



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.**

---

**TEMA: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EDUCATIVOS PARA POTENCIALIZAR LA MOTIVACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ALBERT EISTEIN DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO- OCTUBRE DE 2010”**

---

**TUTORA: Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez**

**AUTORA: Sandi Marisa Ramos Jarrín**

**AMBATO – ECUADOR**

**2010**

## **APROBACIÓN DE LA TUTORA**

En mi calidad de tutora del trabajo de graduación sobre el tema:

“Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Pillaro, Provincia del Tungurahua , periodo junio – octubre de 2010”, desarrollado por : Sandi Marisa Ramos Jarrín estudiante de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica , considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión de estudio y calificación designada por al honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación .

Ambato, 31 de octubre, del 2010

---

**Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez**

**Tutora**

## AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación “Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”, elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este trabajo de graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de autor (a)

Ambato: 31 de octubre del 2010

---

Sandi Marisa Ramos Jarrín

AUTORA

C.I. 1803590163

## **AL CONSEJO DERECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudios y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación sobre el tema: “Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”. Presentado por la Sra. Sandi Marisa Ramos Jarrín egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción 2009 - 2010 considera que, una vez revisado la investigación aprueba con la calificación de 9.5 (nueve cinco) en razón que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

**Dr.: Msc. Raúl Esparza**  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

**Dra.: Msc Judith del Carmen Núñez R.**  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a José, Danielita y Janina y los cuales incondicionalmente me apoyaron para poder alcanzar una más de mis metas profesionales.

Sandi Marisa Ramos Jarrín

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento principalmente a Dios porque me da la vida, y guía mi camino para poder seguir adelante.

A mis padres por que me formaron como persona de bien y a todas aquellas personas que me apoyaron para culminar con éxito.

Sandi Marisa Ramos Jarrín

## ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
EL PROBLEMA.....	4
1.1. TEMA:.....	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	4
1.2.2. PROGNOSIS.....	7
1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.2.4. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4. OBJETIVOS.....	8
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	8
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	10
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	11
2.3. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	11
2.4. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.....	12
2.5. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA:.....	12
2.6. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA:.....	12
2.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	13
2.8. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
2.8.1. JUEGOS DIDÁCTICOS EDUCATIVOS.....	15
2.8.2. TIPOS DE JUEGOS.....	15
2.8.3. SOFTWARE EDUCATIVO.....	17
2.8.4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	19
2.8.4.1. CICLO DE APRENDIZAJE.....	19
2.8.5. PROCESO DE APRENDIZAJE.....	22
2.8.5.1. EL APRENDIZAJE.....	22

2.8.5.2. TIPOS DE APRENDIZAJE.....	22
2.8.6. TEORÍAS DE APRENDIZAJE.....	24
2.9. HIPÓTESIS.....	26
2.10. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	26
CAPÍTULO III.....	27
METODOLOGÍA.....	27
3.1. ENFOQUE.....	27
3.2. MODALIDADES BÁSICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
3.3. NIVEL O TIPO DE DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	29
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
4.1 INTRODUCCIÓN.....	33
4.2. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA.....	33
4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	56
4.3.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS.....	56
CAPÍTULO V.....	61
CONCLUSIONES:.....	61
RECOMENDACIONES.....	62
CAPÍTULO VI.....	63
6.1. DATOS INFORMATIVOS.....	63
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	64
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	65
6.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	66
6.4.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	66
6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	66
6.6. FUNDAMENTACIÓN.....	67
6.7. MODELO OPERATIVO.....	70
6.7.1. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO.....	71
6.8. ADMINISTRACIÓN.....	82
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	83
6.9.1. EVALUACIÓN Y MONITOREO.....	83
BIBLIOGRAFÍA:.....	84
ANEXOS.....	86

## ÍNDICES DE GRÀFICOS

GRAFICON <sup>º</sup> 1 .....	6
GRAFICON <sup>º</sup> 2 .....	14
GRÁFICO <sup>º</sup> 3 .....	34
GRÁFICO <sup>º</sup> 4 .....	35
GRÁFICO <sup>º</sup> 5 .....	36
GRÁFICO <sup>º</sup> 6 .....	37
GRÁFICO <sup>º</sup> 7 .....	38
GRÁFICO <sup>º</sup> 8 .....	39
GRÁFICO <sup>º</sup> 9 .....	40
GRÁFICO <sup>º</sup> 10 .....	41
GRÁFICO <sup>º</sup> 11 .....	42
GRÁFICO <sup>º</sup> 12 .....	43
GRÁFICO <sup>º</sup> 13 .....	44
GRÁFICO <sup>º</sup> 14 .....	45
GRÁFICO <sup>º</sup> 15 .....	46
GRÁFICO <sup>º</sup> 16 .....	47
GRÁFICO <sup>º</sup> 17 .....	48
GRÁFICO <sup>º</sup> 18 .....	49
GRÁFICO <sup>º</sup> 19 .....	50
GRÁFICO <sup>º</sup> 20 .....	51
GRÁFICO <sup>º</sup> 21 .....	52
GRÁFICO <sup>º</sup> 22 .....	53
GRÁFICO <sup>º</sup> 23 .....	54
GRÁFICO <sup>º</sup> 24 .....	55
GRÁFICO <sup>º</sup> 25 .....	58
GRÁFICO <sup>º</sup> 26 BARRA DE TAREAS .....	71
GRÁFICO <sup>º</sup> 27 ACCESO A TODOS LOS PROGRAMAS .....	72
GRÁFICO <sup>º</sup> 28 PROGRAMA PIPO .....	72
GRÁFICO <sup>º</sup> 29 JUGAR CON PIPO .....	73
GRÁFICO <sup>º</sup> 30 COLECCIÓN DE PIPO .....	73
GRÁFICO <sup>º</sup> 31 GEOGRAFÍA .....	74
GRÁFICO <sup>º</sup> 32 JUGAR CON PIPO .....	74
GRÁFICO <sup>º</sup> 33 LA BRÚJULA Y DIRECCIONES .....	75
GRÁFICO <sup>º</sup> 34 SELECCIÓN DE NIVEL .....	75
GRÁFICO <sup>º</sup> 35 BRÚJULA- SUR .....	76
GRÁFICO <sup>º</sup> 36 BRÚJULA- NORTE .....	76
GRÁFICO <sup>º</sup> 37 BRÚJULA- ESTE .....	77

GRÁFICO Nº38 BRÚJULA- OESTE .....	77
GRÁFICO Nº39 PUNTAJE.....	77
GRÁFICO Nº40 .....	78
GRÁFICO Nº41 CARAS.....	78
GRÁFICO Nº42 PANTALLA PRINCIPAL .....	79
GRÁFICO Nº43 ICONO .....	79
GRÁFICO Nº44 DOCUMENTOS .....	79
GRÁFICO Nº45 ICONO DE JUEGO .....	80
GRÁFICO Nº46 TEMAS DE JUEGOS .....	80
GRÁFICO Nº47 LOS POLÍGONOS .....	80
GRÁFICO Nº48 LÍNEA DE SEGMENTOS.....	81
GRÁFICO Nº49 POLÍGONO.....	81
GRÁFICO Nº50 UNIÓN DE LÍNEAS A Y H.....	81
GRÁFICO Nº51 CONCEPTO DE POLÍGONO .....	82

## ÍNDICES DE CUADROS

CUADRO Nº 1.....	28
CUADRO Nº 2 .....	29
CUADRO Nº 3.....	30
CUADRO Nº 4.....	33
CUADRO Nº 5.....	35
CUADRO Nº 6.....	36
CUADRO Nº 7.....	37
CUADRO Nº 8.....	38
CUADRO Nº 9.....	39
CUADRO Nº10.....	40
CUADRO Nº11.....	41
CUADRO Nº12.....	42
CUADRO Nº13.....	43
CUADRO Nº14.....	44
CUADRO Nº15.....	45
CUADRO Nº16.....	46
CUADRO Nº17.....	47
CUADRO Nº18.....	48
CUADRO Nº19.....	49
CUADRO Nº20.....	50
CUADRO Nº21.....	51
CUADRO Nº22.....	52
CUADRO Nº23.....	53
CUADRO Nº24.....	54
CUADRO Nº25.....	55
CUADRO Nº26 .....	58
CUADRO Nº27 .....	59
CUADRO Nº28.....	59
CUADRO Nº29 .....	70

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: “Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Pillaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”

Tutora: Lcda. Lupe Del Rocio Llerena Pérez

Autora: Sandi Marisa Ramos Jarrín

Fecha: 31 de octubre de 2010

## **RESUMEN EJECUTIVO**

La educación en una sociedad caracterizada por un desarrollo Tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación, incorporarla a la educación se convierte casi en una necesidad, donde la discusión, más allá de referirse a su incorporación o no, debe orientarse al cómo elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje con las mismas y cómo integrarlas de manera tal que lo educativo trascienda.

La aplicación de las herramientas tecnológicas como el internet, realidad virtual entre otras a través de asistentes de clase en línea que proveen a los estudiantes de espacio virtual para jugar fuera de clase y cooperar en ambientes colaborativos de aprendizaje donde interactúan, comparten información y se convierten en miembros de una comunidad virtual que aprecia el valor de la comunicación, investigación y desarrollo profesional mediante el uso del internet.

Los maestros deben ser los primeros en aceptar el uso de la tecnología y los impulsores de su uso en la comunidad que nos rodea, debemos ser guías, concejeros, asesores y guardianes del buen uso de la información en la formación de nuestros estudiantes.

Al detectar el problema de la falta motivación de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica hay que aceptar la responsabilidad, previo a eso se investiga el problema llegando a la conclusión de que a parte de la información que poseen los estudiantes sobre las asignaturas, existe poca estimulación y una comunidad de las clases tradicionales, a ello, entonces, se atribuye la falta de motivación del aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del cantón Píllaro.

Como parte de solución se considera la aplicación de la tecnología en el aula utilizando juegos didácticos, el mismo que dentro de la autopista de la información es muy solicitado, se lo encuentra en Cd ROM.

Con el apareamiento y desarrollo que la informática, ofrecen grandes posibilidades de acción en el ámbito educativo, enseñar y aprender utilizando los juegos educativos es un proceso multifacético que provee retos y oportunidades únicas, debido a que la comunicación que se da en el salón de clases tradicional es diferente, lo que propicia necesariamente nuevas formas de aprender utilizando juegos didácticos educativos y, mejorar la motivación de alumno.

Los juegos animan a estudiantes y profesores a buscar, encontrar y utilizar información actualizada; se pueden buscar y recuperar casi instantáneamente, imágenes, documentos, sonidos o programas de cómputo de interés. Estos juegos no discriminan, los prejuicios sociales como la apariencia, sexo, o raza desaparecen ya que los estudiantes aprenden a expresarse sin temor al "que dirán", debido a que la comunicación puede ser exclusivamente con el profesor.

Entre los recursos disponibles están: catálogos de bibliotecas, bases de datos, revistas electrónicas, documentos, programas de cómputo, archivos de imágenes, de sonidos, o música que en conjunto forman los fabulosos y divertido juegos que se puede interactuar con los cibernautas de todo el mundo si lo prefieres.

Combinar conocimientos y habilidades motiva al estudiante a utilizar los juegos didácticos informáticos para lograr ser competentes en la vida práctica y profesional.

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo se pretende exponer muy resumidamente sobre la aplicación de juegos didácticos educativos en el proceso educativo, y de manera particularmente en el séptimo año de educación básica, del Centro Educativo Albert Einstein del cantón Píllaro”

Lo que motivo este trabajo de investigación fue la aplicación de juegos virtuales didácticos que permita desarrollar el pensamiento lógico el mismo que permitirá tanto al docente como al estudiante disponer de un material con el cual se pueda trabajar dentro del aula de forma dinámica y práctica.

El trabajo está estructurado en seis capítulos que se describe a continuación.

### **El capítulo primero.**

Al problema existente en la aplicación del los juegos educativos didácticos como herramienta para el desarrollo del pensamiento lógico en los alumnos del segundo y tercer años de educación básica del Centro Educativo” Albert Einstein”.

Se plantea al problema con una contextualización; macro en el mundo y Latinoamérica, meso en el ecuador, y micro en la realidad de la educación primaria, de forma específica en los segundos y terceros años de educación básica periodo junio – octubre. Luego se presenta en análisis crítico, la prognosis, se formula el problema, se presenta la hipótesis, se delimita el problema en forma temporal y espacial para luego justificar el impacto d la investigación, la factibilidad definiendo también los objetivos propuestos para el estudio.

## **El Segundo Capítulo.**

Se describe un marco teórico, que comprende antecedentes investigativos, fundamentación Filosófica, ontológica, epistemológica, sociológica, axiológica y legal pertinentes al tema de investigación mediante la consulta en textos convencionales especializados e investigación bibliográfica electrónica el mismo que es el soporte y fuente para la elaboración de la propuesta.

## **El tercer capítulo.**

Abarca la metodología de la investigación iniciando con el enfoque paradigmático, de la investigación cuantitativo y cualitativo, de investigación que se aplicó como bibliografía – documental de campo en un proyecto de intervención social se utilizó la investigación descriptiva, de asociación de variables para luego definir la población y muestra buscando la coherencia con las técnicas e instrumentos de investigación aplicados.

## **El cuarto capítulo.**

Contiene los resultados de las técnicas e instrumentos de investigación aplicados, se presenta los datos obtenidos mediante cuadros y gráficos estadísticos en forma cuantitativa y luego su análisis e interpretación cualitativa.

## **El quinto capítulo.**

Incluye las conclusiones obtenidas de la interpretación de los resultados de la encuesta que se encuentra en el capítulo anterior y finalmente de cada conclusión se presenta una recomendación adecuada al caso de estudio.

## **El sexto capítulo.**

Contiene el producto de la investigación considerando como la propuesta de solución de problema detectado, analizado e investigado, en este caso es la forma como el docente el estudiante aplicarán los juegos virtuales para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico y cognitivo

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA:**

“Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Pillaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”

### **1.2. Planteamiento del problema**

#### **1.2.1. Contextualización**

En el Ecuador existen juegos interactivos con recomendaciones de objetos virtuales de aprendizaje y animación que ayudan en el salón de clase ya que se puede seleccionar el recurso de su interés e invitar a los estudiantes para que conozcan de una forma diferente el tema de clase.

La variabilidad de la motivación para aprender de los estudiantes al ingresar a la escuela, se expresa en los alumnos con un bajo nivel de esta motivación en

conductas moderadas dentro y fuera del aula , en el cumplimiento asistemático de tareas docentes, en la realización o no de actividades extracurriculares , en la participación formal de la vida escolar en contraste, con los alumnos más motivados hacia el estudio que manifiestan satisfacción con la ejecución de las tareas y actividades escolares y por el propio proceso de aprender, padres y maestros convocan a los niños y adolescentes a esforzarse en el presente en áreas del futuro que aun no se conforma en su subjetividad y se espera que autorregulen su conducta , sino lo logran ni con reguladores externos (exigencias de los adultos) mostraran poco interés y se convierten en fuente generadora de conflictos.

La desmotivación de los estudiantes se da ya que las clases impartidas en los estudiantes no han tenido la innovación tecnológica necesaria, tradicionalmente hemos confundido la motivación con el arte de estimular y orientar el interés del alumno hacia el trabajo escolar y es imprescindible un cambio de enseñanza.

Los recursos didácticos que no están acorde con el contenido hace que el estudiante no se sienta a gusto en las clases y por lo tanto existe falencias en el aprendizaje

Es importante adquirir un hábito informativo ya que con los conocimientos necesarios se puede motivar a los estudiantes con juegos educativos que servirán de mucha ayuda en el salón de clase.

## ÁRBOL DE PROBLEMAS

### JUEGOS DIDÁCTICOS

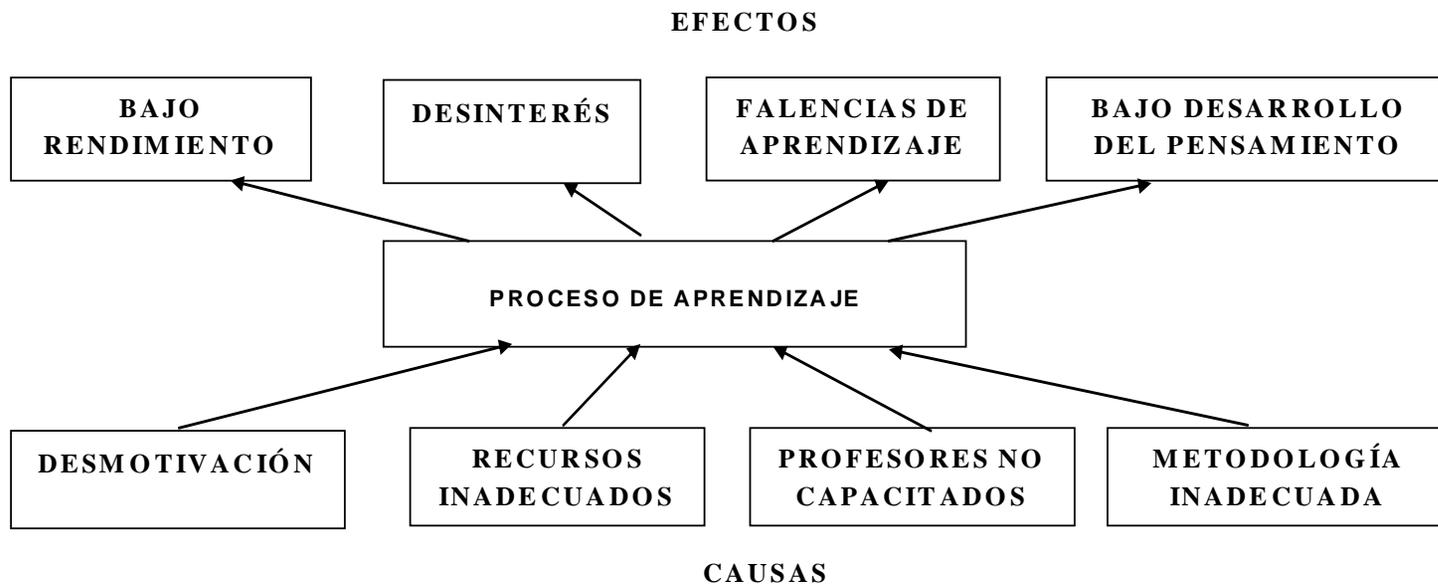


Grafico N° 1

Fuente: Árbol de problemas

Elaborado por: Sandi Ramos

### **1.2.2. Prognosis**

Al no investigarse y aplicar propuestas de solución a este problema procurando que desde niños sientan atracción y afición a descubrir nuevos retos y conocimientos a través de la manipulación y utilización de juegos didácticos constituyéndose en un aspecto muy importante en una sociedad que exige alto desempeño en los procesos de razonamiento superior. Puesto que el éxito en los estudios subsiguientes y el desempeño en muchas carreras y profesiones depende del desarrollo adecuado de las estructuras cognitivas del individuo.

### **1.2.3. Formulación del problema**

**¿Cómo los juegos didácticos educativos potencializará la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010?**

### **1.2.4. Delimitación del objeto de investigación**

Campo:	<b>Psicopedagogía</b>
Área:	<b>Tecnológica</b>
Aspecto:	<b>Juegos Didácticos Educativos para potencializar el aprendizaje</b>
Delimitación espacial:	<b>Centro Educativo Albert Einstein</b>
Delimitación temporal:	<b>2010</b>
Unidades de observación:	<b>Estudiantes, docentes y padres</b>

### **1.3. Justificación**

Las razones que nos llevan a investigar este tema tienen como finalidad demostrar que las clases con juegos educativos motivan en los estudiantes de séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Einstein ya que de esta manera facilita al estudiante el aprendizaje.

Es importante porque con los juegos educativos el alumno desarrollara algunas actividades o destrezas intelectuales, siguiendo pautas educativas curriculares en el país que son creados, con la intención de facilitar la tarea del docente y del estudiante.

Se espera que el trabajo a realizarse tenga un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Partiendo de la ejecución de la propuesta la que estará encaminada a la solución del problema.

Siendo un problema de actualidad cuyas expectativas se enmarcan a la solución del problema siendo beneficiados tanto estudiantes como docentes.

### **1.4. Objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la incidencia de los juegos didácticos educativos para potencializar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Pillaro, Provincia del Tungurahua.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Diagnosticar el uso de los juegos didácticos educativos.
- Analizar la aplicación de la motivación para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Proponer la aplicación de juegos informáticos educativos para despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

“Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En la universidad técnica de Ambato en la facultad de ciencias humanas y de la educación revisadas sus bibliotecas se ha determinado que no existe ninguna otra investigación sobre el tema propuesto por lo tanto se considera una investigación de tipo inédita.

Existe poca información acerca de los juegos didácticos educativos para potencializar el aprendizaje, no se ha determinado causas ni efectos tampoco alternativas de solución al problema, en la gran autopista de la información, el espacio virtual, las intranet interconectadas a través de redes de alcance mundial, permiten compartir a través de sus servidores juegos, simuladores, entrenadores,

software de aplicaciones etc. expandiendo su utilización por los cibernautas en todo el mundo.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos educativos ricos en posibilidades de interacción dedicados a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Con esta investigación se pretende identificar la utilización correcta de los juegos educativos didácticos que permitan motivar el aprendizaje de los estudiantes tomando en cuenta que estos fomentan determinadas áreas del conocimiento llegando a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.

## **2.3. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA**

El ser humano es la medida de su descubrimientos, por ende los descubrimientos influyen positiva o negativamente, según el uso que este haga de los mismos, en el tema que estamos tratando el hombre está inmerso en una sociedad tecnológicamente cambiante e innovadora lo que contribuye a que tanto estudiantes como maestros cada vez busquen nuevas alternativas lúdicas que refuercen sus conocimientos.

## **2.4. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

El ser humano como bien anotamos anteriormente es dueño del conocimiento mediante la utilización de los recursos tecnológicos existentes y por ende de hacer con ellos lo que creyere conveniente, o bien se proyecta a una vida trascendental positiva o negativa pero a la hora de enseñar con herramientas lúdicas que las ya conocidas son muy necesarios los juegos educativos, didácticos e interactivos, con los cuales se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno desarrolla integralmente su personalidad motivando el aprendizaje y generando conocimiento.

## **2.5. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA:**

Si al ser social lo vemos dentro de lo filosófico, ontológico, epistemológico, entonces lo estamos mirando en su desarrollo histórico, cultural, social y tecnológico, lo que evidencia la necesidad de proporcionarle una efectiva herramienta tecnológica para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje

## **2.6. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA:**

El ser humano en sus actitudes y acciones debe tener una apreciación de valor positiva o negativa, de esto se deduce que nuestras acciones en el ambiente de vivencia tienen un valor que debe ser considerado, practicado dentro de nuestras normas sociales, culturales y democráticas que rigen el presente y futuro de nuestra sociedad.

## **2.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Sección novena**

#### **De la ciencia y tecnología**

**Art. 80.-** El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

## 2.8. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

### RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

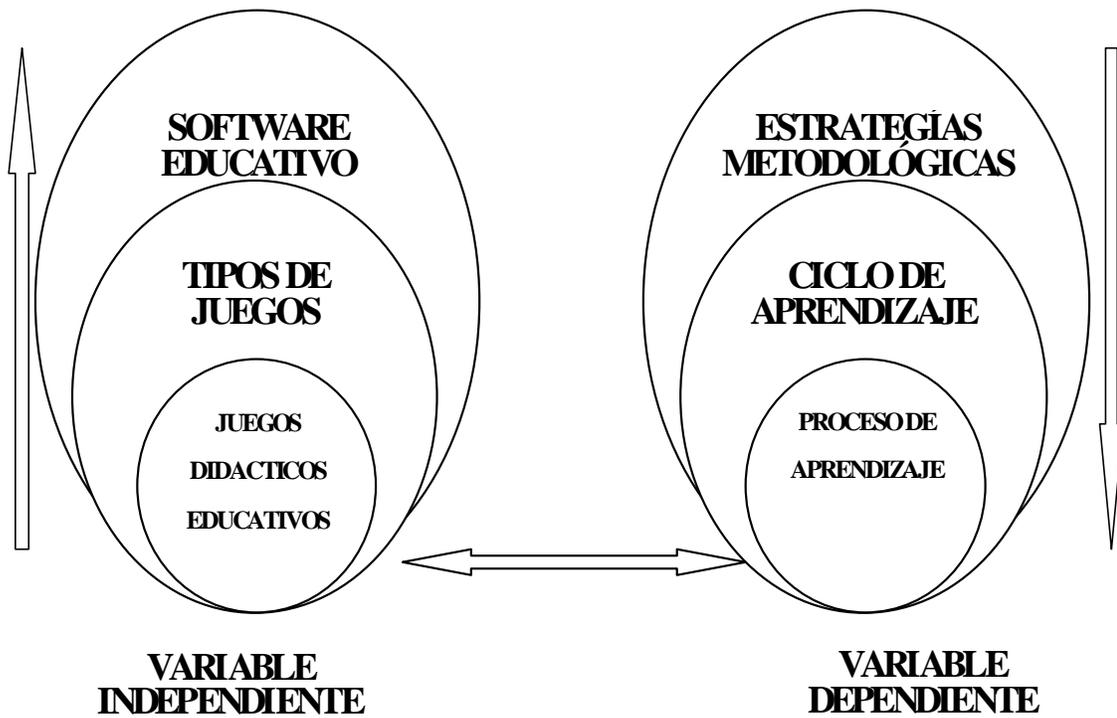


Grafico N° 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: investigador: Sandi Ramos

## **2.8.1. JUEGOS DIDÁCTICOS EDUCATIVOS**

Son juegos que estimulan y cultivan la creatividad, caminados a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es, decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

## **2.8.2. TIPOS DE JUEGOS**

Existen gran variedad de juegos diseñados específicamente para fomentar determinadas áreas del conocimiento. Algunos están generados siguiendo las pautas educativas curriculares del país que los crea, con la intención de facilitar la tarea del docente.

Ajedrez

Suma monedas

Cuenta animales

La granja matemática

Historia medieval

Mapas

ADN, el lenguaje de la vida

Identificado lo huesos de tu cuerpo

**El juego como agente de motivación.** Una sociedad como la actual, los niños de las ciudades cada vez tienen menos oportunidades de realizar juegos motrices o de crear unos propios. Los adultos estamos obligados a facilitar oportunidades, lugares y materiales de juego apropiados. Debemos ser conscientes de que si un niño no tiene suficiente momentos de esparcimiento, puede no desarrollar su proceso madurativo creando mecanismos perjudiciales como agresividad, sentimientos de destrucción e inhibición social.

El valor pedagógico del juego reside en que el niño explore sus posibilidades mediante el ensayo y error sin experimentar sensación de fracaso ya que en el juego no hay evaluación. Este proceso lúdico le permite adquirir autoafirmación, es necesario que los niños jueguen indistintamente con todo tipo de juegos y juguetes sin crear estereotipos rígidos por razón de sexo y favoreciendo el desarrollo integral de habilidades en un ambiente de tolerancia e intercambio.

El computador como herramienta motivacional. Los programas multimedia han entrado a formar parte del entorno del niño se pueden utilizar como herramienta motivacional que permiten suscitar en el docente una reflexión sobre los paradigmas de la educación para conseguir estrategias de trabajo de acuerdo con el avance de los conocimientos cerebrales y con nuevas tácticas para que se pueda apropiarse de estos conocimientos e integrarlos al sistema educativo

No obstante, la innovación lleva a confusiones e imprecisiones conceptuales reflejadas en la educación. Dependiendo del método que se realice en desarrollo del material didáctico, se le dan al docente y a los alumnos herramientas para hacer un análisis comparativo de las habilidades y destrezas y de acuerdo con esto orientar la forma de aprendizajes convirtiendo al computador en un facilitador del desarrollo de aptitudes.

### **2.8.3. SOFTWARE EDUCATIVO**

Software educativo como cualquier programa computacional, cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de software educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Ruges Iamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo. Finalmente, los software educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. El software educativo puede tratar las diferentes materias (matemática, idiomas, geografía, dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos.

#### **Por parte del alumno.**

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

### **Por parte del profesor.**

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje. Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos. Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

1. Sistemas tutoriales.
2. Sistemas entrenadores
3. Libros electrónicos
4. Simuladores
5. Juegos educativos
6. Sistemas expertos

## **2.8.4. Estrategias metodológicas**

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa. La participación de las educadoras y los educadores se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades.

Educadoras y educadores deben organizar propósitos, estrategias y actividades. Aportar sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son las que determinan su acción en el nivel inicial y que constituyen su intervención educativa intencionada.

Parten de los intereses de los niños y niñas, identifican y respetan las diferencias y ritmos individuales e integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, la invención y la libre expresión.

### **2.8.4.1. Ciclo de aprendizaje**

Es una metodología para planificar las clases de ciencias que esta basada en la teoría de Piaget y al modelo de aprendizaje propuesto por david kolb (1984). Piaget postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo. La transición hacia estadios

normales del pensamiento resulta que la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social.

El ciclo de aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva la manipulación de material concreto, y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar evaluar la comprensión de estos conceptos.

El ciclo de aprendizaje representa una familia de modelos que varían en las fases propuestas por distintos autores (escala, 1999; karplus, 1981). Los autores de opus usan el modelo de cuatro fases.

### **1. Motivación.**

El propósito es el que los alumnos identifiquen un problema o pregunta que genere una discusión en la cual puede explicar sus conocimientos y pre concepciones sobre el fenómeno.

### **2. Exploración**

El propósito de esta fase es incentivar al alumno para que formule preguntas sobre el fenómeno, incentivar su curiosidad y promover una actitud indagatoria.

Los alumnos trabajan en grupo, manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta. Los alumnos explican, en sus propias palabras, para demostrar sus propias interpretaciones de un fenómeno.

### **3. Desarrollo conceptual**

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregarle al alumno definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvieron durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios, los alumnos refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos. Estas actividades guiadas por preguntas claves que se les hace el docente, deberían ayudar a que los alumnos se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles.

Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de los alumnos.

### **4. Aplicación/ evaluación**

Esta fase incluye actividades que permiten a los alumnos aplicar conceptos específicos. Estas actividades ayudan a demostrar la comprensión que los alumnos y alumnas han logrado de las definiciones formales, conceptos, procesos y destrezas, ayudándolos a clarificar sus dificultades.

Las actividades de aplicación también permiten al profesor y al alumno establecer el grado de dominio de conceptos, procesos y destrezas definidos en los objetivos. Las actividades de evaluación se focalizan en medir comprensión y razonamiento científico en la resolución de problemas de la “vida real” para los cuales estos conceptos y principios son relevantes.

En comparación a otras estrategias didácticas, el ciclo de aprendizaje es fácil de utilizar. Hay bastante material curricular para involucrar a los alumnos en actividades de exploración y manipulación.

## **2.8.5. PROCESO DE APRENDIZAJE**

### **2.8.5.1. El aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje

### **2.8.5.2. Tipos de aprendizaje**

#### **Aprendizaje por descubrimiento:**

El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

#### **Aprendizaje receptivo:**

El sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

### **Aprendizaje repetitivo:**

Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje significativo.- es cuando se relaciona, de manera esencial, nueva información con lo que el alumno ya sabe.

### **2.8.5.2. Proceso de aprendizaje**

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional. Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta

fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

### **Enfoques en el proceso de aprendizaje.**

La forma en que los estudiantes aprenden y hacen suya la información puede adoptar dos factores distintos según predominen la calidad o la cantidad en el proceso de aprendizaje.

El enfoque profundo. Surge cuando el alumno está motivado interiormente y su intención es comprender los conocimientos que está aprendiendo. El enfoque profundo se caracteriza por la búsqueda de la comprensión de lo que se aprende.

El enfoque superficial. Se basa en una motivación externa. En este caso solo interesa memorizar la información. Lo importante es memorizar los contenidos que se están aprendiendo.

“El estudiante exitoso – técnicas de estudio paso a paso editorial océano, Barcelona-España”

### **2.8.6. Teorías de aprendizaje**

**Algunas de las más difundidas son:**

**Aprendizaje repetitivo significativo.** Es cuando un material potencialmente significativo sea presentado en su forma final a los estudiantes y estos lo incorporen a su estructura de manera relevante. Para la Teoría Ausubeliana el aprendizaje es significativo en tanto que el niño relaciona de manera activa y sustancial los símbolos y signos con el contenido pertinente de su estructura cognitiva en los

primeros años las palabras tienden también a representar objetos y situaciones concretas. En niños mayores y jóvenes las palabras representan conceptos generales y categorías por tanto el aprendizaje significativo se realiza a un mayor nivel de abstracción y generalidad.

El segundo tipo de aprendizaje tiene que ver con la adquisición de los conceptos los cuales permite una versión y comunicación simplificada y generalizada de los hechos de la realidad “

**Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

**Aprendizaje significativo.** Ausubel, j. Novak postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

**Constructivismo.** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar".

Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias y el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

## **2.9. Hipótesis**

Los juegos educativos potenciarán la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo “Albert Einstein” del Cantón Pillaro Provincia del Tungurahua periodo junio- octubre de 2010

## **2.10. Señalamiento de variables**

Variable independiente:      Juegos Educativos

Variable dependiente:      Proceso de aprendizaje

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque.**

El enfoque de esta investigación es predominante cuantitativo y cualitativo, ya que orienta a la comprobación de la hipótesis propuesta, a través de la búsqueda de las causas y de la explicación del por qué la falta de motivación del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Este paradigma privilegia técnicas que permitan la medición controlada y exacta para la obtención de los resultados propuestos

#### **3.2. Modalidades básicas de la investigación**

En esta investigación se presenta dos modalidades:

La investigación de campo, puesto que la recolección de información se realizará en el centro educativo Albert Einstein y en contacto directo con los protagonistas autoridades, profesores, alumnos y padres de familia de la institución.

Investigación documental – bibliográfica, porque la información se obtendrá de textos, libros, autores, bibliotecas, revistas especializadas, internet entre otras.

### 3.3. Nivel o tipo de de la investigación

El nivel de investigación es descriptivo porque se analizarán la forma real en la cual se encuentran los estudiantes en el aspecto cognitivo, reflejando las causas y efectos de la no aplicación de un juegos educativo en el proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos del séptimo año de educación básica del centro educativo “Albert Einstein” del cantón Pillaro.

### 3.4. Población y muestra

La población o universo de estudio estará integrado por docentes, estudiantes y padres de familia del séptimo año de educación básica del centro educativo “Albert Einstein”.

La población a ser investigada es de 50 por lo que se trabajará con todo el universo por ser la muestra pequeña, como se detalla en el cuadro siguiente.

**Cuadro N° 1** Población y Muestra

<b>POBLACIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
ALUMNOS	20	40%
PROFESORES	10	20%
PADRES DE FAMILIA	20	40%
TOTAL	50 PERSONAS	100%

**Fuente:** Población y muestra  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro N°2 Variable independiente: Juegos didácticos educativos

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DIDÁCTICOS EDUCATIVOS				
CONCEPTO DE JUEGOS	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS
Son actividades que motivan la creatividad, es el proceso que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones que ya conocidas facilitan el aprendizaje y desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora	Motivan	❖ Trabaja con interés	¿Cree usted que los juegos educativos mejoraran su conocimiento? Si ( ) No ( )	Encuestas
	Solucionan	❖ Resuelve problemas.  ❖ Reconoce errores.	¿Cree usted que existen juegos que le motiven a aprender? Si ( ) No ( )  ¿Ha participado en juegos educativos en el computador? Si ( ) No ( )  ¿Cuándo practica juegos educativos reconoce y rectifica errores? Si ( ) No ( )	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora Sandi Ramos

**Cuadro N°3 Variable dependiente: Proceso de aprendizaje**

Variable dependiente: <b>Proceso de aprendizaje</b>				
<b>Concepto</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítem</b>	<b>Técnicas</b>
Conjunto de conocimientos ordenes y métodos por medio de los cuales se ayuda a individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales morales y físicas para la formación del alumno que sean participativas y críticas en la construcción de su propio conocimiento.	Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Científico</li> <li>- Filosófico</li> <li>- Empírico</li> </ul>	¿Mejorara su aprendizaje si trabaja con entusiasmo?	Encuesta,
			Si ( )                  No ( )	
	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Significativo Visual</li> <li>Receptivo Social</li> </ul>	¿Su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar?	
			Si ( )                  No ( )	
			¿Son motivadoras las clases que su maestra imparte?	
			Si ( )                  No ( )	
		¿Su maestra le enseña jugando?		
		Si ( )                  No ( )		

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora Sandi Ramos

### **3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

¿Quién va a recolectar la información?

La recolección de información lo realizará la maestra de aula como investigador.

¿A quiénes va a recolectar?

A los alumnos del séptimo año de educación básica del centro educativo “Albert Einstein”

¿Con qué técnicas?

Aplicó la técnica de la encuesta según el número de estudiantes, con la finalidad de tener de manera sistemática la información de la población, sobre las variables que interesan estudiar.

¿Con qué instrumentos?

Para la encuesta se utiliza un cuestionario con preguntas diseñadas sobre hechos y aspectos que interesan investigar, las cuales son contestadas por la población investigada.

¿Cómo se validan los instrumentos?

Se validan estos instrumentos a través de un plan piloto que se aplica al séptimo año de educación básica de centro educativo “Albert Einstein”

Plan de procesamiento de información.

Para el proceso de información se utilizan los siguientes pasos:

1. Codificación
2. Tabulación
3. Graficación
4. Análisis de resultados
5. Interpretación de los mismos
6. Aplicación de un modelo estadístico
7. Conclusiones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

#### 4.1 Introducción

Esta investigación se la realiza a los estudiantes de del séptimo año de educación Básica del Centro Educativo “Albert Einstein” del cantón Pillaro

#### 4.2. Análisis interpretación y representación gráfica

Encuesta a los Estudiantes del séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein

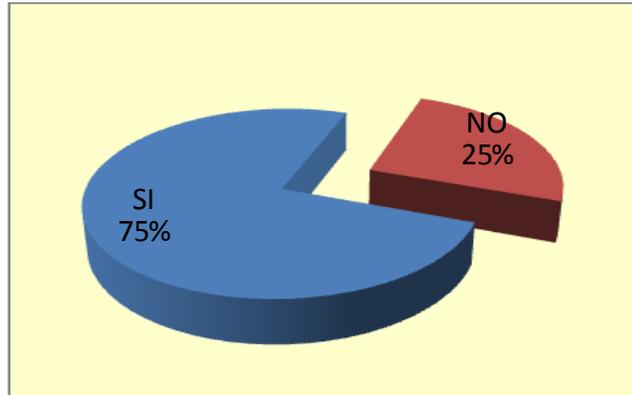
##### 1. ¿Mejorará su aprendizaje si trabaja con entusiasmo?

Cuadro N°4

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	75%
No	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos



**Gráfico N°3**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

De esta encuesta se de los estudiantes encuestados el 75% indican mejorará su aprendizaje si trabaja con entusiasmo, mientras el 25% manifiesta no.

### **Interpretación**

En la actualidad es importante incrementar juegos didácticos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Es necesario motivar con juegos didácticos educativos.

## 2. ¿Su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar?

Cuadro N°5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	70%
No	6	30%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

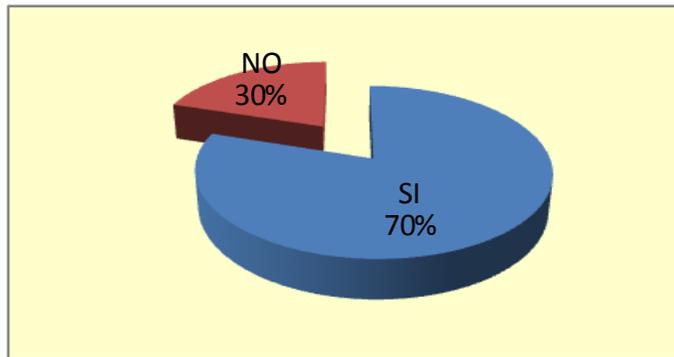


Gráfico N°4

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis.

Del grupo encuestado el 70% indican su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar, mientras el 30% manifiesta que no.

### Interpretación.

Podemos observar que la mayor parte de los estudiantes indican que su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar. Es conveniente recomendar juegos que motiven los valores.

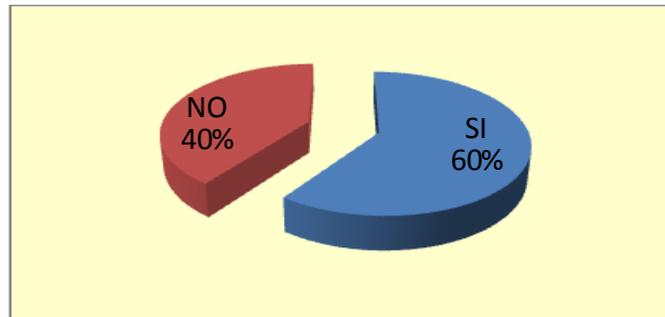
### 3. ¿Son motivadores las clases que su maestra imparte?

**Cuadro N°6**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	12	60%
No	8	40%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos



**Gráfico N°5**

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### **Análisis**

Del grupo encuestados el 60% indica que son motivadoras las clases que su maestra imparte, mientras el 40% manifiesta que no.

### **Interpretación**

Según el gráfico la mayor parte de los estudiantes indican que las clases son motivadoras. Es importante motivar con juegos didácticos educativos, debido a que los juegos desarrollan el conocimiento.

#### 4. ¿Su maestra le enseña jugando?

Cuadro N°7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	25%
No	15	75%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

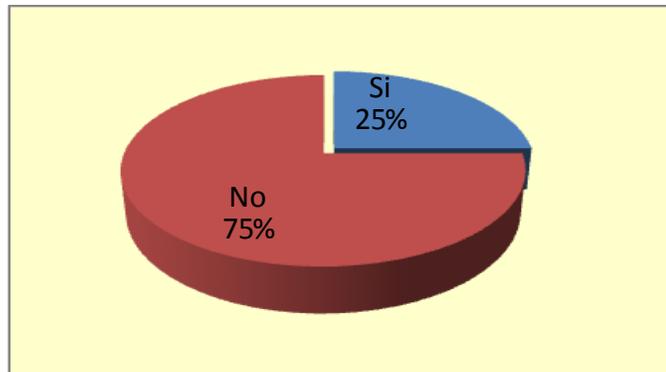


Gráfico N°6

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

#### Análisis

Del total del grupo encuestado un 25% revela que su maestra enseña jugando, un 75% indican no.

#### Interpretación

Podemos observar que la mayor parte de los estudiantes indican que su maestra no enseña jugando. Es beneficioso utilizar juegos didácticos educativos a la hora de motivar el aprendizaje.

## 5. ¿Cree usted que con los juegos educativos mejorará su conocimiento?

Cuadro N°8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	80%
No	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

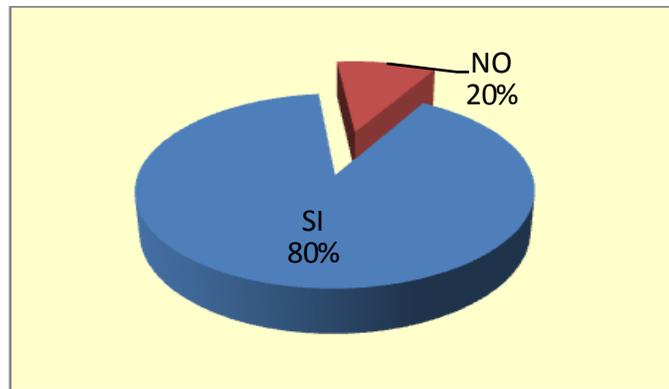


Gráfico N°7

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis

De los estudiantes encuestados un 80% indican que con los juegos educativos mejorará sus conocimientos, un 20% manifiesta que no es así.

### Interpretación

Según el gráfico los estudiantes manifiestan que con los juegos educativos mejorará su conocimiento. Es oportuno que los estudiantes mejoren sus conocimientos a través de juegos didácticos.

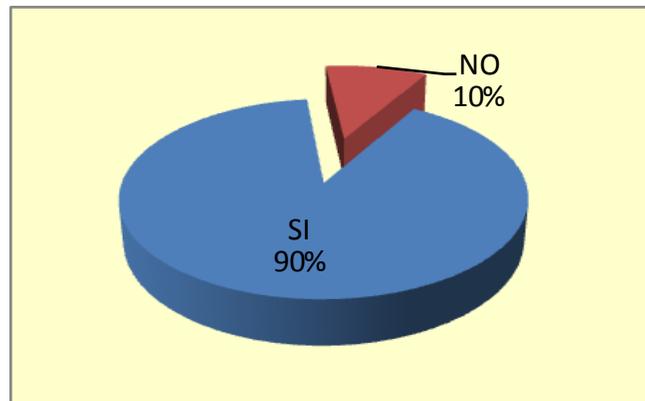
## 6. ¿Cree usted que existen juegos que le motiven a aprender?

**Cuadro N°9**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	18	90%
No	2	10%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°8**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

Del total del grupo encuestado un 90% revela que tienen interés por aprender juegos educativos, mientras que el 10% indican no.

### **Interpretación**

Es importante que el docente utilice metodologías adecuadas que correlacionen tanto la informática como la educación por ello es importante utilizar juegos didácticos educativos que motiven el proceso de aprendizaje.

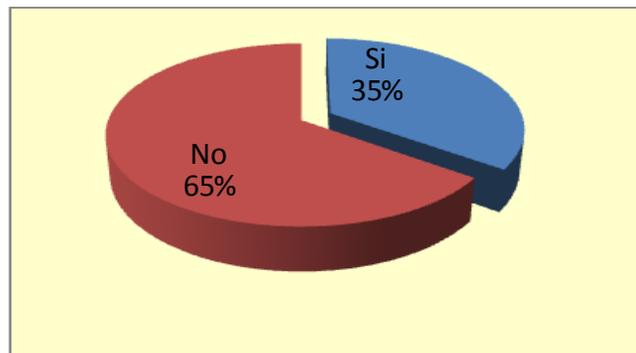
## 7. ¿Ha participado en juegos educativos en el computador?

**Cuadro N°10**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	35%
No	13	65%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos



**Gráfico N°9**

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### **Análisis**

Del total del grupo encuestado un 35% manifiestan que si ha participado en juegos educativos en el computador, un 65% indican no.

### **Interpretación**

De esta encuesta se determina que es necesaria la utilización del computador debido a que los estudiantes deben tener un conocimiento de los diferentes juegos que existen para motivar el aprendizaje en las diferentes asignaturas.

## 8. ¿Cuándo práctica juegos educativos reconoce y rectifica errores?

Cuadro N°11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

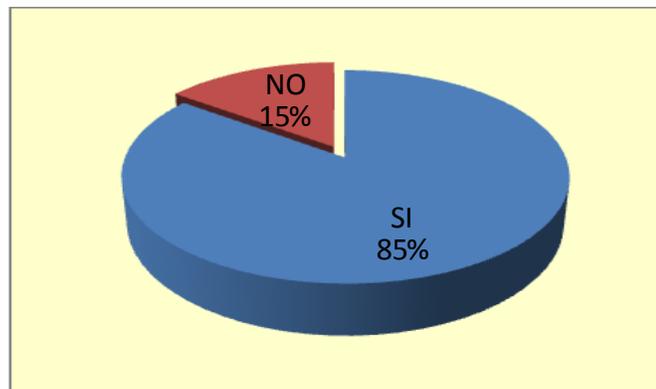


Gráfico N°10

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis

De los estudiantes encuestados el 85% son capaces de reconocer y rectificar errores, mientras el 15% manifiesta que no.

### Interpretación

En esta nueva era tecnológica es necesario el uso de juegos didácticos educativos que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje reconociendo y rectificando errores.

4.2 Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas realizadas a los maestros del séptimo año de educación básica del centro educativo “Albert Einstein” en el mes de septiembre

### 1. ¿Usted considera un buen método de enseñanza es el juego educativo?

Cuadro N°12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	80%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

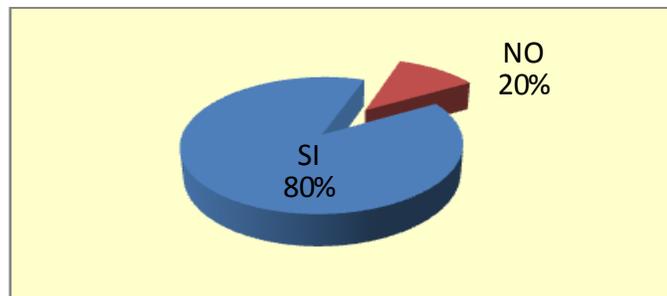


Gráfico N°11

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis

De los docentes encuestados el 80% indican que el juego si constituye un buen método de enseñanza, mientras el 20% manifiesta que no.

### Interpretación

Es importante integrar los juegos didácticos educativos al proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que los métodos lúdicos estimulan y dirigen los movimientos y acciones del estudiante.

## 2. ¿Comparte juegos educativos con los estudiantes?

Cuadro N°13

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	30%
No	60	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado por: Sandi Ramos

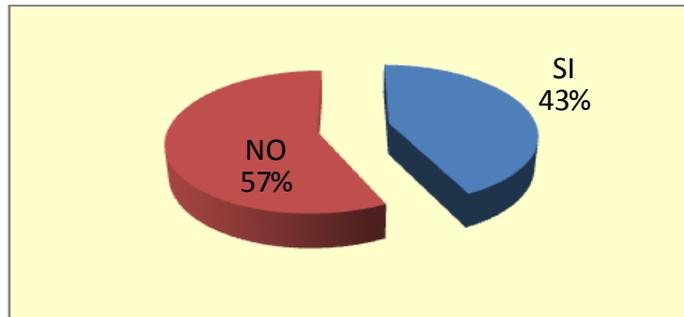


Gráfico N°12  
Fuente: Encuesta  
Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis

Del total del grupo encuestado un 60 % revelan que a través del juego no motivan el aprendizaje de sus estudiantes, un 40% manifiesta que el juego si les ha servido para motivar el aprendizaje.

### Interpretación

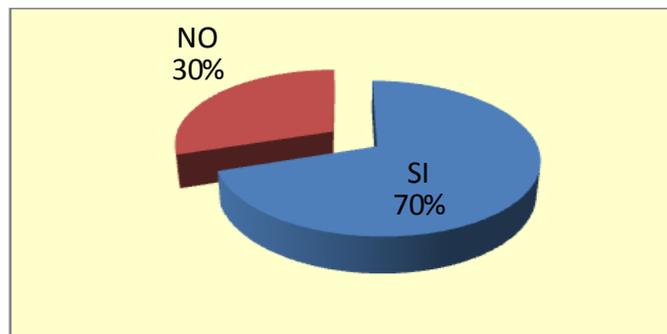
En la actualidad es importante que maestros y estudiantes utilicen juegos para motivar el proceso de aprendizaje

### 3. ¿Los juegos educativos motivan el aprendizaje de los estudiantes?

**Cuadro N°14**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	7	70%
No	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°13**  
**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

De los docentes encuestados el 70% indica que los juegos educativos si inciden en la motivación del aprender de los estudiantes, un 30% manifiesta que no inciden en el aprendizaje.

### **Interpretación**

La utilización de juegos educativos mejorará el aprendizaje debido a que los juegos son de fácil acceso e incorporan herramientas multimedia (sonido, video, texto) y servirá de gran ayuda para el docente.

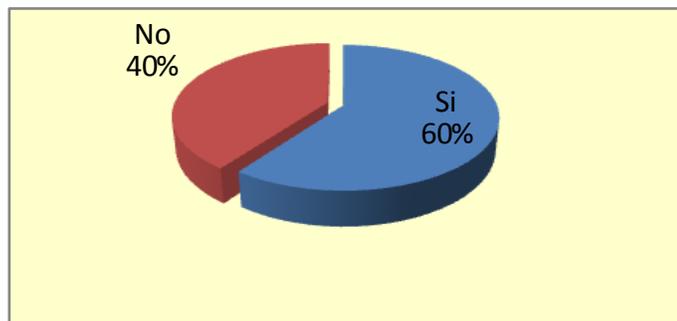
**4. ¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a los estudiantes a desarrollar su potencial?**

**Cuadro N°15**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	6	60%
No	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°14**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

Del total del grupo encuestado un 60% revelan que los estudiantes si desarrollan su imaginación a través la práctica de juegos educativos, un 40% consideran que no.

### **Interpretación**

Según el gráfico se determina que es preciso que los estudiantes abran su imaginación mediante la práctica de juegos didácticos educativos.

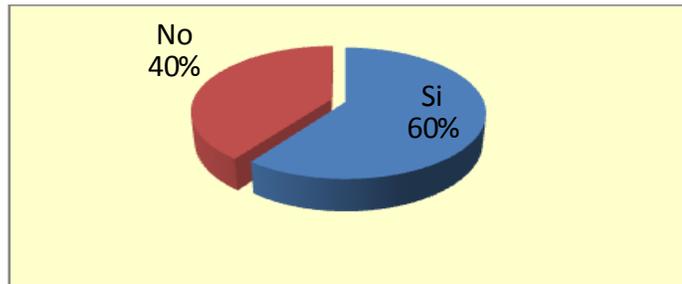
**5. ¿Considera usted importante la práctica de juegos didácticos en la asimilación de conocimientos de los estudiantes?**

**Cuadro N°16**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	6	60%
No	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°15**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

De los docentes encuestados el 60% considera que con la práctica de juegos educativos los estudiantes si asimilan mejor los conocimientos, mientras el 40% manifiestan que no.

### **Interpretación**

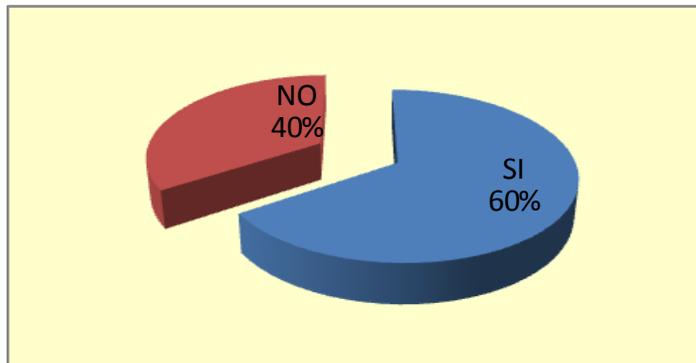
Con la nueva tecnología es imprescindible que los docentes orienten la utilización de juegos didácticos educativos para mejorar la asimilación de conocimientos de los estudiantes.

## 6. ¿Orienta a sus alumnos en la práctica de juegos educativos?

Cuadro N°17

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°16**  
**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

### Análisis

Del total del grupo encuestado un 60% orientan a sus estudiantes a la práctica de juegos educativos, un 40% manifiesta que no.

### Interpretación

En la actualidad existen diferentes juegos didácticos que realizan diferentes actividades y su manejo es diferente de uno a otro por eso es necesario la orientación de juegos didácticos educativos de acuerdo a las diferentes asignaturas

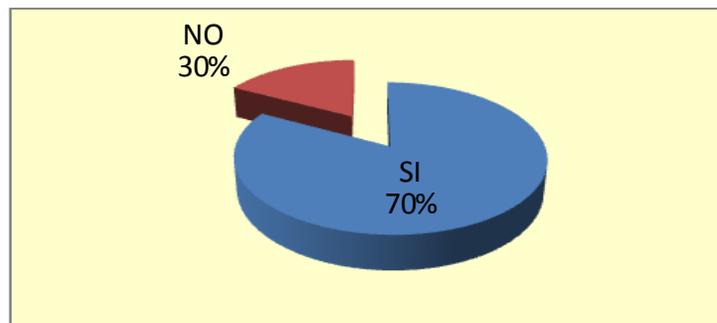
**7. ¿Cree usted que los juegos didácticos tradicionales son mejores que los que practican el computador?**

**Cuadro N°18**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	7	70%
No	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°17**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

De los maestros encuestados el 70% considera que los juegos didácticos tradicionales son mejores que los practicados en computador, el 30% manifiesta que los practicados en computador.

### **Interpretación**

Es importante la utilización de juegos tradicionales, pero para motivar el aprendizaje es necesario el incremento de juegos didácticos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**4.3** Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas realizadas a los padres de familia del séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo “Albert Einstein” en el mes de septiembre.

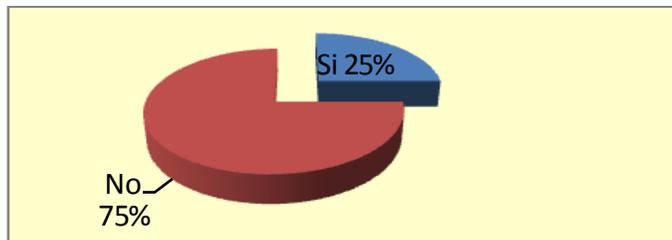
**1. ¿Sabe usted como aprenden sus hijos?**

**Cuadro N°19**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	5	25%
No	15	75%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°18**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

**Análisis**

De los padres encuestados el 25% indican que si saben como aprenden sus hijos, mientras el 75% manifiesta que no saben.

**Interpretación**

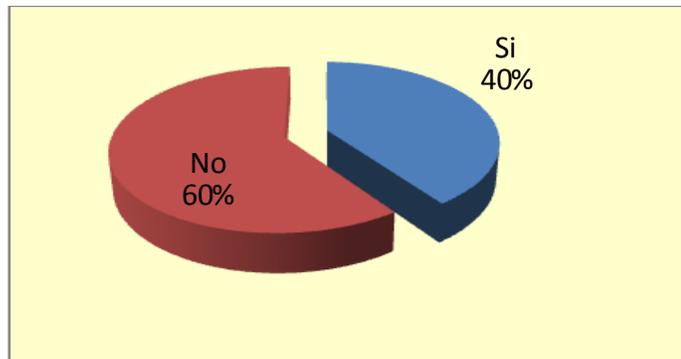
Se debe incrementar juegos didácticos educativos, que será de mucha ayuda a los estudiantes para ser críticos y reflexivo, mejorar sus destrezas y habilidades en el proceso de aprendizaje.

**2. ¿Cree usted que sus hijos utilizan juegos educativos en el computador?**

**Cuadro N°20**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	8	40%
No	12	60%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°19**  
**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

**Análisis**

Del grupo encuestados el 40% indica que sus hijos utilizan el computador para jugar mientras el 60% manifiesta que no.

**Interpretación**

En esta era tecnológica y con recursos multimedia que están a nuestra alance es necesario la utilización de juegos educativos en el computador que motiven el proceso de aprendizaje.

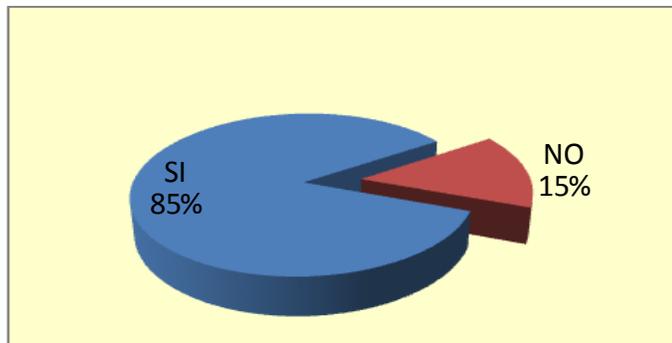
### 3. ¿Cree Ud. que la práctica de juegos educativos motivan el aprendizaje?

**Cuadro N°21**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	17	85%
No	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°20**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

De los padres encuestados el 85% indican que con la práctica de juegos educativos si motivan el aprendizaje, mientras el 15% manifiesta que no.

### **Interpretación**

La practica juegos didácticos educativos el estudiante desarrollará algunas actividades o destrezas intelectuales motivando el proceso de aprendizaje y facilitando la tarea del docente y el estudiante

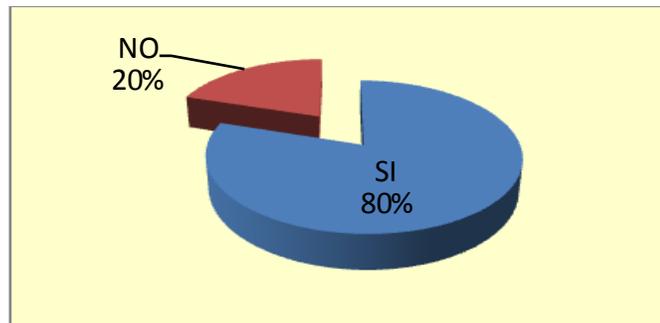
#### 4. ¿Sus hijos practican juegos educativos en casa?

**Cuadro N°22**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	5	20%
No	15	80%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°21**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

#### **Análisis**

Del grupo encuestado el 20% indican que utilizan juegos educativos en el hogar mientras el 80% manifiesta no.

#### **Interpretación**

Es conveniente en el hogar motivar al estudiante a practicar juegos educativos ya que contribuye a la formación física e intelectual y a la vez motivará el proceso de aprendizaje.

### 5. ¿Comparte juegos educativos con sus hijos?

Cuadro N°23

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	10%
No	18	90%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

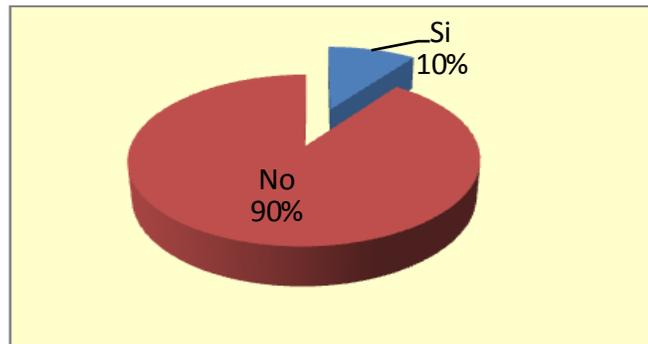


Gráfico N°22

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

### Análisis

De los estudiantes encuestados un 10% revelan practican juegos educativos con sus hijos, un 10% manifiesta que no.

### Interpretación

Es oportuno que los padres de familia compartan juegos didácticos educativos que para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras y perceptivas debido a que el juego estimula y dirige los movimientos y acciones de los estudiantes.

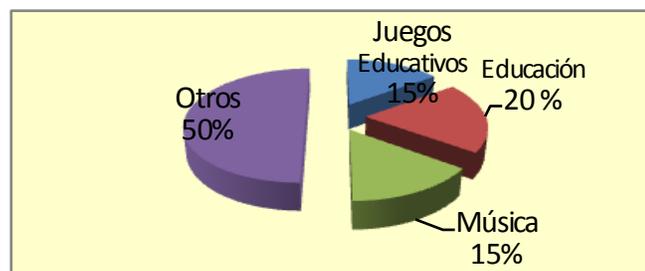
**6. ¿En el computador los programas que sus hijos frecuentan son de?**

**Cuadro N°24**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos educativos	3	15%
Educación	4	20%
Música	3	15%
Otros	10	50%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°23**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

**Análisis**

Del total del grupo encuestado un 15% revela que los programas que frecuentan sus hijos son para jugar, un 20% indican que es para educarse, un 15% para la música y un 50% indican que las utilizan para otras actividades.

**Interpretación**

Es necesario utilizar adecuadamente los programas que existen en el computador debido a que existen varios con diferentes actividades, la utilización de los juegos didácticos educativos ayudaran a motivar el aprendizaje.

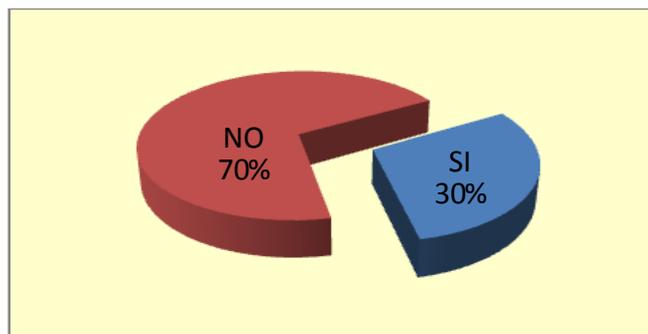
**7. ¿Considera usted que los juegos educativos limitan el desarrollo cognitivo de sus hijos?**

**Cuadro N°25**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	6	30%
No	14	70%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°24**

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandi Ramos

### **Análisis**

Del total del grupo encuestado un 30% considera que los juegos limitan el desarrollo cognitivo, un 70% indican que no.

### **Interpretación**

Los juegos educativos mejoran el desarrollo cognitivo, exploración del medio, capacidad de imitación lo que repercute en la capacidad de reconocer, memorizar, discriminar, identificar e interpretar el mundo real.

### **4.3.Verificación de la Hipótesis**

#### **PRUEBA DEL CHI CUADRADO**

TEMA: “Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, periodo junio – octubre del 2010”

#### **4.3.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS**

HO: Los juegos educativos no potencializarán la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo “Albert Einstein” del Cantón Píllaro Provincia del Tungurahua periodo junio- octubre de 2010

H1: Los juegos educativos potencializarán la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo “Albert Einstein” del Cantón Píllaro Provincia del Tungurahua periodo junio- octubre de 2010.

**4.3.2. SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:** se utilizará el nivel  $X=0,05$

**43.3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN:** Se extrajo una muestra de 20 estudiantes se les aplico un cuestionario sobre la actividad que contiene 2 categorías.

**43.4. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO:** De acuerdo a la tabla de contingencia

4  $\chi^2$  utilizaremos la formula 
$$\chi^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

Donde:

$\chi^2$ = chi cuadrado

$\Sigma$  = Datos esperados

O= Frecuencias observadas

E= Frecuencias Esperadas

### **43.5. ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO**

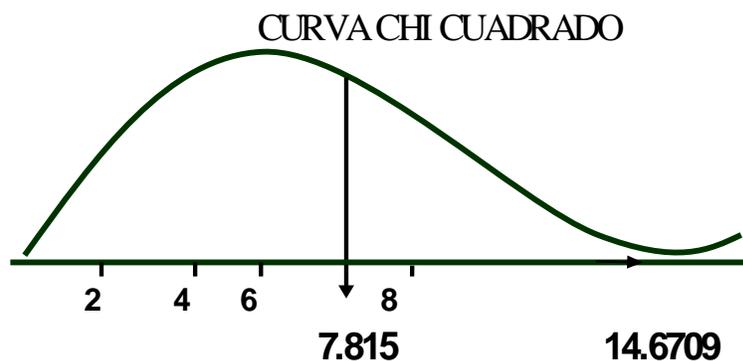
Para decidir sobre estas regiones, primero determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = 3 \times 1 = 3$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel  $\alpha=0,05$  tenemos en la tabla del chi cuadrado  $\chi^2 = 7.815$ . Por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa para todo valor de chi cuadrado que se encuentre hasta el valor 7.815 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados, son mayores de 7.815 la representación gráfica sería.



**Gráfico N°25**  
**Fuente:** Curva del chi Cuadrado  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

#### 4.3.6. RECOLECCIÓN DE CÁLCULOS Y DATOS ESTADÍSTICOS

**Cuadro N° 26**

**FRECUENCIAS OBSERVADAS**

PREGUNTA	CATEGORIAS		SUB
	SI	NO	TOTAL
1. Cree usted que con los juegos educativos mejora su conocimiento	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>20</b>
6.- Su maestra le enseña jugando	<b>5</b>	<b>15</b>	<b>20</b>
7. Su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>20</b>
8. Cree usted que existen juegos que le motiven a aprender	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>20</b>
<b>SUBTOTALES</b>	<b>47</b>	<b>33</b>	<b>80</b>

**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

Cuadro Nº 27

## FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTA	CATEGORIAS		SUB
	SI	NO	TOTAL
1. Cree usted que con los juegos educativos mejora su conocimiento	11.75	8.25	20
6. Su maestra le enseña jugando	11.75	8.25	20
7. Su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar	11.75	8.25	20
8. Cree usted que existen juegos que le motiven a aprender	11.75	8.25	20
<b>SUBTOTALES</b>	<b>47</b>	<b>33</b>	<b>80</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

Cuadro Nº28 Cálculo del chi cuadrado.

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
16	11.75	4.25	18.0625	1.5372
4	8.45	-4.25	18.0625	2.189
5	11.75	-6.75	45.5625	3.8776
15	8.25	6.75	45.5625	5.5227
14	11.75	2.25	5.0625	0.4308
6	8.25	-2.25	5.0625	0.6136
12	11.75	0.25	0.0625	0.25
8	8.25	-0.25	0.0625	0.25
80	80			14.6709

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Sandi Ramos

## DECISIÓN

Para tres grados de libertad y un nivel  $\alpha = 0.05$  se obtiene en la tabla de chi cuadrado 7.815 y como el valor de chi cuadrado calculado es 14.6709 se encuentra fuera de la zona de aceptación , entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: : los juegos educativos potencializarán la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de educación básica del centro educativo “Albert Einstein” del cantón Pillaro provincia del Tungurahua periodo junio- octubre de 2010.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **CONCLUSIONES:**

- Es fundamental el desempeño de los juegos educativos para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras y perceptivas, debido a que el juego estimula y dirige los movimientos y acciones del estudiante.
- Los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor, conocimiento y exploración del medio, capacidad de imitación lo que repercute en la adquisición de la capacidad de conocer, memorizar, discriminar, identificar e interpretar el mundo real.
- La simulación de la realidad son nuevas formas a la hora motivar el aprendizaje y desarrollar el conocimiento de niños y jóvenes.
- En la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

## RECOMENDACIONES

- Mediante los juegos educativos fomentar en el estudiante el desarrollo de la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica.
- Es necesario permitir que los estudiantes fomenten el colectivismo del grupo a la hora del juego la motivación del aprendizaje y del conocimiento.
- Es fundamental mantener alta la motivación, mediante el juego educativo el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego educativo ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual del estudiante.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS.**

##### **TÍTULO.**

APLICACIÓN DE JUEGOS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS PARA DESPERTAR EL INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ALBERT EINSTEIN DEL CANTÓN PILLARO.

##### **INSTITUCIÓN EJECUTORA.**

**Centro Educativo Albert Einstein.**

##### **BENEFICIARIOS**

Los estudiantes del séptimo año de educación básica de centro educativo Albert Einstein.

## **UBICACIÓN**

El Centro Educativo Albert Einstein está ubicado en la Avenida Rumiñahui y la Tranquilla.

## **EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE.**

## **ESTUDIANTE – AUTOR DE LA PROPUESTA.**

## **COSTO.**

TALENTO HUMANO	200.
RECURSOS MATERIALES	280.
SUBTOTAL:	480.
10% DE IMPROVISO:	48
<b>TOTAL.</b>	<b>528</b>

## **6.2. Antecedentes de la propuesta.**

Como antecedentes para esta propuesta se tiene la aplicación de avanzada tecnología educativa a través de juegos interactivos tales como aprender a leer con Pipó música, ortografía, números, animales para ciencias naturales , operaciones cuerpo humano para ciencias naturales para todos a los años de educación básica que proveen a los estudiantes de espacio virtual, cooperar en ambientes colaborativos de aprendizaje informático donde interactúan, comparten información el cual les ayuda para el desarrollo profesional.

### **6.3. Justificación.**

Los alumnos se motivan e incrementan su interés por el aprendizaje al utilizar estos materiales, en vista que la motivación (el querer) es uno de los pilares del aprendizaje, ya que insista a la actividad el pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

Al mantener una continua actividad intelectual los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo.

La inclusión de gráficos dinámicos, interactivos, simuladores, herramientas para el proceso de formación que guíen al estudiante y favorezcan la comprensión orientan de significativamente aprendizajes a través de su entorno.

Los juegos informáticos educativos facilitan la práctica sistematizada de juegos con temas y ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, que liberan al profesor de trabajos tedioso y monótono, de manera que puede dedicarse más al estímulo y desarrollo de las facultades cognitivas de los alumnos.

Con la utilización de los juegos educativos se pretende estimular la actividad cognoscitiva e influir en el desarrollo multifacético de la personalidad.

En el juego el estudiante comprende la particularidad de su individualidad humana, llega a conocer sus potencialidades y lo que se logra avanzar cuando nos alimentamos de otros y no contamos solamente con nuestros propios esfuerzos.

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. Objetivo general**

Diseñar juegos informáticos educativos que motiven de mejor manera el proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Einstein

### **6.4.1. Objetivos específicos.**

- Aplicar los juegos informáticos educativos como una forma innovadora de motivar el aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Einstein.
- Estimular a los estudiantes la utilización de los juegos informáticos educativos para la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del Centro Educativo Albert Einstein.

## **6.5. Análisis de factibilidad.**

La aplicación de juegos informáticos educativos motivara el aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Einstein, tomando en cuenta que los alumnos reciben clases de computación por ende poseen conocimientos básicos de la asignatura.

Se ha concluido que en el centro educativo Albert Einstein no se aplica ningún tipo de juego informático educativo y al determinar que existe una gran desmotivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de

educación básica; es necesario el empleo de métodos activos en la enseñanza donde se utilicen juegos informáticos educativos para la integración de habilidades propias de cada asignatura.

El laboratorio de la escuela dispone de equipos con las siguientes características

Computador pentium iv

Memoria de 512 mb

Disco duro de 160 gb

Unidad de cd- rw

Monitores de 17“

Sistema operativo windows xp

Conexión a internet.

Existe la predisposición de autoridades y maestros para la aplicación de la propuesta.

Se dispone también de variados juegos informáticos educativos que permiten demostrar su beneficio y utilidad al ser aplicados en clases.

El laboratorio de computación centro educativo Albert Einstein dispone de los requerimientos necesarios para la aplicación de juegos informáticos educativos.

## **6.6. Fundamentación.**

Los juegos informáticos educativos serán utilizados por docentes y estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Einstein para motivar el aprendizaje y potencializar su capacidad cognitiva.

La presente propuesta se basa en la aplicación de la tecnología informática donde es posible utilizar la educación informática, educación multimedia; creación de

aplicaciones informáticas para entornos educativos, motivando el aprendizaje y el conocimiento.

## **Software educativo**

Software educativo es aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Ruges lamas (2000), los software educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

**El computador como herramienta motivacional.** Los programas multimedia han entrado a formar parte del entorno del niño se pueden utilizar como herramienta motivacional que permiten suscitar en el docente una reflexión sobre los paradigmas de la educación para conseguir estrategias de trabajo de acuerdo con el avance de los conocimientos cerebrales y con nuevas tácticas para que se pueda apropiar de estos conocimientos e integrarlos al sistema educativo

No obstante, la innovación lleva a confusiones e imprecisiones conceptuales reflejadas en la educación. Dependiendo del método que se realice en desarrollo del material didáctico, se le dan al docente y a los alumnos herramientas para hacer un análisis comparativo de las habilidades y destrezas y de acuerdo con esto orientar la

forma de aprendizajes convirtiendo al computador en un facilitador del desarrollo de aptitudes.

**El juego como agente de motivación.** Una sociedad como la actual, los niños de las ciudades cada vez tienen menos oportunidades de realizar juegos motrices o de crear unos propios. Los adultos estamos obligados a facilitar oportunidades, lugares y materiales de juego apropiados. Debemos ser conscientes de que se un niño no tiene suficiente momentos de esparcimiento, puede no desarrollar su proceso madurativos creando mecanismo perjudiciales como agresividad, sentimientos de destrucción inhibición social.

El valor pedagógico del juego reside en que el niño explore sus posibilidades mediante el ensayo y error sin experimentar sensación de fracaso ya que en el juego no hay evaluación. Este proceso lúdico le permite adquirir autoafirmación, es necesario que los niños jueguen indistintamente con todo tipo de juegos y juguetes sin crear estereotipos rígidos por razón de sexo y favoreciendo el desarrollo integral de habilidades en un ambiente de tolerancia e intercambio.

## 6.7. MODELO OPERATIVO

**Cuadro N°29 Modelo operativo.**

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Involucrar a las autoridades en el uso de juegos didácticos educativos	Lograr que las autoridades se interesen en el uso de juegos informáticos educativos	Charlas y exposición de juegos informáticos educativos	Humano Materiales Institucionales	Mes de enero	Autoridades	Cambio de actitud en el proceso de enseñanza
Capacitación	Capacitar a docentes y estudiantes en el uso de juegos informáticos educativos	Realizar talleres para el uso de juegos educativos didácticos	Humano Materiales Institucionales	Mes de enero	Autoridades y facilitador	Docentes capacitados para aplicar juegos didácticos
Aplicación	Utilizar juegos informáticos educativos para motivar en las diferentes áreas	Coordinar con el responsable del área de computación	Humano Materiales Institucionales	Mes de febrero	Docentes facilitador	Docentes utilizan los juegos informáticos educativos sin dificultad
Evaluación	Aplicar los juegos informáticos educativos en las diferentes áreas	Practicar los juegos informáticos educativos en hora, clase	Humano Materiales Institucionales	Mes de marzo	Autoridades y Docentes	Estudiantes motivados aprender.

**Fuente: Personal**

**Elaborado por: Sandi Ramos**

### **6.7.1. Metodología. Modelo operativo**

Para la aplicación de la propuesta se realizarán diferentes actividades que permitirán obtener los resultados deseados:

#### **CAPACITACIÓN DE LOS DOCENTES.**

A través de talleres prácticos de computación

#### **EJERCICIO, APLICANDO JUEGOS DIDÁCTICOS**

##### **Taller N° 1**

#### **Tema: La brújula**

#### **Objetivo:**

Realizar un aprendizaje motivador en el cual el estudiante observa piensa y realiza.

#### **Desarrollo**

1. Clic en inicio.

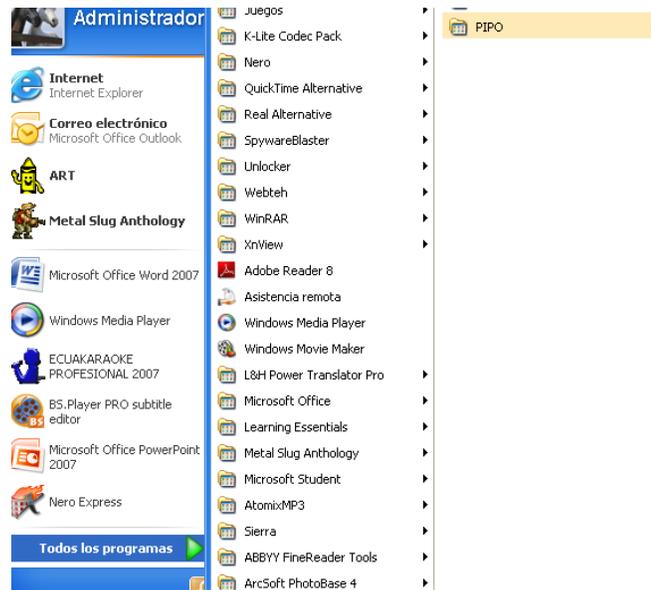


**Gráfico N°26** Barra de tareas

**Fuente:** Windows Xp

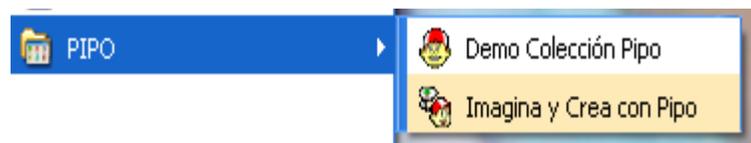
**Elaborado por:** Sandi Ramos

## 2. Clic en todos los programas y aparece PIPO



**Gráfico N°27 Acceso a todos los programas**  
**Fuente:** Windows Xp  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

## 3. Clic en Demo Colección Pipo



**Gráfico N°28 Programa Pipo**  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

#### 4. Clic en jugar



**Gráfico N°29** Jugar con Pipo  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

#### 5. Selecciona el título



**Gráfico N°30** Colección de Pipo  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

Geografía con Pipo es un programa diseñado para que los estudiantes comprendan conceptos de geografía de manera divertida.

6. Escribe tu nombre.



**Gráfico N°31** Geografía  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

7. Clic en jugar



**Gráfico N°32** Jugar con Pipo  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

## 8. Selección de tema

### LABRUJULA Y LAS DIRECCIONES



**Gráfico N°33** La brújula y direcciones

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Sandi Ramos

## 9. Selecciona el nivel de juego.



Nivel fácil

**Gráfico N°34** Selección de nivel

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Sandi Ramos

10. Pulsa sobre las puntas de la brújula que indica la dirección que Pipo pide.



**Gráfico Nº35** Brújula- sur  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico Nº36** Brújula- Norte  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°37** Brújula- Este  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°38** Brújula- Oeste  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

11. Los puntajes aparecen en la parte inferior



**Gráfico N°39** Puntaje  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

Se puede jugar las veces que se desee, o hasta conseguir el aprendizaje deseado.

## Taller N°2

**Tema:** Los polígonos

**Objetivo:** Utilizar los juegos didácticos educativos para motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

**Desarrollo**

1. Insertar en CD ROM



Gráfico N°40

Fuente: Internet

Elaborado por: Sandi Ramos

2. Selecciona una cara



Gráfico N°41 Caras

Fuente: Internet

Elaborado por: Sandi Ramos

3. Elige un icono



**Gráfico N°42** Pantalla principal

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Sandi Ramos

4. Clic en el icono elegido



**Gráfico N°43** Icono

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Sandi Ramos

5. Elige un documento



**Gráfico N°44** Documentos

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Sandi Ramos

6. Clic



**Gráfico N°45** Icono de juego  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

7. En la pantalla aparece varios temas



**Gráfico N°46** Temas de juegos  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

8. Elije un tema



**Gráfico N°47** Los polígonos  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

9. Línea formada por varios segmentos



**Gráfico N°48** Línea de segmentos  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos



**Gráfico N°49** Polígono  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

10. Intenta unir los puntos A y H



**Gráfico N°50** Unión de líneas A y H  
**Fuente:** Internet  
**Elaborado por:** Sandi Ramos

## 11. Obtendrás un polígono



Gráfico N°51 Concepto de polígono

Fuente: Internet

Elaborado por: Sandi Ramos

### 6.8. Administración

El acceso a los juegos y direcciones web serán utilizados y administrados por:

- Profesor de computación
- Personal docente
- Estudiantes

### Talento humano

- Autoridades.
- Docentes
- Alumnos.

### Recursos materiales:

- Computadores
- Internet
- Hardware
- Software.

## **6.9. Previsión de la evaluación**

### **6.9.1. Evaluación y monitoreo**

Se establecerá los resultados alcanzados con la aplicación y práctica del proyecto. La eficacia del uso de los juegos informáticos educativos se establecerá al motivar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica y posteriormente se realizará una encuesta para medir el grado de eficiencia de la aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos y profesores de la institución.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

Colombia aprende, mec, extraído el 20-09-2010

Conceptos y evolución de la ingeniería del software  
(<http://mondragon.angeltowns.net/>).

Declaración de luis ignacio gómez en la página web:  
<http://www.cubaminrex.cu/> sobre los software educativos.

Discurso de nuestro comandante fidel castro en pedagogía 2003.

DAVIS, WIFFIAN S HERRAMIENTAS CASE, EDITORIAL PARAINFO.  
ESPAÑA. 1992. 286 PÁGINAS

FOLLETO DEL CURSO INFORMÁTICA EDUCATIVA. Instituto superior  
pedagógico para la educación técnica y profesional. Mc. Vicenta p rez  
fern ndez, mc. Mar a del pilar de la cruz fern ndez, lic. Osana eiriz garc a, lic.  
Georgina correderas molina, mc. Mireya l pez delgado.

Historia de la computaci n (art culo de monografias.com).

[HTTP://WWW.COLOMBIAAPRENDE.EDU.COHTML/HTML/MEDIATE  
CA/1607/ARTICLE-126374.HTML](HTTP://WWW.COLOMBIAAPRENDE.EDU.COHTML/HTML/MEDIATE<br/>CA/1607/ARTICLE-126374.HTML)

[\(SISTEMAS DE INFORMACI N\)">HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS7/SISINF/SISINF.SH  
ML \(SISTEMAS DE INFORMACI N\)](HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS7/SISINF/SISINF.SH<br/>ML)

[HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS12/LDIDHOY/LDIDHT  
ML \(LA DID CTICA\)](HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS12/LDIDHOY/LDIDHT<br/>ML (LA DID CTICA))

[HTTP://WWW.EDUCAR.ORG/ARTICULOS/ENSENANZADEDIDACTIC  
A.ASP \(LA DID CTICA\)](HTTP://WWW.EDUCAR.ORG/ARTICULOS/ENSENANZADEDIDACTIC<br/>A.ASP (LA DID CTICA))

[HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS11/HISPEDA/HISPED  
A.SHTML \(LA PEDAGOG A\)](HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS11/HISPEDA/HISPED<br/>A.SHTML (LA PEDAGOG A))

[HTTP://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE\\_EDUCATIVO  
\(SOFTWARE EDUCATIVO\)](HTTP://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SOFTWARE_EDUCATIVO<br/>(SOFTWARE EDUCATIVO))

La informática como recurso pedagógico – didáctico en la educación. Carina buratto, ana laura canaparo, andrea laborde, alejandra minelli  
MCGRAW HILL. MADRID, ESPAÑA. ES. 1999. 2A ED. 390 P., IL. ; 21 CM.

Software educativo. Metodología y criterio para su elaboración y evaluación.  
Mg. Mirtha ramos ([www.uned.ac.cr](http://www.uned.ac.cr))

## ANEXOS

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica del Centro Educativo Albert Einstein.

**Objetivo.-** Utilizar los juegos didácticos educativos para motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

**Instructivo.-** Llenar los espacios en blanco la respuesta que corresponda.

**1. ¿Mejorará su aprendizaje si trabaja con entusiasmo?**

**Si**  **No**

**2. ¿Su maestra es paciente y tolerante al momento de enseñar?**

**Si**  **No**

**3. ¿Son motivadores las clases que su maestra imparte?**

**Si**  **No**

**4. ¿Su maestra le enseña jugando?**

**Si**  **No**

**5. ¿Cree usted que con los juegos educativos mejorara su conocimiento?**

**Si**  **No**

**6. ¿Cree usted que existen juegos que le motiven a aprender?**

**Si**  **No**

**7. ¿Ha participado en juegos educativos en el computador?**

**Si**  **No**

**8. ¿Cuándo práctica juegos educativos reconocer y rectificar errores?**

**Si**  **No**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Albert Einstein.

**Objetivo.-** Utilizar los juegos didácticos educativos para motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

**Instructivo.-** Llenar los espacios en blanco la respuesta que corresponda.

**1. ¿Usted considera un buen método de enseñanza es el juego educativo?**

**Si**  **No**

**2. ¿Comparte juegos educativos con los estudiantes?**

**Si**  **No**

**3. ¿Los juegos educativos motivan el aprendizaje de los estudiantes?**

**Si**  **No**

**4. ¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a los estudiantes a los estudiantes a desarrollar su potencial?**

**Si**  **No**

**5. ¿Considera usted importante la práctica de juegos didácticos en la asimilación de conocimientos de los estudiantes?**

**Si**  **No**

**6. ¿Orienta a sus alumnos en la práctica de juegos educativos?**

**Si**  **No**

**7. ¿Cree usted que los juegos didácticos tradicionales son mejores que los que practican el computador?**

**Si**  **No**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta aplicada a los padres de familia de séptimo año de educación básica del Centro Educativo Albert Einstein.

**Objetivo.-** Utilizar los juegos didácticos educativos para motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

**Instructivo.-** Llenar los espacios en blanco la respuesta que corresponda.

1. **¿Sabe usted como aprenden sus hijos?**

Si  No

2. **¿Cree usted que sus hijos utilizan juegos educativos en el computador?**

Si  No

3. **¿Cree Ud. que la práctica de juegos educativos motivan el aprendizaje?**

Si  No

4. **¿Sus hijos practican juegos educativos en casa?**

Si  No

**5. ¿Comparte juegos educativos con sus hijos?**

**Si**

**No**

**6. ¿En el computador los programas que sus hijos frecuentan son de?**

Juegos

Educación

Música

Otros

**7. ¿Considera usted que los juegos educativos limitan el desarrollo cognitivo de sus hijos?**

**Si**

**No**