). Área de Lengua y Literatura. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, 8,9 y 10 año. Quito: Ministerio de Educación.

Escobar, Juan. (s/a) Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación. Editorial El Salvador.

Gómez, A, (2005) Enseñar Ortografía a universitarios andaluces, Escuela abierta.

Grupo Santillana S.A. (2009) ¿Cómo hacer el aprendizaje significativo? Editorial.

Grupo Santillana S.A. Ecuador. (2009) ¿Cómo planificar y evaluar según el nuevo referente curricular del Ministerio de Educación? Editorial. Grupo Santillana S.A.

Grupo Santillana S.A. (2009) Modelos Pedagógicos. Teorías. Editorial. Grupo Santillana S.A. Ecuador.

Grupo Santillana. (2010) ¿Cómo trabajar el área de Lengua y Literatura según el nuevo referente curricular? Editorial. Grupo Santillana S.A. Ecuador.

Guerrero, Galo. Ortografía y composición .Editorial U.T.P.L. 1993. Loja-Ecuador.
Herrera, José Antonio. Didáctica De La Ortografía-

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Infancia Hoy. (2011). Resultados oficiales sobre el estudio del comportamiento de niños y adolescentes frente al uso de las tecnologías. Obtenido de http://www.infanciahoy.com/despachos.asp?cod_des=9132&ID_Seccion=192

Marqués, P. (2006). El Papel de las TIC en el Proceso de Lecto-escritura. Barcelona: Planeta.

Ministerio de Educación. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación. Quito: Poligráfica.

Morillas, Antonio. (s/a). MUESTREO EN POBLACIONES FINITAS. México.

Navarro, Rubén. (2003). El rendimiento académico: Concepto, investigación y desarrollo. México: REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

Nunes de Almeida, P. (2002). Educación Lúdica. Colombia: Loyola.

Palomo, R. (2006). Las TIC como Agentes de Innovación Educativa. Andalucía: Micrapel.

Recursos tecnológicos educativos. (s.f.). Obtenido de Recursos tecnológicos educativos: <http://recursostecnologicosparalaeducacion.blogspot.com>.

Rincón, M. (2008). El Perfil docente ante la Incorporación de las TIC en la Educación. Eformadores.

Salanova Sánchez, E. M. (2007). La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación. Obtenido de a pedagogía de la responsabilidad y la autoformación: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm

Sánchez, E. (2013). La Tecnología en las Aulas. Aularia.

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitana, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

Sholarum. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Obtenido de Lúdica como estrategia didáctica: <http://genesis.uag.mx/escholarum/que.htm>

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

Universidad Santiago de Compostela. (2008). El Libro de Texto ante la Incorporación de las TIC en la enseñanza. Santiago de Compostela: Cedro.



Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

ANEXOS

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL
DE GUAYAQUIL**



FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA METROPOLITANO DE LA PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO CANTÓN SALINAS, Año Lectivo 2014 – 2015.

Objetivo: Auscultar los criterios sobre La aplicación de las técnicas lúdicas con el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento académico del área de lengua y literatura de los estudiantes de Octavo Grado de Educación Básica.

Instructivo

1. La encuesta consta de 10 preguntas, cada una tiene cinco alternativas de respuesta
2. Sírvase elegir únicamente una de ellas marcando con una "X" en el casillero correspondiente que considere más acertada
3. La escala de estimación es la siguiente

Si	No
----	----

Encuesta dirigida a estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Metropolitano"

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Los docentes aplican técnicas lúdicas para las clases de lengua y literatura?		
2	¿El docente utiliza recursos tecnológicos para el área de Lenguaje y Literatura?		
3	¿Las clases de lengua y literatura que imparte el docente son motivadoras?		
4	¿ La institución donde usted estudia tiene recursos tecnológicos ?		
5	¿El maestro realiza actividades de juegos para las clases ?		
6	¿Le gustaría a usted que sus maestros cuenten con una Guía de Estrategias de técnicas lúdicas con recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento del área de lengua y literatura?		

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

**PERSONAL DIRECTIVO Y DOCENTE DE LA ESCUELA
DE EDUCACIÓN BASICA "METROPOLITANO"**



Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

**ESTUDIANTE DE OCTAVO AÑO DE LA ESCUELA
DE EDUCACIÓN BASICA "METROPOLITANO"**



Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de la Escuela de Educación Básica Metropolitano, parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año 2014

**ESTUDIANTE DE OCTAVO AÑO DE LA ESCUELA
DE EDUCACIÓN BASICA "METROPOLITANO"
EN ACTIVIDADES LÚDICAS**



Salinas, Marzo 2014

Rubí De La Cruz T. MSc.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "METROPOLITANO"

En su despacho.-

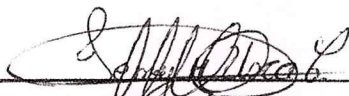
De nuestras consideraciones:

Lcda. Jenny María Usca Cabrera, con C.C. N° 0910024868 somos Maestras de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil "UTEG".

Nos dirigimos a Usted de manera cordial, para solicitar su autorización y poder realizar nuestro trabajo investigativo de tesis en la Institución que tan acertadamente dirige. Nuestro tema: "APLICACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS MEDIANTE EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LA ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS"

Esperando que nuestra petición sea aceptada reiteramos nuestros sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Lcda. JENNY MARÍA USCA CABRERA.


Recibido
15-03-2014
11:00



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "METROPOLITANO"

Fundado el 5 de mayo de 1982

José Luis Tamayo – Ecuador

Teléfono: 2775031

Salinas, 30 de septiembre del 2014

RUBÍ DE LA CRUZ T. MSc.

Directora (e)

A petición de la parte interesada

CERTIFICA:

Que la Lcda. Jenny María Usca Cabrera, con C.C. 0910024868, se encuentran realizando el Proyecto de Tesis para optar al grado de Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos, con el Tema: APLICACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS MEDIANTE EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA "METROPOLITANO" PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS PROVINCIA SANTA ELENA DEL PERIODO LECTIVO 2013 – 2014.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atte.

RUBÍ DE LA CRUZ T MSc.

Directora (e)



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

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN *DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS*

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

TEMA: Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de Recursos Tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el Área de Lengua y Literatura los estudiantes de Octavo Año de la Escuela Educación Básica "METROPOLITANO"

PERTINENCIA		CLARIDAD DE LOS OBJETIVOS			ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	
SI	NO	ÓPTIMA	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
X		X			X	

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			SISTEMA DE EVALUACIÓN		LENGUAJE	
OPTIMA	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
X			X		X	

OBSERVACIONES:

Nombre del experto: Mg. Rubi De la Cruz Tomalá

Cédula de identidad: 092137449-2

Correo electrónico: rubio1.dtt@hotmail.com

Celular: 0992398656

Cargo que desempeña: Directora encargada.

Experiencia laboral: 14 años (docente)


 Firma



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

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN *DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS*

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

TEMA: Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de Recursos Tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el Área de Lengua y Literatura los estudiantes de Octavo Año de la Escuela Educación Básica "METROPOLITANO"

PERTINENCIA		CLARIDAD DE LOS OBJETIVOS			ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	
SI	NO	ÓPTIMA	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓		✓			✓	

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			SISTEMA DE EVALUACIÓN		LENGUAJE	
OPTIMA	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓			✓		✓	

OBSERVACIONES: Esta tesis tiene relevancia, porque aplica técnicas lúdicas dentro del proceso de aprendizaje, lo que permite la mejora en la obtención del conocimiento.

Nombre del experto: Msc Oswaldo Usca Cabrera

Cédula de identidad: 0907057525

Correo electrónico: oswaldo_usca@yahoo.com

Celular: 0993079404

Cargo que desempeña: Docente Investigador UPSE

Experiencia laboral: Quince años de Docencia

Firma



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

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN *DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS*

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

TEMA: Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de Recursos Tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el Área de Lengua y Literatura los estudiantes de Octavo Año de la Escuela Educación Básica "METROPOLITANO"

PERTINENCIA		CLARIDAD DE LOS OBJETIVOS			ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	
SI	NO	ÓPTIMA	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
X		X			X	

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			SISTEMA DE EVALUACIÓN		LENGUAJE	
OPTIMA	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
X			X		X	

OBSERVACIONES: TECNICAS QUE SE UTILIZAN EN EL MUNDO ACTUAL PARA MODERNIZAR LOS ESTUDIOS

Nombre del experto: DR FELIX ALEJANDRO REYES H.S.C.

Cédula de identidad: 0905039947

Correo electrónico: felix_alejandro7@hotmail.com

Celular: 0993540779

Cargo que desempeña: DOCENTE UNIVERSITARIO

Experiencia laboral: DIEZ AÑOS


 Firma



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE POSTGRADO Y ESTUDIOS A DISTANCIA

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN *DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS*

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

TEMA: Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de Recursos Tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el Área de Lengua y Literatura los estudiantes de Octavo Año de la Escuela Educación Básica "METROPOLITANO"

PERTINENCIA		CLARIDAD DE LOS OBJETIVOS			ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	
SI	NO	ÓPTIMA	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓		✓			✓	

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			SISTEMA DE EVALUACIÓN		LENGUAJE	
OPTIMA	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓			✓		✓	

OBSERVACIONES: El aprendizaje a través de técnicas lúdicas obtiene mejores resultados en el desarrollo de destrezas comunicativas.

Nombre del experto: Mgs. Patricia J. Tenezaca Panchana

Cédula de identidad: 0912958303

Correo electrónico: pjtenezaca@hotmail.com

Celular: 0987668831

Cargo que desempeña: Docente

Experiencia laboral: Doce años

Patricia Tenezaca P
Firma



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

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN *DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS*

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

TEMA: Aplicación de Técnicas Lúdicas mediante el uso de Recursos Tecnológicos para mejorar el rendimiento Escolar en el Área de Lengua y Literatura los estudiantes de Octavo Año de la Escuela Educación Básica "METROPOLITANO"

PERTINENCIA		CLARIDAD DE LOS OBJETIVOS			ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	
SI	NO	ÓPTIMA	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓		✓			✓	

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			SISTEMA DE EVALUACIÓN		LENGUAJE	
OPTIMA	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR	ADECUADO	INADECUADO
✓			✓		✓	

OBSERVACIONES: El uso de técnicas lúdicas mejorará el aprendizaje en los estudiantes de las diferentes instituciones educativas en especial en lengua y literatura.

Nombre del experto: Lenine Melonia De la Cruz González

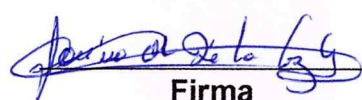
Cédula de identidad: 0915131858

Correo electrónico: delacruzgonzalezj@gmail.com

Celular: 0987669442

Cargo que desempeña: Docente

Experiencia laboral: 15 Años de Docente


Firma