



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

## TÍTULO

“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

Tesis previa a la obtención del grado de  
Licenciada en Ciencias de la Educación mención  
Informática Educativa

## AUTORA

Andrea Genoveva Ontaneda Abad

## DIRECTORA

Ing. Majhy Chuquirima Conza Mg.Sc.

1859

LOJA – ECUADOR

2016

Ing. Majhy Chuquirima Conza, Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

**CERTIFICA:**

Haber asesorado y revisado el presente trabajo de investigación, el mismo que se ajusta a las normas establecidas por la Carrera de Informática Educativa, de la Universidad Nacional de Loja, y que corresponde a la tesis titulada: **“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”**, de autoría de la postulante Andrea Genoveva Ontaneda Abad, por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Agosto del 2015



---

Ing. Majhy Chuquirima Conza, Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Andrea Genoveva Ontaneda Abad declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo formalmente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el repositorio Institucional – Biblioteca virtual.

**Autora:** Andrea Genoveva Ontaneda Abad.

**Firma** 

**Cédula** 1105935322

**Fecha** Loja, Marzo del 2016

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo Andrea Genoveva Ontaneda Abad declaro ser autora de la tesis titulada: **“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual en el Repositorio digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de éste trabajo en RDI, en las redes informáticas del país y del exterior, con las cuales tengan convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 01 días del mes de marzo del dos mil dieciséis, firma la autora.

Firma .....

**Autora.** Andrea Genoveva Ontaneda Abad

**Cédula N.** 1105935322

**Dirección.** Loja (Ciudadela Julio Ordoñez)

**Correo Electrónico.** ontanedaandre@gmail.com

**Teléfono.** 0981633152

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de Tesis:** Ing. Mgs. Mahjy Chuquirima Conza,

**Tribunal de Grado.**

**Presidente.** Lic. Johnny Hector Sánchez Landin Mgs.

**Primer Vocal.** Dr. Oswaldo Minga Diaz Mgs.

**Segundo Vocal.** Dr. Sixto Rene Ruiz Salazar Mgs.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por todas las oportunidades que ha puesto en mi camino, a mi querida madre María Ontaneda por enseñarme a luchar por lo que quiero y demostrarme que el verdadero fracaso no está en caer si no en no saberse levantar y a mi pequeño hijo Sebastian mi inspiración total para superarme.

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación el Arte y la Comunicación y a los docentes de la Carrera de Informática Educativa por guiarme por el camino de la sabiduría y formarme como profesional.

Mi reconocimiento especial a la Ing. Majhy Chuquirima Conza, directora de tesis por el aporte y asesoramiento constante en el desarrollo de esta tesis.

El agradecimiento a las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1, por su colaboración en la investigación y a todos mis compañeros de aula por ser los cómplices de esta experiencia académica.

**Andrea Genoveva Ontaneda Abad**

## **DEDICATORIA**

Por no ser la testigo de tus primeras experiencias de la vida, han sido tantas cosas que hemos enfrentado solos pero este logro es el resultado de tanto esfuerzo con mucho amor dedico este trabajo a mi amado hijo Sebastian.

A mí querida madre María eres el vivo ejemplo de superación, gracias por darme la vida y por luchar siempre para sacarnos adelante a mí y a mi hermano, por tu apoyo incondicional y perseverancia, por impulsarme por el camino del bien y de la sabiduría, a mi hermano Juan Carlos y a toda mi familia gracias por todo la motivación para lograr mi objetivo.

**Andrea Genoveva Ontaneda Abad**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

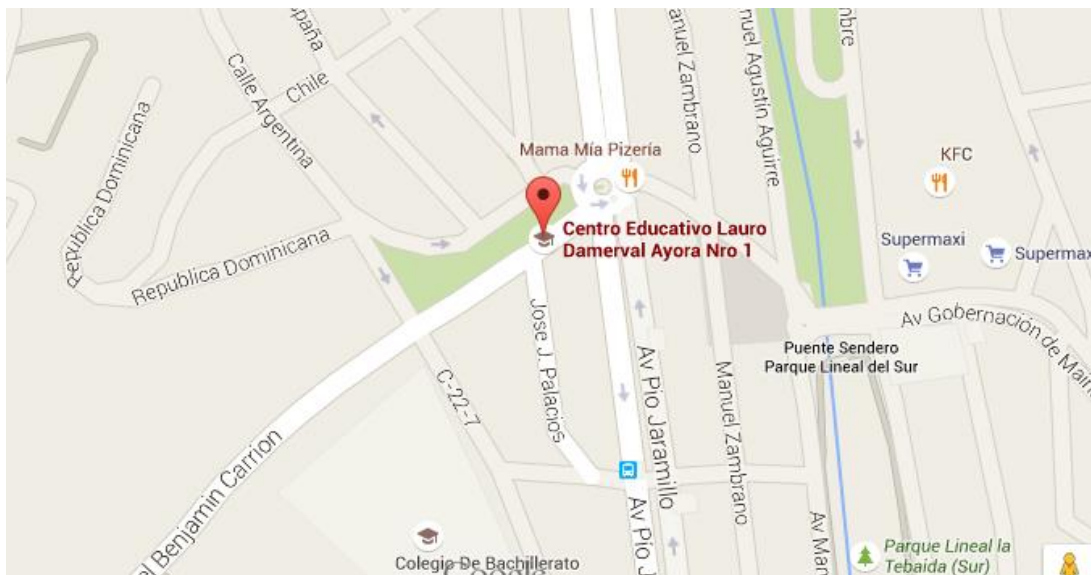
| <b>ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>                       |  |             |             |                   |                |             |             |                      |                   |                       |   |
|--|--|-------------|-------------|-------------------|----------------|-------------|-------------|----------------------|-------------------|-----------------------|---|
| <b>BIBLIOTECA: AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN</b> |  |             |             |                   |                |             |             |                      |                   |                       |   |
| TIPO DE DOCUMENTO  | AUTORA   | FUENTE      | FECHA - AÑO | ÁMBITO GEOGRÁFICO |                |             |             |                      |                   | OTRAS DESAGREGACIONES | OTRAS OBSERVACIONES   |
|  | NOMBRE DEL DE LA TESIS   |             |             | NACIONAL          | REGIONAL       | PROVINCIAL  | CANTÓN      | PARROQUIA            | BARRIO            |                       |   |
|  |  |             |             | CUMUNIDAD         |                |             |             |                      |                   |                       |   |
| <b>Tesis</b>   | Andrea Ontaneda<br><br>“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.” | <b>UN L</b> | <b>2016</b> | <b>ECUADOR</b>    | <b>ZONAL 7</b> | <b>LOJA</b> | <b>LOJA</b> | <b>SAN SEBASTIAN</b> | <b>LA TEBAIDA</b> | <b>CD</b>             | Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa |

# MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

## UBICACIÓN GEOGRAFICA DEL CANTÓN LOJA



## CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA "LAURO DAMERVAL AYORA N° 1"





## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
  - ii. CERTIFICACIÓN
  - iii. AUTORÍA
  - iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN.
  - v. AGRADECIMIENTO
  - vi. DEDICATORIA
  - vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
  - viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.
  - ix. ESQUEMA DE TESIS
    - a. TÍTULO
    - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY.
    - c. INTRODUCCIÓN
    - d. REVISIÓN DE LITERATURA
    - e. MATERIALES Y MÉTODOS
    - f. RESULTADOS
    - g. DISCUSIÓN
    - h. CONCLUSIONES
    - i. RECOMENDACIONES
    - j. BIBLIOGRAFÍA
    - k. ANEXOS
- ÍNDICE

**a. TÍTULO**

“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

## **b. RESUMEN**

En la presente investigación se planteó la construcción de un recurso lúdico computarizado, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, para los niños de quinto grado paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja, período 2015, en base a la problemática encontrada en el proceso de enseñanza aprendizaje en las destrezas de la asignatura y la carencia de material didáctico computarizado, se determinaron los contenidos de mayor dificultad en la entrevista y encuesta aplicadas y se incluyeron en la herramienta para fortalecerlos.

Para elaborar la aplicación se utilizaron los métodos científico y deductivo con el primero se logró un producto final siguiendo cada etapa, el segundo permitió la elaboración del marco teórico, utilizando la metodología Cascada se obtuvieron los requerimientos de los usuarios, en base a las necesidades se diseñaron las actividades, luego se desarrolló y codificó la aplicación, se realizaron las pruebas para corregir errores, se socializó y validó con la docente y estudiantes con una ficha de valoración para medir la pertinencia y validez del recurso, dando resultados positivos en los aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

En base a los resultados se afirma que el recurso lúdico es un instrumento para la enseñanza, permite mejorar la adquisición del aprendizaje de una forma divertida y dinámica para el estudiante como una estrategia innovadora utilizada por la docente dando cumplimiento a los nuevos estándares curriculares planteados por el Ministerio de Educación sobre la inmersión de las tecnologías de la información y la comunicación en los salones de clase.

## **SUMMARY**

In the present research the researcher planted a recreational computerized resource, as a support of teaching-learning process in the subject of English to children of fifth grade parallel B at Lauro Damerval Ayora N°1 Educational Institution of the Loja city , 2015 period, based on the problematic found in teaching-learning process in the subjects' skills and the lack of computerized teaching materials, the most difficult content were determined and applied through the interview and the survey applied and were included in the tool to strengthen them.

To elaborate the application the researcher used the scientific and deductive methods, the first one final achieved the final product following each stage, the second one allowed the development of the theoretical framework, using the Cascada methodology the researcher obtained the users' requirements, based on needs the activities were designed, then the investigator developed and codified the application, tests were performed to correct errors, she socialized and validated with the teacher and students with a validation card to measure the relevance and validity of the resource, giving positive results in the functional aspects , technical and pedagogical.

Based on the results it might conclude that the use of recreational resource is a teaching tool, which improves the acquisition of learning in a fun and dynamic way to the student as an innovative strategy used by the teacher giving fulfillment to the new curriculum standards set by the Ministry of Education on the immersion of the information and communications technology in the classroom.

## **c. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación surgió después de haber realizado un sondeo en el cual se determinó que los estudiantes de quinto grado, paralelo B, de la Escuela Lauro Damerval Ayora N°1, tienen dificultad en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Inglés, principalmente en las destrezas de escribir, leer y en significado de las palabras.

Por otra parte existen vacíos de conocimiento ya que los estudiantes no han tenido un docente estable de la asignatura en años anteriores, la docente no cuenta con material didáctico mucho menos tecnológico o computarizado para dictar sus clases, los únicos materiales utilizados son los libros guías, cuaderno, diccionario, láminas y fichas, esto hace que las clases se torne poco llamativa al interés de los niños y niñas y que los resultados de aprendizaje sean poco satisfactorios.

Para dar posible solución a esta problemática se planteó el tema de investigación denominado “CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.” El objetivo de esta investigación es la de cumplir con las exigencias para la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa.

En la actualidad se están incorporando las TIC en diferentes ámbitos de la educación, uno de ellos es la implementación de recursos lúdicos o juegos educativos computarizados en distintas asignaturas y se ha demostrado que en la enseñanza de Inglés se obtiene ventajas efectivas ya que promueven, entretienen y promocionan fluidez en el vocabulario. El recurso didáctico computarizado facilita a la docente la enseñanza de los contenidos de una manera más dinámica e interesante, los niños aprenderán a vocalizar y escribir correctamente las palabras de los contenidos de la asignatura mediante los distintos juegos integrados en dicha herramienta. Este tipo de recurso lúdico es de gran importancia en el ámbito educativo, las actividades lúdicas generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo.

Se empleó la metodología Cascada para desarrollar el recurso lúdico, permitió el análisis de los requerimientos y necesidades de los estudiantes y docentes tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje, según la información obtenida a través de encuesta y entrevista, se diseñó la aplicación, seguidamente se desarrolló el recurso lúdico y se realizaron las respectivas pruebas, para posteriormente ser socializado y aplicar la ficha de valoración que permitió verificar la validez del recurso didáctico. Para la construcción del recurso se utilizaron herramientas como Adobe flash CS6, lenguaje Action Script 3.0, Adobe Photoshop CS6, Adobe Ilustrador CS6 y Scratch 1.3.1, las cuales permitieron codificar y construir la aplicación.

Se utilizó el método científico el cual permitió seguir rigurosamente cada una de sus fases para la elaboración del recurso lúdico y método deductivo para discernir de los diferentes postulados, principios, leyes y teoremas sobre la educación para desarrollar el marco teórico y el presente estudio de investigación.

De acuerdo a estos métodos y materiales se evidenció el cumplimiento de cada uno de los objetivos: se construyó el recurso lúdico computarizado después de haber evidenciado los principales requerimientos y necesidades que la docente y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, para posteriormente diseñar y elaborar el recurso con las herramientas tecnológicas que permitan aprender al estudiante de forma lúdica de acuerdo a los contenidos y a la edad de los niños, finalmente se capacitó a la docente y estudiantes para la correcta utilización del recurso.

Se puede concluir que el recurso lúdico computarizado si permite cumplir con el objetivo de apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollar las destrezas de escribir, leer y pronunciar correctamente, de acuerdo a los contenidos planificados siendo un apoyo tecnológico y dinámico de vital importancia para la docente en el salón de clase.

En base a estos resultados se recomienda a las autoridades realizar cursos de capacitación a los docentes en el uso y manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación para que puedan elaborar material didáctico computarizado y apoyen su enseñanza en el aula, a la docente se le recomienda hacer uso del recurso lúdico como una herramienta de apoyo durante todo el año escolar para que apoye los contenidos con mayor dificultad en los estudiantes.

#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

##### **Educación**

Educación proviene del latín *educere* que significa guiar conducir o *educare* formar, instruir. Según Buró (2010), “la educación es el medio fundamental, para adquirir transmitir y acrecentar la cultura, es un proceso permanente orientado a contribuir al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para adquisición de conocimientos y para transformar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social” (p.5). Es el proceso en el cual se transmiten conocimientos, valores y costumbres que se transfieren a través de la palabra, comportamiento, acciones, actitudes utilizando métodos y técnicas adecuadas al contexto con fines determinados.

Educación se refiere a la influencia sistemática realizada sobre una persona para formarla y desarrollarla. El objetivo principal de la educación, en todos sus ámbitos y contextos, está enmarcada en el desafío de apoyar la formación de personas competentes y críticas, capaces de tomar decisiones para transformar su realidad aportando al desarrollo de la sociedad e integrar las dimensiones el saber conocer, el saber hacer y el aprender a aprender en el transcurso de toda su vida ya sea de manera formal o no formal.

##### **La educación en la sociedad del conocimiento**

Las organizaciones y sociedades día a día adoptan políticas y estrategias que les permitan progresar en procesos investigativos que generen alta competitividad y altos



estándares de conocimiento. Para Terrazas y Silva (2013), “El avance tecnológico y el desarrollo de la humanidad han ido planteando herramientas, recursos, técnicas tendientes a cumplir el propósito de sistematizar la educación con miras al propósito de generar conocimiento”(p.5).

Se entiende por conocimiento a la apropiación y generación de ideas que el ser humano utiliza, que estructuradas lógicamente permiten construir información y transmisión de significados para la toma de decisiones que le permitan transformar su realidad.

La aparición de la llamada sociedad del conocimiento ha generado cambios en el contexto de la educación y juega un papel determinante de modo que debe formar a personas íntegras con actitudes y habilidades que demanda la actual sociedad globalizada y que sean capaces de aprender a aprender para acceder al conocimiento durante toda su vida. El conocimiento y la tecnología son los elementos de mayor impacto para el desarrollo económico y social de las comunidades a partir de la innovación científica, tecnológica y el acceso a la información en otras dimensiones de tiempo y espacio.

### **Educomunicación**

La educomunicación es una dimensión que integra estudios teórico-prácticos entre la educación y la comunicación. Aparici (2010), manifiesta que “la educomunicación nos representa una filosofía y una práctica de la educación basadas en el diálogo y la participación que no requieren solo tecnologías sino de cambio de actitudes y de concepciones” (p.7). También integra la formación crítica e inteligente, en los procesos comunicativos dentro del aula.

Cabe entender que en el proceso de enseñanza aprendizaje la comunicación entre el estudiante y docente es parte primordial para adquirir, transmitir y aplicar el conocimiento en el aula, apoyados del buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

## **Pedagogía**

Es la ciencia cuyo objeto de estudio son los diferentes procesos educativos para innovar, profundizar y transformar dicho proceso. “La pedagogía es el fundamento de la práctica pedagógica, en ella se expresa el saber sobre la enseñanza y por tanto se propicia de conceptos métodos, nociones y modelos” (Tamayo, 2007, p 70).

La pedagogía tiene por objetivo el estudio de todos los aspectos de la educación, propone normas y reglas que componen los métodos y procedimientos que se utilizan para llevar exitosamente el proceso educativo dentro del aula.

### **Principales enfoques de la pedagogía**

#### **Conductista**

Para Ferreiro (2012). “En el conductismo la descripción de la conducta se hace a partir de la relación estímulo – respuesta, según los cuales el estímulo y la respuesta se asocian y condicionan para dar una conducta aprendida, no innata, y tan variada como sean los estímulos” (p 27). El aprendizaje se construye por asociacionismo y por reforzamiento. El primero sostiene que existe una relación contigua entre el estímulo y la respuesta lo que da

como resultado una nueva conducta; el segundo afirma que la personalidad del alumno puede ser condicionada con refuerzos positivos o negativos con los cuales se puede lograr un cambio de conducta.

El estímulo es el suceso, objeto o situación que se refleja en el pensamiento y provoca una respuesta. La evaluación es la práctica educativa que sirve para conseguir resultados observables y medibles.

### **Cognitivo**

El enfoque cognoscitivista estudia los procesos mentales en los que el pensamiento, recuerdos y la forma en la que procesa la información repercute en las respuesta que va a realizar el estudiante para la solución de un problema o situación Tamayo (2007) manifiesta que “el sujeto aprende activamente mientras participa en las experiencias, busca información y organiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión convirtiendo el aprendizaje en significativo”(p.25).

### **Sociocultural**

El paradigma sociocultural establece una síntesis integradora y coherente de conocimientos científicos sobre el desarrollo humano y del papel de la educación y los escenarios sociales de la vida en el desarrollo de nuevas generaciones conceptuales. Lo

fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial.

Castrellón (2013), “afirma que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente no solamente físico”(p.9)

La educación y la enseñanza favorecen el desarrollo cognitivo a través de las zonas de desarrollo próximo o potencial, permitiendo la adquisición de entre otras cosas, conocimientos y habilidades necesarios para desempeños más autorregulados y autónomos.

### **Enfoque pedagógico constructivista**

Para Castro et al (2007). “El constructivismo reconoce un sujeto activo que llega a la escuela con una visión del mundo y con una manera de actuar en él, desencadena procesos de construcción de conocimiento o cambio conceptual, pero también actitudinal, metodológico, axiológico y estético” (p.3).

En el enfoque constructivista se destaca el rol activo del estudiante, construye sus propios conocimientos vincula los nuevos conocimientos con los previamente construidos y los modifica convirtiendo el aprendizaje en significativo, el docente es considerado como una guía y un facilitador para el estudiante.

### **Proceso de enseñanza aprendizaje**

Este enfoque se opone a concebir el aprendizaje de forma pasiva y receptiva, asume la enseñanza como la construcción de escenarios que posibiliten cambios y direccionen el

aprendizaje para que se oriente a la construcción y reconstrucción de nuevos significados más potentes, adecuados y complejos en cooperación con sus maestros y compañeros.

## **Didáctica**

La palabra didáctica proviene de las raíces griegas *didaskhein* que significa enseñar y de *tékne* arte por lo tanto se define como el arte de enseñar.

### **Concepto e importancia**

En la actualidad la didáctica es una ciencia multidisciplinaria cuyo campo de estudio es la enseñanza en todas sus particularidades. La didáctica es la ciencia que estudia el proceso de formación cuando este tiene un carácter sistémico, organizado de un modo consciente, eficiente y eficaz, es una ciencia porque posee un objeto propio, el proceso de formación, el proceso de enseñanza aprendizaje, así como sus leyes y categorías en consecuencia su propia metodología. (Álvarez, 2009, p 1)

La didáctica es parte integradora de la pedagogía que obedece a leyes y conocimientos ordenados que hacen que la práctica educativa sea un arte al experimentar y aplicar nuevas técnicas de enseñanza.

### **La didáctica desde enfoques innovadores**

**Enfoque centrado en el contenido (tradicional).** Para Escalante (2010) el enfoque tradicional tiene como objetivo principal acumular y reproducir, transmitir información, formar el intelecto (instrucción = formación intelectual). Sus elementos fundamentales

ponen énfasis en los contenidos, consecuentemente en la persona que ha de transmitirlos: el profesor, los contenidos se proporcionan como resultados, con carácter estático y permanente. La evaluación mide grado de fidelidad en la reproducción de la información.

**Enfoque centrado en habilidades.** Su objetivo principal es desarrollar habilidad intelectual que permita acceder por sí mismo al alumno a las temáticas, desarrollar una disciplina intelectual a través de la aplicación de habilidades que permita el planteamiento de problemas y la búsqueda de solución y aprender a pensar Morales (2008) los elementos básicos: el discente es el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, los objetivos son elementos claves para la programación, realización y control del proceso de enseñanza aprendizaje y la relación dialógica profesor- alumnos y alumnos-alumnos.

**Enfoque centrado en conocimientos.** Este enfoque se centra en elaborar una visión del mundo a través del aprendizaje significativo, promueve el aprendizaje significativo en los alumnos, significatividad del aprendizaje, el desarrollo de estrategias cognitivas de exploración y de descubrimiento. Denota importancia en la interacción: alumnos - profesor – contenidos, el contenido de la enseñanza implica: conocimientos, habilidades y actitudes. (Escalante, 2008, p.18).

### **Nuevas tecnologías y su inserción en la didáctica**

En los últimos años con el auge y diversificación las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se han ido convirtiendo en un recurso didáctico de apoyo indispensable en las aulas para generar e incrementar nuevos saberes y como soporte de una educación cada vez no convencional. Para Escobar (2009) el uso de las

tecnologías en la didáctica se hace con el fin de transmitir conocimientos, aportar ejercicios prácticos y ejemplos, controlar el aprendizaje de los alumnos y proporcionar a estos una información inmediata.

La utilización de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje requiere integrar estas herramientas con el currículo, mediante la aplicación de modelos pedagógicos apropiados, actualización permanente de docentes y estudiantes, equipos actualizados y una infraestructura adecuada para alcanzar una educación más dinámica e interactiva de calidad.

## **Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación**

### **Las tecnologías de la información y la comunicación**

El hombre de hoy se desenvuelve en un mundo multicultural e interconectado. Este hecho exige a los sistemas educativos orientar la educación Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro, utilizando técnicas y dispositivos avanzados que integran funcionalidades tales como almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos o información.

Según Rosario (2005), “La Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, eliminando barreras espaciales y temporales” (p.3)

### **Concepto.**

Andrada (2010), conceptualiza a las TIC como “los procesos y productos derivados de las nuevas tecnologías relacionados con almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de información que permiten adquisición, producción, tratamiento, la comunicación el registro y la presentación de información en forma de voz, imágenes y datos” (p.8).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son el conjunto de tecnologías (hardware, software y canales de comunicación) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

### **Desarrollo de las TIC.**

Durante la última década del siglo pasado, mucho se habló sobre una nueva era, ocasionando la adquisición y generación de información y conocimientos. Sin embargo, Bonilla (2012) manifiesta que las nuevas tecnologías de la información, representan una oportunidad singular en el proceso de democratización del conocimiento, pues los usuarios pueden tomar el control de la tecnología que usan y generan, producir y distribuir bienes y servicios. Podría pensarse que las TIC han abierto un territorio en el cual la mente humana es la fuerza productiva directa de mayor importancia en la actualidad.



## **Tipos.**

### **MASS Media**

Los medios de comunicación de masas o mass media son canales artificiales de información que, utilizando medios tecnológicos, difunden información de manera simultánea e indiscriminada dirigidas a un receptor colectivo o social, donde este pierde identidad, integrándose a una masa social generalmente desconocidos por los editores de la información (Contreras, 2008). Dichos medios permiten a una gran cantidad de personas acceder a sus contenidos. Así, se ha contribuido, en gran medida, a la globalización; rompiendo barreras de tiempo y espacio, dejando al mundo como una aldea global sin fronteras.

### **Multimedia**

La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros, facilitan la comprensión y el aprendizaje ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa

### **Las TIC en la educación**

Las tecnologías de la información y la comunicación han ido cambiando progresivamente la forma de comunicar, de interactuar, de producir, de hacer ciencia y producir conocimiento. “Las nuevas tecnologías representan oportunidades beneficiosas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para diversificar sus modos de ejecución y adecuar el conocimiento con la realidad, con los intereses y propósitos de cada alumno” (Gallegos, 2006).

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005), “las TIC pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficiente del sistema educativo”.

Las tecnologías de la información y comunicación, se han llegado a convertir en una poderosa herramienta didáctica dentro del aula, propician el aprendizaje colaborativo en los alumnos, mejoran la motivación y el interés de una clase, desarrollan habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

### **Usos de las TIC en la educación.**

Las TIC en la educación son utilizadas para determinados fines como: para proporcionar guías y orientaciones que simulan ciertos escenarios reales, para comunicarse con los alumnos, dinamizar un aula virtual, para monitorizar la evaluación de los aprendizajes y elaborar productos educativos.

La tecnología de tipo hardware más utilizada en la educación son: los ordenadores en la mayoría de las ocasiones conectados a internet, proyectores, pizarras electrónicas, Smartphone, Tablet, iPhone etc. Las herramientas complementarias de tipo software más utilizadas son: correo electrónico, foros, video conferencias interactivas, entornos virtuales tipo Moodle, software educativo, libros interactivos, simuladores, juegos educativos computarizados, wikis, paquetes de programas ofimáticos, recursos de audio y video entre otros.

### **Recomendaciones para su aprovechamiento.**

Después de analizar las posibilidades que las TIC brindan es inevitable su utilización en el contexto educativo, estas permiten a los docentes mejorar sus prácticas en el aula, también exige una constante actualización pedagógica, concienciar a los estudiantes sobre el uso correcto y el tratamiento adecuado de la información para su autoeducación fuera de los salones de clase. Para que la educación responda a las grandes necesidades vigentes y del futuro, debe dar cabida a las herramientas tecnológicas y hacer grandes esfuerzos para buscar la mejor manera de utilizarlas y aprovecharlas al máximo.

### **Juegos educativos computarizados**

El juego educativo computarizado se define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender, tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico y concreto de forma lúdica, es un método de enseñanza y una forma

estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares (Llauca, 2015). Son herramientas didácticas cuyo fin es enseñar de una forma dinámica donde el objetivo principal es divertir al alumno mientras aprende, para que su desarrollo de comprensión se produzca de mejor manera.

Se entiende como actividades lúdicas a una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de la lúdica es tan amplia como compleja, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, es una verdadera fuente generadora de emociones.

### **Características**

Los juegos computarizados son clasificados como educativos y de apoyo al aprendizaje, en función de ciertas características que se han derivado y en algunas cuestiones, principalmente en el aspecto de reto y motivación, les hacen diferentes a otras opciones de los programas que atienden más al manejo formal, al condicionamiento o al hábito.

En primera fase se presentan un problema determinado existiendo una motivación y un reto hacia la solución de dicho problema, aparecen ciertas reglas claras que tienen que experimentarse y descubrirse en la acción y ofrecen un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y en posibilidades de interacción: permitiendo la interactividad con los estudiantes, retroalimentando y evaluando lo aprendido. Matute et

al.(2009) Inciden en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación y facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de los contenidos.

Cabe destacar que el juego convierte una clase en recreativa y llamativa al interés de los alumnos ya que produce una satisfacción al término de lograr la solución de un problema presentado permitiendo el avance de niveles presentes en los juegos computarizados.

### **Los juegos educativos computarizados como recurso didáctico**

Uno de los desafíos a los que se enfrentan los docentes en la actualidad, es captar la atención de los alumnos y hacer que el contenido de su asignatura se constituya en un tema relevante para ellos. El juego desarrolla al ser humano desde un punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert (2006) manifiesta que “los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes” (p. 6).

Un juego educativo desarrolla un guion de enseñanza en el cual cada educando puede acceder al conocimiento abordando la temática de la forma que responda mejor a su interés y ante las dificultades que presente, de modo que pueda desarrollar distintas secuencias para lograr la estructuración del conocimiento y genera las siguientes ventajas:

Aumentan el interés de los jugadores en el tema que se esté tratando, a través de la motivación propia del juego.

Permiten comprobar el nivel de conocimiento logrado por los jugadores con el uso de los puntajes.

Desarrollan habilidades y destrezas.

Con el juego hay adquisición, ampliación, profundización e incluso, intercambio de conocimientos.

Pueden mejorar las relaciones interpersonales y la formación de hábitos de convivencia.

### **Experiencias del uso de los juegos educativos computarizados, como herramienta didáctica para la enseñanza aprendizaje del idioma Inglés a nivel universal.**

A pesar de que los juegos computarizados han sido catalogados para la diversión y distracción, en los últimos años éstos están invadiendo los salones de clase con el objetivo de apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos. En el Reino Unido, este tipo de juegos se han utilizado en muchas escuelas como un método sigiloso de enseñanza.

Finlandia se orienta mucho a una educación basada en la lúdica. El sistema educativo finlandés está catalogado como uno de los mejores de los países desarrollados. Rovio, creador de Angry Birds, llevó el salón de juegos al preescolar de niños de seis años. Se trata de una iniciativa organizada conjuntamente con la Universidad de Helsinki, en Finlandia, que ya se ha puesto en práctica. Incorpora a los famosos personajes en un nuevo concepto de juegos educativos y usa un enfoque de 360 ° para aprender, lo que incluye libros, profesores y dispositivos digitales (Expreso, 2013).

Los juegos tienen un efecto más a largo plazo que las herramientas tradicionales en ciertas áreas, como adquisición del lenguaje, ciencia, matemática y estudios sociales, esto permite a los niños motivar y a generar un aprendizaje de forma dinámica.

## **Metodología Cascada para la construcción del recurso lúdico computarizado**

Para desarrollar el siguiente proyecto de investigación se utilizará la metodología cascada, tiene una orientación metodológica que ordena de forma rigurosa y ofrece una óptima organización de las fases a seguir para el desarrollo del software, según (Cabot, 2013) las fases a seguir son las siguientes: análisis del sistema, diseño del sistema, diseño del programa, codificación, pruebas, verificación y mantenimiento.

### **Análisis del sistema.**

Para Arteta (2013) en esta fase “se analizan las necesidades de los usuarios finales del software para determinar qué objetivos debe cubrir”. Esta etapa permitirá obtener la información necesaria para determinar las necesidades y los requerimientos funcionales y no funcionales que los usuarios tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, mismos que se deberán tomar en cuenta para la construcción del recurso lúdico.

### **Diseño del sistema.**

En esta etapa se descompone y organiza el sistema en elementos que puedan elaborarse por separado, aprovechando las ventajas del desarrollo en equipo. Como resultado surge el SDD (Documento de Diseño del Software), que contiene la descripción de la estructura relacional global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la manera en que se combinan unas con otras

### **Diseño del programa.**

En esta fase se realizan los algoritmos y la planificación necesaria para el cumplimiento de los requerimientos del usuario así como también los análisis necesarios para saber qué herramientas se utilizará en la siguiente etapa.

### **Codificación.**

Es la fase en donde se realiza el código fuente, haciendo el uso de prototipos antes elaborados los cuales facilitarán la construcción, así como las pruebas y ensayos que servirán para corregir errores.

### **Pruebas.**

Aquí se consideraran los elementos ya programados para ensamblar y componer el sistema, se comprobará su correcto funcionamiento y que cumpla con los requisitos funcionales, técnicos y pedagógicos, antes de ser entregado al usuario.

### **Verificación.**

Es esta fase el usuario final ejecuta el sistema, para ello la programadores ya realizaron exhaustivas pruebas para comprobar que el sistema no falle. Cabot (2013) en la creación de desarrollo de cascada se implementa los códigos de investigación y pruebas del mismo Se



procederá a implementar el recurso lúdico y socializarlo con el docente y estudiantes para la respectiva validación y revisar el cumplimiento de los requerimientos establecidos.

### **Mantenimiento.**

Una de las etapas más críticas, ya que se destina un 75% de los recursos, en el mantenimiento se realizan cambios ocasionales (errores o mejoras)

## **La Educación General Básica en el Ecuador**

Según la constitución de 2008, declara que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Buró (2010) constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable del buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Art. 26). La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Art.27).

La Educación General Básica (EGB) en el Ecuador abarca diez niveles de estudio, desde primer grado hasta décimo. Las personas que terminan este nivel, serán capaces de continuar los estudios de Bachillerato y participar en la vida política y social, conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos. Este nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, para interpretar y resolver problemas, y para comprender la vida natural y social Ministerio de Educación (2012).

## **Reforma curricular para la Educación General Básica**

De las experiencias logradas en la Reforma Curricular de 1996, se realiza la actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica como una contribución al mejoramiento de la calidad, con orientaciones más concretas sobre las destrezas y conocimientos a desarrollar, propuestas metodológicas de cómo llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje, así como la precisión de los indicadores de evaluación en cada uno de los años de educación básica, Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica (2010) .

El diseño que presenta la Actualización y Fortalecimiento Curricular va acompañado de una sólida preparación de las docentes y los docentes, tanto en la proyección científica cultural, como pedagógica; además se apoyará en un seguimiento continuo por parte de las autoridades de las diferentes instituciones educativas y supervisores provinciales de educación.

La actualización de la educación general básica busca fortalecer el currículo y garantizar una educación de calidad, inclusiva e intercultural enmarcada en el plano del buen vivir de los ecuatorianos.

### **Principales fundamentos teóricos y conceptuales.**

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica (2010), se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:

**El Desarrollo de la Condición Humana y la Preparación para la Comprensión.**

Para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos y ciudadanas con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir.

**Proceso Epistemológico: Un Pensamiento y Modo de Actuar Lógico, Crítico y Creativo.** Se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento a situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje.

**Una visión crítica de la Pedagogía: Un Aprendizaje Productivo y Significativo.** Se fundamenta, en lo esencial, en el incremento del protagonismo de las estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo, con la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad.

**El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño.** Para Muñoz (2011) una destreza “expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño”. La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes.

**La Evaluación Integradora de los Resultados del Aprendizaje.** Constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño.

### **Nuevas metodologías y uso de las TIC en el PEA.**

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC, dentro del proceso educativo; es decir se debe hacer uso de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, simuladores y otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en determinados procesos tales como:

Búsqueda de información con inmediatez.

Visualizar lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.

Simulación de procesos o situaciones de la realidad.

Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.

Evaluación de los resultados del aprendizaje.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero las docentes y los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo. Ministerio de Educación (2010). Esto exige un cambio de actitud de los docentes hacia el uso de las TIC en los salones de clase, se requiere integrarlas en el currículo de cada asignatura y un cambio en las metodologías para su correcta utilización.

### **El uso de las TIC en las instituciones educativas del Ecuador**

Ecuador no es ajeno a las tendencias de la Sociedad de la información, está dotando a las escuelas públicas de equipamiento de aulas de información con acceso a internet y con miras a un nuevo modelo tecnológico. Según expresa el informe de rendición de cuentas del Ministerio de Educación del Ecuador (2010), no utilizar las TIC es “no vivir el progreso”. La integración de las TIC en el sector educativo del país, “ha apuntado a la dotación de infraestructuras, equipamiento de aulas con ordenadores y recursos informáticos, software educativo, capacitación del profesorado, creación de portales educativos, soporte técnico, entre otros” (Peñaherrera, 2011,p 8).

Como se menciona en el artículo 347, es responsabilidad del estado incorporar la TIC en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir se estableció en la política 2.7 la promoción del acceso a la información y las nuevas tecnologías de la información y comunicación para

incorporar a la población a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio a la ciudadanía. Esta política de estado configura los elementos como facilitar y democratizar el acceso a las TIC, promover el desarrollo de capacidades para el uso de plataformas, bancos de información, entre otros y por último general mecanismos para que la población adquiera recursos informáticos.

### **Uso de los juegos educativos computarizados como recurso didáctico en el Ecuador**

El juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico, sin embargo en la práctica pedagógica no se ha explorado su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad para apoyar la educación de las asignaturas dictadas en la educación básica.

Uno de los estos proyectos investigativos fue realizado por la Lcda. Alexandra Anabel Guamán Vargas estudiante de la Universidad Central del Ecuador, cuyo título es: actividades lúdicas interactivas en el desarrollo de la expresión escrita del idioma inglés de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela Naciones Unidas de la ciudad de Quito.

Mediante esta investigación se evidenció que los estudiantes del plantel antes mencionado presentaban dificultades y limitaciones en el desarrollo de la expresión escrita del idioma Inglés, por esta razón se diseñó una guía de juegos didácticos para ser aplicados por los maestros de esta institución y de esta manera lograr que el desarrollo de

esta destreza se la realice de manera atractiva, simple y lúdica donde los estudiantes se sienten atraídos a participar y puedan educarse de forma diferente y dinámica.

Estos resultados demuestran que utilizar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje convierte la clase más dinámica interesante para el alumno, los juegos educativos computarizados son actividades amenas de recreación que sirven de medio para desarrollar capacidades mediante la participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia trascendental.

### **Unidades de la asignatura de inglés de quinto año de Educación General Básica**

Unit 1.

Places around the city

The colors

Use of: next to –behind

Use of: in – on –at

Progress test

Unit 2.

Some verbs

Simple present

Afirmative, negative, interrogative sentences

Progress test

Unit 3.

Use of should/ shouldn't

Can- cant

Progress test

Unit 4.

What is the matter?

The numbers

Possessive adjectives

Progress test

Unit 5.

To be Past tense

Tens hundreds

The animals

Progress test



## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Materiales**

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron los siguientes materiales:

Computador portátil

Proyector

Parlantes

Flash Memory

Adobe Flash Cs6

Adobe Photoshop Cs6

Adobe Ilustrador Cs6

Audacity

Formad Factory

Scratch

### **Métodos**

#### **Método científico**

Luego que se ha delimitado el problema y el alcance que la investigación en la asignatura de Inglés del quinto grado paralelo B de la escuela de EGB Lauro Damerval Ayora N°1, el método científico también sirvió de soporte para seleccionar información de documentos de consulta para la construcción del marco teórico y dar una alternativa

de solución al problema planteado. Además se determinó la población a estudiar. Asimismo se obtuvo la información necesaria mediante el trabajo de campo. A través de este método se recolectó, organizó, analizó e interpretó la información obtenida en todo el proceso de la investigación.

En base al análisis e interpretación de los datos se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones respecto a la investigación.

### **Método deductivo**

Mediante este método se consideró los postulados, principios, leyes y teoremas sobre la educación para la elaboración del marco teórico de la investigación.

### **Técnicas**

**La entrevista.** Se realizó a la docente de la asignatura de Inglés, para determinar los principales problemas, contenidos y necesidades existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, contribuyó con sugerencias y el conocimiento para el desarrollo del recurso.

**La encuesta.** Se aplicó a los estudiantes del quinto grado paralelo B de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1, se empleó un cuestionario con preguntas pertinentes para determinar las requerimientos y necesidades que los estudiantes tienen en el PEA de la asignatura y se obtuvo información necesaria para elaborar la aplicación.

## **Metodología Cascada para la construcción del recurso lúdico computarizado**

En el siguiente proyecto de investigación se utilizó la metodología cascada, ya que tiene una orientación metodológica que ordena de forma rigurosa y ofrece una óptima organización de las fases a seguir para el desarrollo del recurso, las fases a seguir son las siguientes:

### **Análisis del sistema.**

En esta fase se analizaron las necesidades de los usuarios finales del recurso lúdico esta etapa permitió obtener la información necesaria y determinar las necesidades y los requerimientos funcionales y no funcionales que los usuarios tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés mediante la información obtenida con las técnicas de recolección de datos.

### **Diseño del sistema.**

Después de determinar las necesidades y los requerimientos que los estudiantes y la docente tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje se procedió a diseñar el recurso lúdico computarizado utilizando el software Adobe Flash Cs6 y Scratch 1.4.

### **Codificación.**

Para la construcción del recurso lúdico computarizado se utilizó el Adobe Flash Cs6, el Lenguaje Action Script 3.0 y Scratch 1.4.para hacerlo más dinámico.

### **Pruebas.**

Una vez terminado el recurso lúdico computarizado, se procedió a realizar las respectivas pruebas con esto se pudo observar algunos errores existentes y se realizó las respectivas correcciones.

### **Mantenimiento.**

Es la etapa final de la metodología, y se la utiliza para mantener el correcto funcionamiento de la aplicación durante su vida útil.

## **f. RESULTADOS**

### **Metodología Cascada para la construcción del recurso lúdico computarizado**

#### **Fase de análisis**

La fase de análisis del sistema se realizó según la información obtenida de la aplicación de la entrevista a la docente, encuesta a estudiantes, mediante las cuales se determinó los requerimientos y necesidades de los alumnos de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés.

En base a estos instrumentos de investigación se identificó que el recurso lúdico debe poner mayor énfasis en los siguientes contenidos: pronombres, verbos y en las partes del cuerpo puesto que en estos contenidos los estudiantes tiene mayor dificultad para aprender en el proceso de enseñanza.

Es importante que el recurso lúdico computarizado se enfoque a apoyar el desarrollo de las destrezas como: escuchar, hablar, leer y de manera especial en la destreza de escribir debido a que los estudiantes tienen mayor dificultad en estas destreza, también es fundamental que las instrucciones de las actividades del recurso lúdico estén subtítuladas en español ya que los estudiantes manifiestan que les serviría para entender de mejor manera lo que deben realizar.

También es de vital importancia que el recurso lúdico integre el estímulo y la motivación ya que de esta manera se incentiva al estudiante a realizar las actividades y la clase se volvería más interesante. A continuación se adjunta los resultados obtenidos en la encuesta y entrevista.

## **Población**

La población de esta investigación fueron los estudiantes del paralelo B del quinto grado de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1, la docente de la asignatura de Inglés y la directora de la institución.

**Tabla1.** Población

| <b>Población</b> |           |
|------------------|-----------|
| Docente          | 1         |
| Director         | 1         |
| Alumnos          | 36        |
| <b>Total</b>     | <b>38</b> |

**Fuente:** Secretaría de la escuela Lauro Damerval Ayora

**Elaboración:** Andrea Ontaneda Abad

**Tabulación de la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1**

**1. Utiliza tu docente material computarizado para apoyar las clases de inglés.**

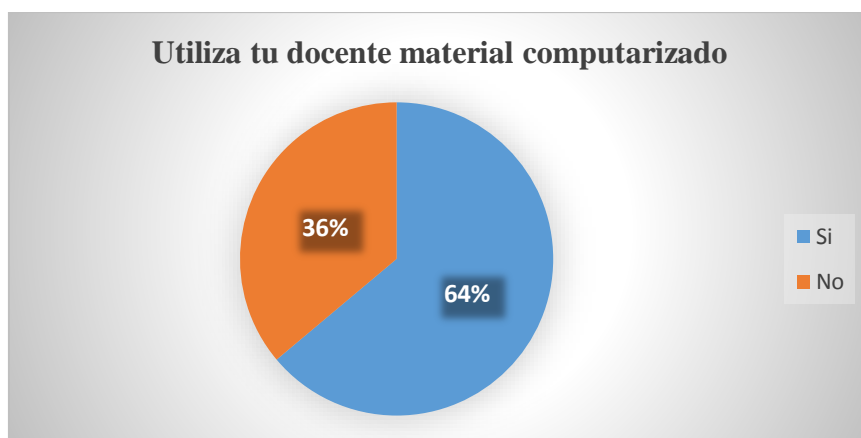
**Tabla 2.**

| <b>Utiliza tu docente material computarizado</b> |                   |                   |
|--|-------------------|-------------------|
| <b>Opciones</b>                                  | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
| Si   | 23                | 64%               |
| No   | 13                | 36%               |
| <b>Total</b>                                     | <b>36</b>         | <b>100%</b>       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 2.**



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## **Análisis e interpretación**

En la tabla y gráfico número dos se evidencia que el 64% que representa a 23 estudiantes manifiestan que la docente si utiliza material didáctico computarizado y un porcentaje del 36% que corresponde a 13 estudiantes manifiesta que la docente no utiliza material didáctico computarizado para impartir sus clases.

En base a los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de estudiantes manifiesta que la docente si utiliza material didáctico computarizado para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y en un menor porcentaje manifiestan que la docente no utiliza material didáctico computarizado.

### **2. Te gustaría utilizar un juego computarizado para apoyar el aprendizaje de la asignatura de inglés.**

**Tabla 3.**

| <b>Te gustaría utilizar un juego computarizado</b> |                   |                   |
|--|-------------------|-------------------|
| <b>Opciones</b>                                    | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Si</b>  | 34                | 94%               |
| <b>No</b>  | 2                 | 6%                |
| <b>Total</b>                                       | 36                | 100%              |

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda



### Gráfico 3.



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1  
**Autora:** Andrea Ontaneda

### Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico número tres, se evidencia que el 94% que corresponde a 34 estudiantes si les gustaría utilizar un juego educativo computarizado y un 6% que corresponde a 2 estudiantes manifiestan que no les gustaría.

Se concluye que a la mayoría de los estudiantes que corresponde a un 94% les gustaría utilizar un juego educativo computarizado para apoyar el proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés, y manifiestan que sería muy útil que la docente utilice este recurso ya que reforzaría los contenidos tratados en clases y haría que la clase se torne más interesante.

### 3. En qué contenidos tienes mayor dificultad en la asignatura de inglés

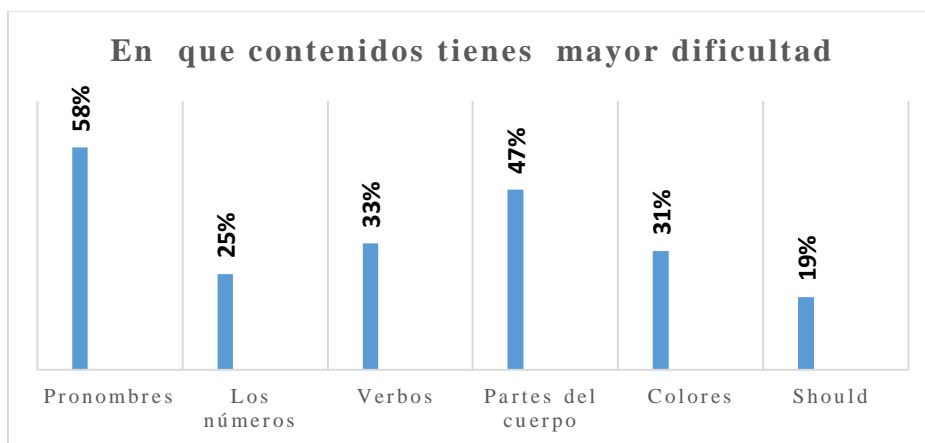
Tabla 4.

| En que contenidos tienes mayor dificultad |            |            |               |            |            |            |
|---|------------|------------|---------------|------------|------------|------------|
| Opciones                                  | Selecciona |            | No selecciona |            | Total      |            |
|   | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia    | Porcentaje | Frecuencia | porcentaje |
| Pronombres                                | 21         | 58%        | 15            | 42%        | 36         | 100%       |
| Los números                               | 9          | 25%        | 27            | 75%        | 36         | 100%       |
| Verbos                                    | 12         | 33%        | 24            | 67%        | 36         | 100%       |
| Partes del cuerpo                         | 17         | 47%        | 19            | 53%        | 36         | 100%       |
| Colores                                   | 11         | 31%        | 25            | 53%        | 36         | 100%       |
| Should                                    | 7          | 19%        | 29            | 81%        | 36         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 4.



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## **Análisis e interpretación**

De la tabla y gráfico cuatro de la encuesta aplicada a los estudiantes se muestra que el 58% que corresponde a 21 estudiantes mencionan que tienen problemas en los pronombres, con un 47% correspondiente a 17 estudiantes expresan que tienen problemas en el tema de las partes del cuerpo humano, seguido de un 33% que corresponde a 12 estudiantes tienen problemas en los verbos, con el 31% correspondiente a 11 estudiantes expresan que tienen dificultad en los colores, el 25% que corresponde a 9 estudiantes manifiestan que tienen dificultad en los números y con el 19% que corresponde a 7 estudiantes expresan que tienen dificultad en should.

De los resultados obtenidos se puede establecer que la mayoría de estudiantes tienen problemas en los pronombres, partes del cuerpo humano y los verbos siendo los indicadores de mayor porcentaje y en menor dificultad están los contenidos de los colores, los números y el should.

4. Qué actividad te gustaría realizar para reforzar los contenidos tratados de la asignatura de inglés. Selecciona uno

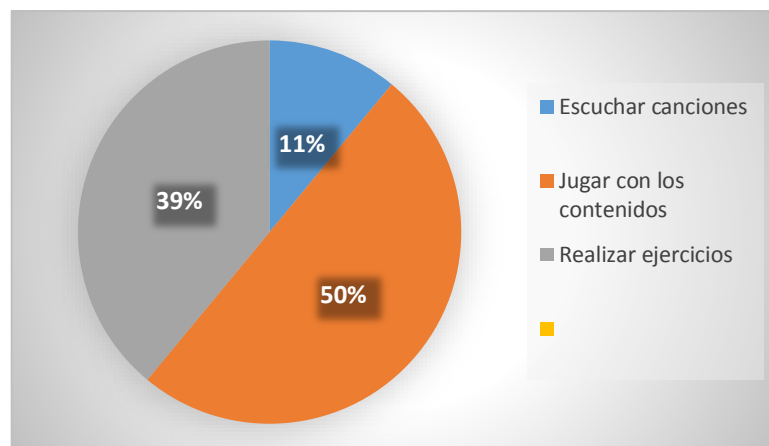
Tabla 5.

| Qué actividad te gustaría realizar para reforzar los contenidos |            |            |
|---|------------|------------|
| Opciones  | Frecuencia | Porcentaje |
| Escuchar canciones  | 4          | 11%        |
| Jugar con los contenidos  | 18         | 50%        |
| Realizar ejercicios   | 14         | 39%        |
| Total   | 36         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 5. Qué actividad te gustaría realizar para reforzar los contenidos



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico número cinco, el 50% correspondiente a 18 estudiantes manifiestan que les gustaría jugar con los contenidos, el 39% correspondiente a 14 estudiantes expresan que les gustaría realizar ejercicios para reforzar sus conocimientos y el 11% correspondiente a 4 estudiantes les gustaría escuchar canciones.

Se puede concluir que a la mayoría de los estudiantes les gustaría jugar con los contenidos de la asignatura para reforzar sus conocimientos, en un menor porcentaje les gustaría realizar ejercicios y escuchar canciones como una forma de fortalecer el aprendizaje en la asignatura.

### 5. En qué aspectos tienes mayor dificultad en la asignatura de inglés

Tabla 6.

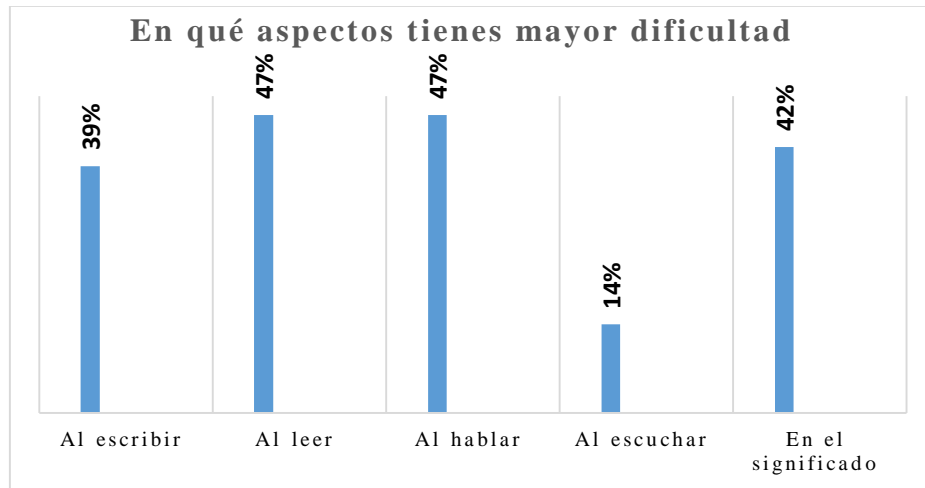
| En qué aspectos tienes mayor dificultad |            |            |               |            |            |            |
|---|------------|------------|---------------|------------|------------|------------|
| Opciones                                | Selecciona |            | No selecciona |            | Total      |            |
|   | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia    | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Al escribir                             | 14         | 39%        | 22            | 61%        | 36         | 100%       |
| Al leer                                 | 17         | 47%        | 19            | 53%        | 36         | 100%       |
| Al hablar                               | 17         | 47%        | 19            | 53%        | 36         | 100%       |
| Al escuchar                             | 5          | 14%        | 31            | 86%        | 36         | 100%       |

|                          |    |     |    |     |    |      |
|--------------------------|----|-----|----|-----|----|------|
| <b>En el significado</b> | 15 | 42% | 21 | 58% | 36 | 100% |
|--------------------------|----|-----|----|-----|----|------|

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 6.**



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados de la tabla seis, se evidencia que el 47% que corresponde a 17 estudiantes tienen mayor dificultad en las destrezas de hablar y leer, con el 42% correspondiente a 15 estudiantes tienen dificultades en el significado de las palabras, el 39% que equivale a 14 estudiantes expresan que tienen dificultad al escribir y en un menor porcentaje equivalente al 14% que corresponde a 5 estudiantes tienen dificultad al escuchar.

Se concluye que la mayoría de estudiantes tienen problemas tanto al leer como al hablar siendo las destrezas con mayor y el mismo porcentaje, también se evidencia que los estudiantes tienen problemas en el significado de las palabras y al momento de escribir y escuchar las palabras.

**6. Te gustaría que las instrucciones de un juego computarizado para aprender inglés estén subtítulos en español para tu mayor comprensión**

**Tabla 7.**

| <b>Subtítulos en el juego computarizado</b> |                   |                   |
|---|-------------------|-------------------|
| <b>Opciones</b>                             | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Si</b>                                   | 35                | 97%               |
| <b>No</b>                                   | 1                 | 3%                |
| <b>Total</b>                                | 36                | 100%              |

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 7.**



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla siete, con un 97% que corresponde a 35 estudiantes prefieren que el juego computarizado tenga las instrucciones subtituladas en español y un 3% que corresponde a 1 estudiante expresa que no le gustaría subtítulos en el juego.

De los resultados obtenidos se concluye que la mayoría de estudiantes está de acuerdo con que un juego computarizado tenga las instrucciones subtituladas en español ya que manifiestan que les sería de mucha importancia para entender mejor dichas instrucciones y también les aportaría para reforzar sus conocimientos y solo un estudiante está en desacuerdo ya que manifiesta que no le serviría de mucho.

### Entrevista aplicada a la docente de Inglés de quinto año de EGB paralelo B de la escuela

**Lauro Damerval Ayora.**

**Tabla 8.** Resultados de la entrevista

| Pregunta  | Respuesta  |
|---|--|
| <b>1. ¿Utiliza material didáctico computarizado para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de su asignatura?</b> | La docente menciona que no utiliza material didáctico computarizado por inconvenientes al utilizar el laboratorio de cómputo, solo se limita a utilizar recursos como libro, cuaderno, fichas y grabadora. |
| <b>2. ¿Cree Usted, que la utilización de un juego educativo computarizado mejoraría el proceso de</b>                 | La docente menciona que sí, porque de esta manera aprenden mejor los estudiantes, prestan mayor interés en la materia y la clase se vuelve más interesante   |



|   |   |
|---|---|
| <b>enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés?</b>  |   |
| <b>3. ¿Considera Usted que un juego educativo computarizado motivaría a sus estudiantes hacia el aprendizaje significativo sobre los contenidos de la asignatura?</b> | La docente manifiesta que es mejor explicar un contenido de forma lúdica ya que el niño adquiere el conocimiento de forma distinta a la tradicional   |
| <b>4. ¿Con qué técnica aprenden mejor sus estudiantes el inglés cuando usted dicta sus clases?</b>  | Expresa que los estudiantes aprenden mejor al realizar dinámicas, juegos y ejercicios   |
| <b>5. ¿De qué manera cree usted que sus estudiantes aprenden mejor la asignatura?</b>   | La docente menciona que dependiendo del tema a tratar se busca la manera de llegar a los estudiantes: escuchando audios de las actividades, mediante fichas y láminas como una forma de reforzar los contenidos |
| <b>6. ¿En qué contenidos tienen mayor dificultad sus alumnos en la asignatura?</b>  | Principalmente los problemas que los estudiantes tienen son en la escritura, en la pronunciación contenidos: números, colores, partes del cuerpo, should y parte de la gramática.                               |
| <b>7. ¿Qué sugerencias haría Usted para la elaboración de un juego educativo computarizado?</b>   | La docente sugiere que el recurso lúdico sea dinámico, explicativo, motivacional, colores e imágenes llamativas   |

**Fuente:** Entrevista a la docente de quinto grado de la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Diseño del sistema

Los elementos a utilizar en el recurso lúdico computarizado se los ha seleccionado para dar solución a los requisitos y necesidades que los estudiantes tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje. El recurso lúdico computarizado tiene una página principal de portada en donde se incluyeron el nombre y sello de la Universidad Nacional de Loja, el nombre de la carrera de Informática Educativa, el tema del proyecto de tesis y dos botones uno de acceso a otra página la que consta de un menú de opciones para acceder a las actividades lúdicas y otro de acceso a los créditos del recurso.

**Imagen 3.** Pantalla principal del recurso lúdico computarizado

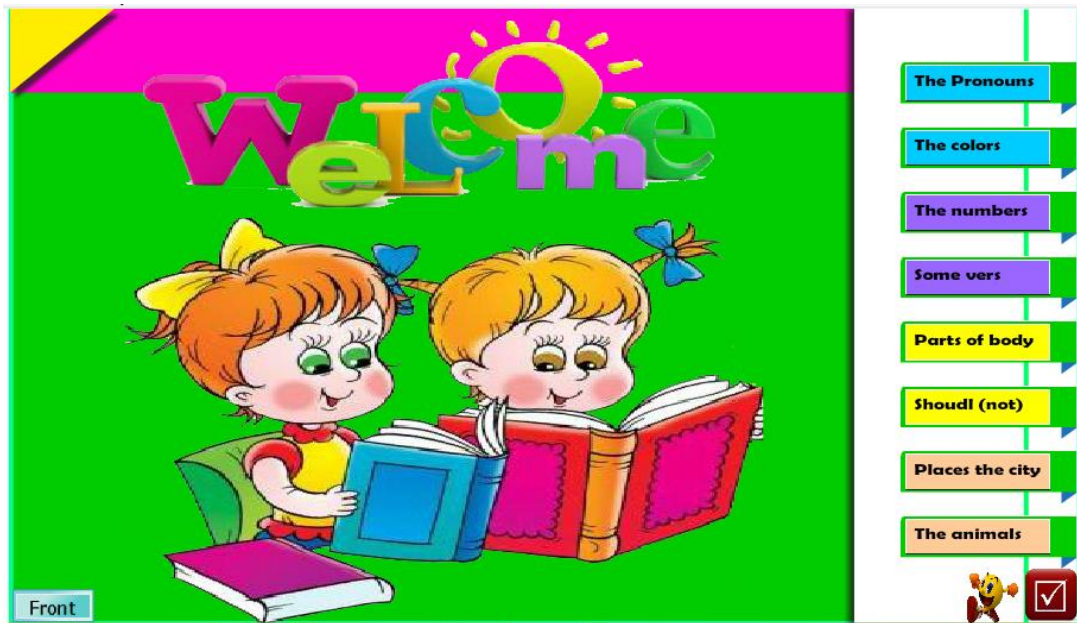


**Fuente:** Recurso lúdico computarizado

**Autora:** Andrea Ontaneda

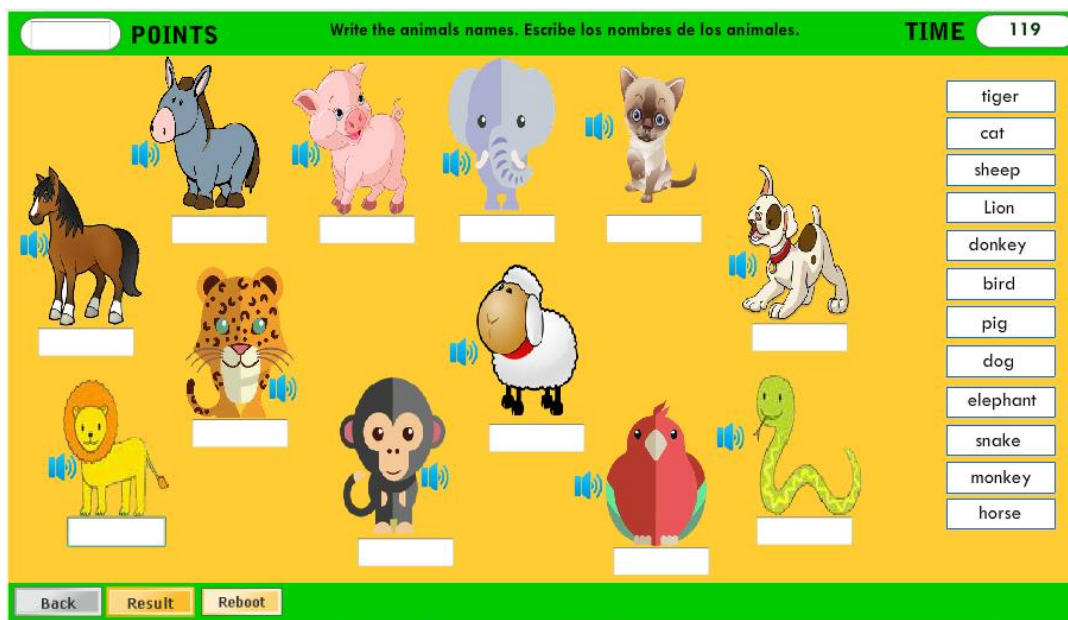
El recurso está diseñado para niños y se utilizaron colores que ayudan a la concentración y motivación, el amarillo representa la inteligencia y la felicidad, estimula la actividad mental y genera energía, el naranja es vibrante y energético, el azul claro representa el conocimiento e integridad, el verde denota energía. Para ayudar a mejorar la gramática del inglés se incluyeron sonidos con el formato mp3 por su grado de compresión y calidad que están acorde con los contenidos. La distribución de los recursos en la pantalla están ubicados en la parte derecha de la pantalla acompañada de imágenes y sonidos de acuerdo a las actividades lúdicas. En la página del menú de opciones se incluyeron botones los cuales permiten acceder a las diferentes actividades lúdicas las cuales están en secuencia de acuerdo a los contenidos.

**Imagen 4.** Pantalla de menú de opciones



**Fuente:** Recurso lúdico computarizado  
**Autora:** Andrea Ontaneda

**Imagen 5.** Actividad de los animales





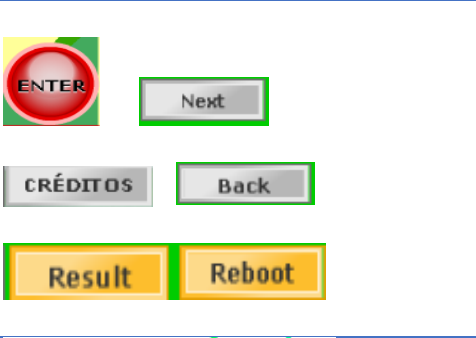
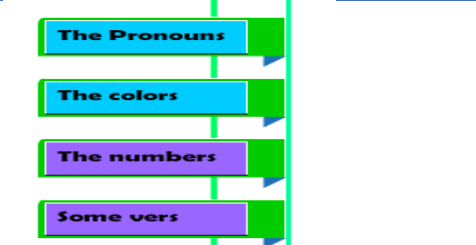

**Fuente:** Recurso lúdico computarizado

**Autora:** Andrea Ontaneda

Se utilizó imágenes verticales y horizontales dependiendo de los contenidos incluidos en el recurso y el formato utilizado son jpg, gif y png ya que son más livianas que otros formatos. Para la tipografía del recurso lúdico se utilizó las fuentes arial ya que es sencilla y entendible.

**Tabla 9.** Elementos del recurso lúdico

|        |   |  |
|--------|---|--|
| BARNER | Posición X – Y = 0. 0<br>Tamaño de cinta de:<br>720x13.5<br>Letra del nombre de la<br>Universidad: Arial Black,<br>tamaño 24, espaciado de<br>0.0 |  |
|--------|---|--|

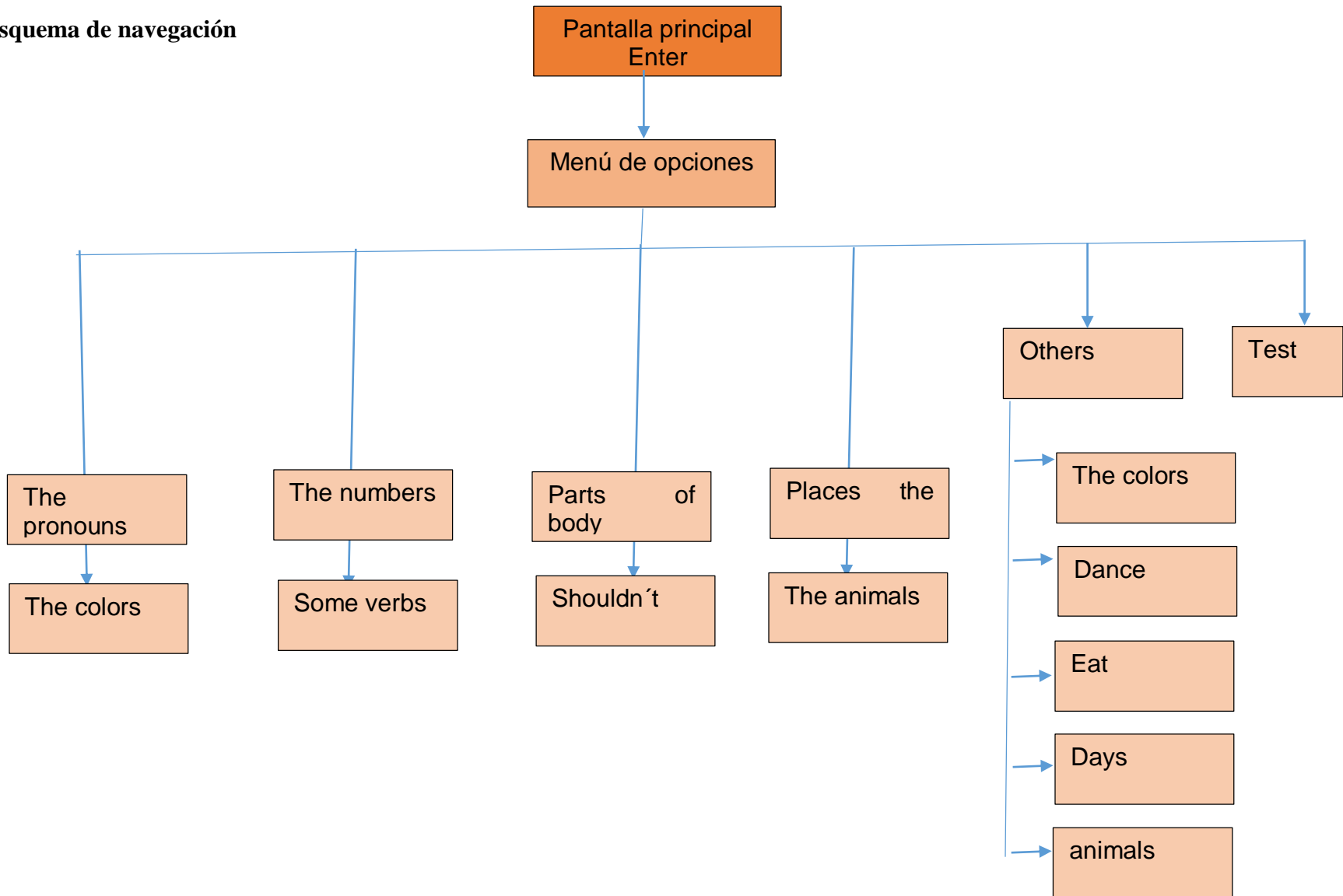
|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>TAMAÑO Y<br/>ÁREA DE<br/>TRABAJO</p> | <p>Ancho: 1366 y Alto: 768<br/>Color de fondo diseñado<br/>con Adobe Ilustrador</p>   |    |
| <p>ICONOS<br/>INFORMATIVOS</p>          | <p>Tamaño: 45X45<br/>Tipo de letra de botones:<br/>Arial, tamaño 12,<br/>espaciado 0.0, color<br/>#FFFF31</p>   |    |
| <p>ÁREA DE MENÚ</p>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición derecha: X – Y = 0.0</li> <li>• Tipo de letra en botones: Arial, tamaño 25, espacio 1.0, color #000000.</li> </ul>                                  |   |
| <p>ÁREA DE<br/>CONTENIDO</p>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición derecha: X – Y = 0.0</li> <li>• Tamaño: Ancho 1336 - Alto: 768</li> <li>• Tipo de letra: Arial, tamaño 25, interlineado 2, color #000000</li> </ul> |  |

**Fuente:** Recurso lúdico computarizado

**Autora:** Andrea Ontaneda

Para reforzar el aprendizaje y como una alternativa adicional al recurso se utilizaron enlaces a otros juegos educativos desarrollados en Scrath, como una estrategia para apoyar el proceso de aprendizaje. Se incluyeron actividades para evaluar el aprendizaje obtenido de las temáticas planteadas en el recurso lúdico.

# Esquema de navegación



## Fase de desarrollo

Para el diseño y elaboración del software se utilizó programas como Adobe Photoshop CS6 para la edición de imágenes; Adobe Flash Profesional CS6 para la elaboración de las pantallas diseñadas en las que se incluyó: animaciones, sonido creando una aplicación interactiva; Adobe Illustrator CS6, para la elaboración de los botones.

El Lenguaje Action Script 3.0., que es el lenguaje de programación para la interacción entre aplicaciones o navegación de las diferentes pantallas que comprende el recurso lúdico computarizado; Audacity para poder crear, los audios necesarios para la multimedia, además de Format Factory para la conversión de los sonidos al formato adecuado (MP3), con él que trabaja el Lenguaje Action Script 3.0, permitieron codificar las siguientes pantallas, para la navegación de los respectivos contenidos.

Botón **INGRESAR** 

**Imagen 7:**Codificación botón Enter.

```
stop();  
btnenter.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler);  
function fl_MouseClickHandler(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(2);  
}
```

**Fuente:** Recurso lúdico computarizado

**Autora:** Andrea Ontaneda

Para la codificación que permite la navegación de proyectos se trabajó con etiquetas e instancias las mismas que son llamadas al momento de crear las acciones con el lenguaje ActionScript 3.0.

### **Código**

```
btnfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_2);  
function fl_MouseClickHandler_2(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(1);  
}  
  
btnpronouns.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_3);  
function fl_MouseClickHandler_3(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(3);  
}  
  
btnplaces.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_600);  
function fl_MouseClickHandler_600(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(4);  
}  
  
btnanimales.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_9);  
function fl_MouseClickHandler_9(event:MouseEvent):void
```



```
{
    gotoAndStop(5);
}

btnnumbers.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_10);
function fl_MouseClickHandler_10(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(6);
}

btnbody.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_15);
function fl_MouseClickHandler_15(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(7);
}

btntest.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_19);
function fl_MouseClickHandler_19(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(8);
}

btnervos.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_41);
function fl_MouseClickHandler_41(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(14);
}

btngames.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_47);
```

```
function fl_MouseClickHandler_47(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(16);
}

btncolores.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_55);

function fl_MouseClickHandler_55(event:MouseEvent):void
{
    fscommand("exec","THCOLORS.exe");
}

btnshould.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_82);

function fl_MouseClickHandler_82(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(20);
}
```

Este código permite ir a los otros proyectos, es decir: al dar clic en el botón The colors, se dirige al fotograma con los “Contenidos”.

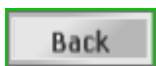
**Imagen 8:** Menú principal



**Fuente:** Recurso lúdico computarizado

**Autora:** Andrea Ontaneda

Código del botón **ATRÁS**

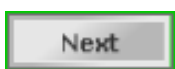


```
btnatras.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_4);
```

```
function fl_MouseClickHandler_4(event:MouseEvent):void
```

```
{  
    gameTimer.stop();  
    gotoAndStop(2);  
}
```

Código del botón **SIGUIENTE**



```
btnstart.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_21);
```

```
function fl_MouseClickHandler_21(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(9);
}
```

#### Scratch 1. 4

**Imagen 9 :** Scratch

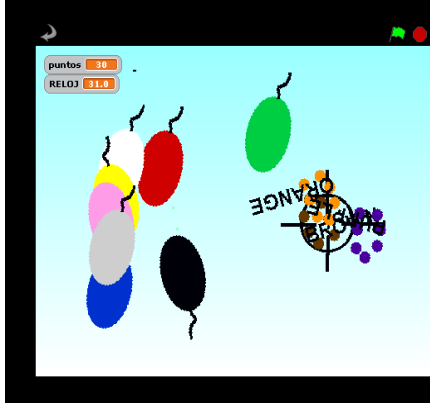
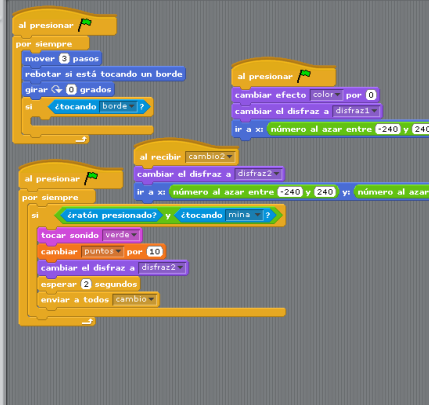
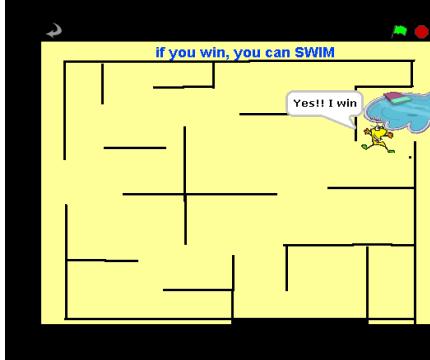
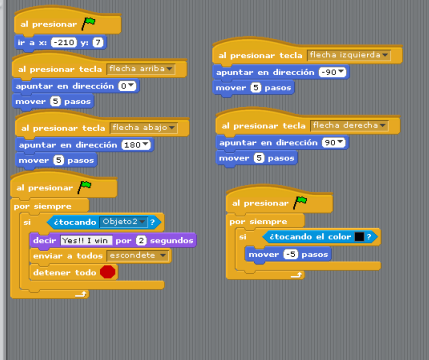


**Fuente:** Scratch 1.4

**Autora:** Andrea Ontaneda

Se utilizó para desarrollar juegos complementarios al recurso lúdico como laberintos y el juego de reventar globos con el tema de los colores.

**Tabla 10.** Código desarrollado en Scratch

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>THE COLORS</p> <p>Código desarrollado para la elaboración de la actividad de reventar globos</p> |   |   |
| <p>LABERINTOS</p> <p>Código desarrollado para la elaboración de la actividad de reventar globos</p> |  |  |

**Fuente:** Recurso lúdico computarizado  
**Autora:** Andrea Ontaneda

### Fase de pruebas

Después de contar con los permisos pertinentes por parte de la directora de la institución, la docente de Inglés y con el docente del curso se procedió a socializar con la docente y estudiantes. Se contó con el permiso de dos periodos por día de cuarenta y cinco minutos cada uno durante tres días, el primer día se procedió a socializar el recurso lúdico, enseñar el correcto manejo del recurso tanto a la docente y estudiantes, el segundo día la

docente trabajó con los estudiantes los temas the pronouns, the colors, numbers, should-not, y others games; al día siguiente se continuó con los otros contenidos del recurso lúdico some verbs, parts of body, places around the city y se desarrolló el test para evidenciar los resultados de aprendizaje.

Finalmente se aplicó una ficha de valoración del recurso lúdico para determinar aspectos técnicos, funcionales y pedagógicos con una valoración alta, media y baja con el objetivo de ajustar la herramienta y corregir errores, se pudo evidenciar buenos resultados y buena acogida por parte de los estudiantes y la docente.

**Tabulación de la Ficha de Valoración del Recurso Lúdico aplicada a los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1.**

**Aspectos funcionales y utilidad**

**1. Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)**

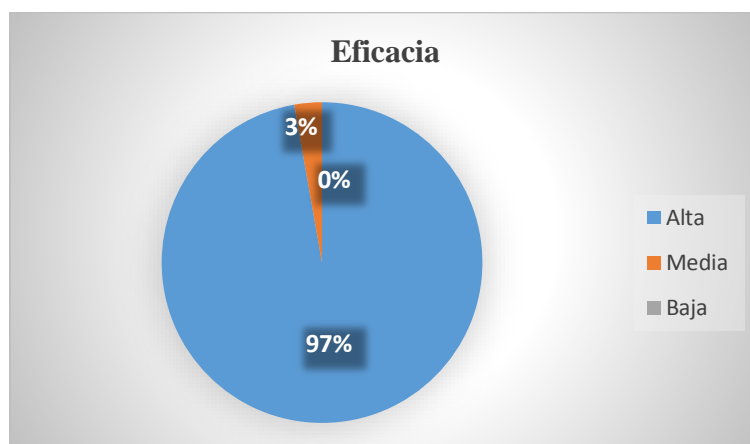
**Tabla 11.**

| <b>Eficacia</b> |                   |                   |
|-----------------|-------------------|-------------------|
| <b>Opciones</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
| Alta            | 35                | 97%               |
| Media           | 1                 | 3%                |
| Baja            | 0                 | 0%                |
| <b>TOTAL</b>    | <b>36</b>         | <b>100%</b>       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 11.**



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la tabla y gráfico número once, se evidencia que el 97% que corresponde a 34 estudiantes manifiestan que el recurso lúdico tiene alta eficacia y 3% que corresponde a 1 estudiante manifiesta que la eficacia es media del recurso lúdico.

Se concluye que la mayoría de los estudiantes manifestaron que el recurso lúdico computarizado tiene alta eficacia lo que significa que el recurso si facilita el logro de objetivos planteados, de apoyar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Inglés.

## 2. Facilidad de uso e instalación (entorno agradable)

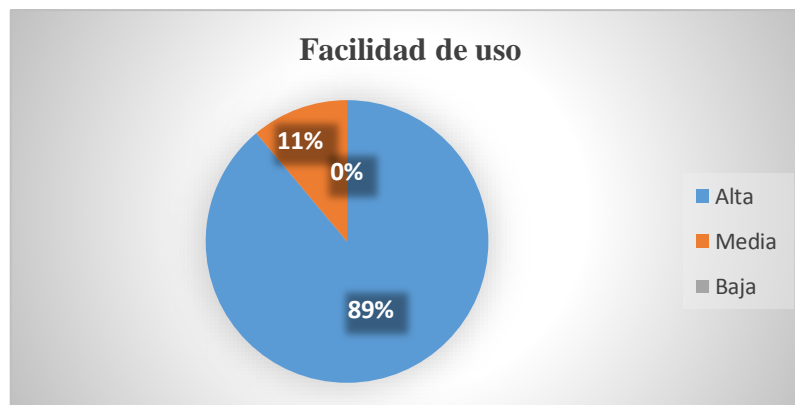
Tabla 12.

| Facilidad de uso |            |            |
|------------------|------------|------------|
| Opciones         | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta             | 32         | 89%        |
| Media            | 4          | 11%        |
| Baja             | 0          | 0%         |
| TOTAL            | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 12.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico doce el 89% correspondiente a 32 estudiantes manifiestan que la facilidad de uso e instalación es alta y el 11% que pertenece a 4 estudiantes manifiesta que la facilidad de uso e instalación es media.



Se ultima que la mayoría de estudiantes expresan que el recurso lúdico tiene alta facilidad de uso e instalación es decir que tiene un entorno agradable.

### 3. Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación)

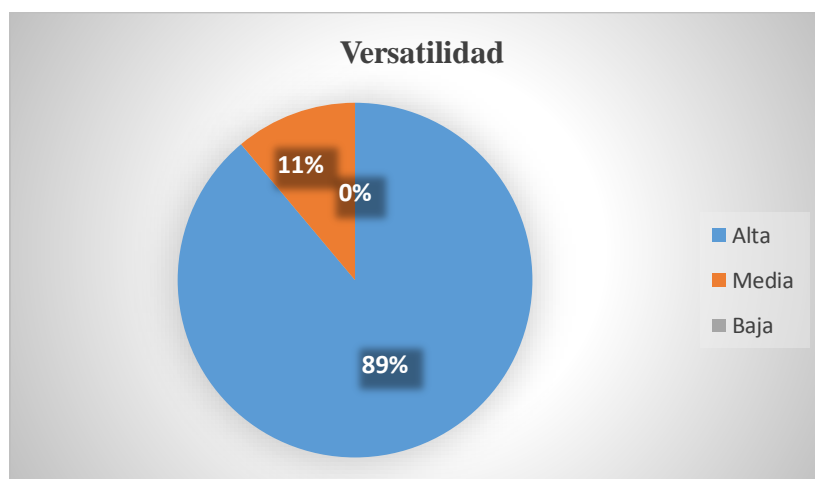
Tabla 13.

| Versatilidad |            |            |
|--------------|------------|------------|
| Opciones     | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta         | 32         | 89%        |
| Media        | 4          | 11%        |
| Baja         | 0          | 0%         |
| TOTAL        | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autor:** Andrea Ontaneda

Gráfico 13.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autor:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico 13 el 89% que corresponde a 32 estudiantes expresa que es alta la versatilidad y un 11% que corresponde 4 estudiantes que es media la versatilidad del recurso.

En conclusión se evidencia que la mayoría de estudiantes expresa que el recurso si tiene alta versatilidad es decir que es ajustable, modificable, tiene niveles de dificultad y evaluación.

## Aspectos técnicos y estéticos

### 4. Calidad del entorno audiovisual (pantallas)

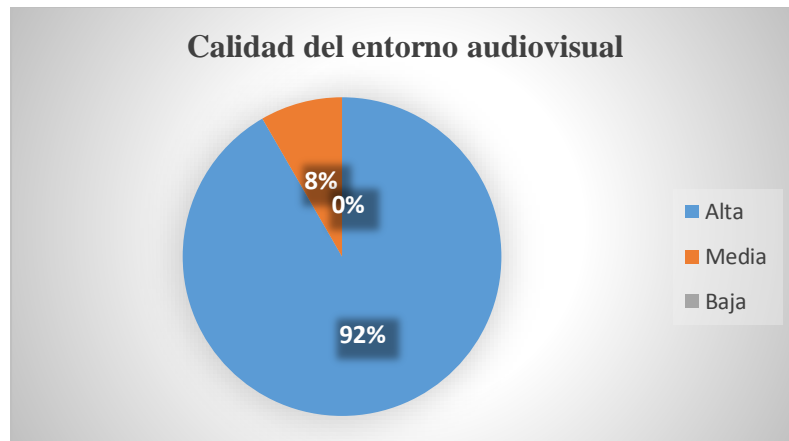
Tabla 14.

| Calidad del entorno audiovisual |            |            |
|---------------------------------|------------|------------|
| Opciones                        | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                            | 33         | 92%        |
| Media                           | 3          | 8%         |
| Baja                            | 0          | 0%         |
| TOTAL                           | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 14.**



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

Según los datos de la tabla y gráfico 14 el 92% correspondiente a 33 expresa que la calidad del entorno audiovisual es alta y el 8% perteneciente 3 estudiantes que la calidad del entorno audiovisual es media.

Según los datos obtenidos por la mayoría de estudiantes se concluye que el recurso lúdico tiene alta calidad audiovisual en las pantallas.

## 5. Calidad en los contenidos (texto, audiovisual)

Tabla 15.

| Calidad en los contenidos |            |            |
|---------------------------|------------|------------|
| Opciones                  | Frecuencia | Porcentaje |
| <b>Alta</b>               | 33         | 92%        |
| <b>Media</b>              | 3          | 8%         |
| <b>Baja</b>               | 0          | 0%         |
| <b>TOTAL</b>              | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 15.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### Análisis e interpretación

Según la tabla y el gráfico 15 el 92% que pertenece a 33 estudiantes señala que es alta la calidad de los contenidos y un 8% que pertenece a 3 estudiantes señala que es media la calidad de los contenidos.

Se concluye que la aplicación tiene una alta calidad en los contenidos en el texto y en lo audiovisual de acuerdo al criterio de la mayoría de los alumnos.

## 6. Muestra fácil manejo de medios

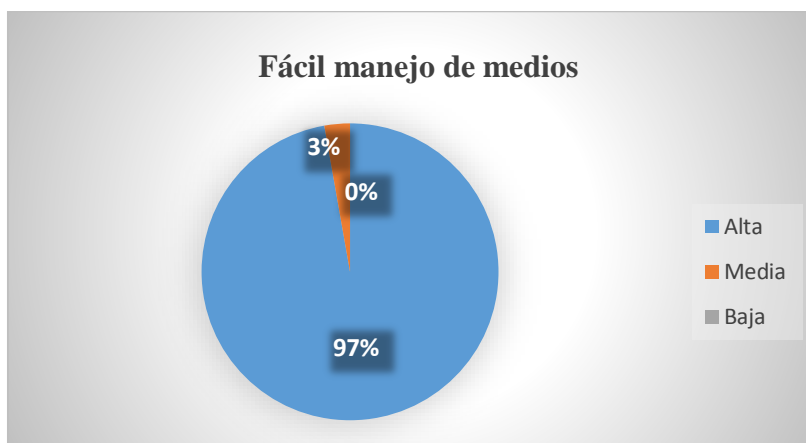
Tabla 16.

| Fácil manejo de medios |            |            |
|------------------------|------------|------------|
| Opciones               | Frecuencia | Porcentaje |
| <b>Alta</b>            | 35         | 97%        |
| <b>Media</b>           | 1          | 3%         |
| <b>Baja</b>            | 0          | 0%         |
| <b>TOTAL</b>           | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 16.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico 16 el 97% que pertenece 35 estudiantes manifiesta que el recurso lúdico tiene alta facilidad de manejo en los medios y el 3% correspondiente a 1 estudiante expresa que es media la facilidad de manejo.

Se concluye que el recurso lúdico tiene alta facilidad de manejo en los medios según manifiesta la mayoría de estudiantes.

## 7. Originalidad del diseño

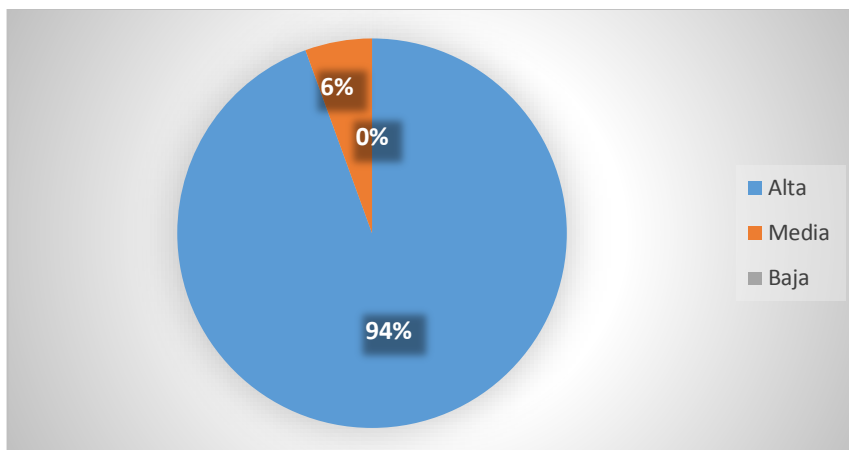
**Tabla 17.**

| Originalidad del diseño |            |            |
|-------------------------|------------|------------|
| Opciones                | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                    | 34         | 94%        |
| Media                   | 2          | 6%         |
| Baja                    | 0          | 0%         |
| TOTAL                   | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 17.**



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

En base a los resultados obtenidos en la tabla y el gráfico 17 el 94% que corresponde a 34 estudiantes expresa que es alta la originalidad del diseño y el 6% correspondiente a 2 estudiantes manifiesta que es media la originalidad del diseño.

De acuerdo a la información obtenida en la pregunta se concluye que el diseño tiene una alta originalidad en el diseño ya que el 94% de los estudiantes expresa que si, y en un menor porcentaje expresan que la originalidad del diseño es media.

## Aspectos pedagógicos

### 8. Fomenta el auto aprendizaje

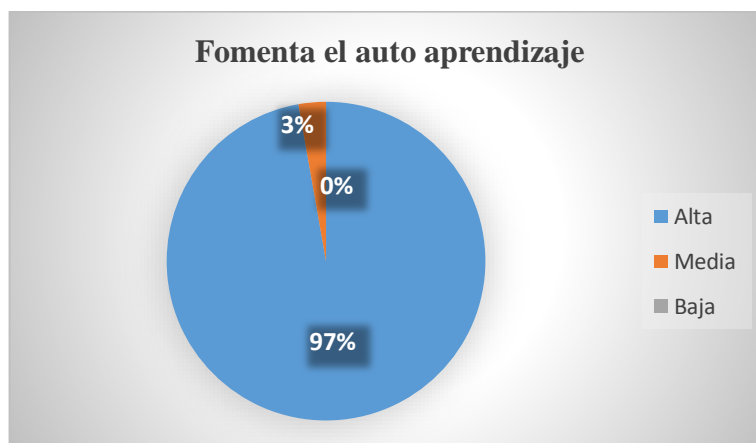
Tabla 18.

| Fomenta el auto aprendizaje |            |            |
|-----------------------------|------------|------------|
| Opciones                    | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                        | 35         | 97%        |
| Media                       | 1          | 3%         |
| Baja                        | 0          | 0%         |
| TOTAL                       | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 18.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda



## Análisis e interpretación

En la tabla 18 el 97% que corresponde a 35 estudiantes expresa que es alta la fomentación del autoaprendizaje y el 3% correspondiente a 1 estudiante es media la fomentación del autoaprendizaje.

En conclusión los estudiantes expresa que la aplicación si ayuda a fomentar el autoaprendizaje en los estudiantes para mejorar sus conocimientos en la asignatura de Inglés.

## 9. Muestra información relevante

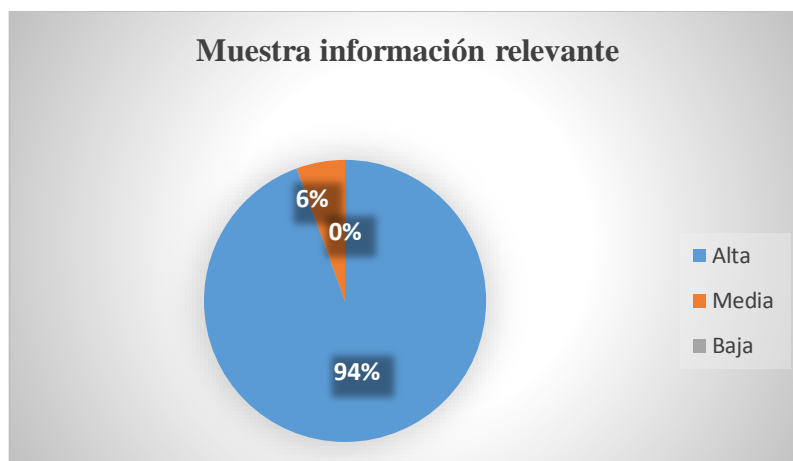
Tabla 19.

| Muestra información relevante |            |            |
|-------------------------------|------------|------------|
| Opciones                      | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                          | 34         | 94%        |
| Media                         | 2          | 6%         |
| Baja                          | 0          | 0%         |
| TOTAL                         | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

**Gráfico 19.**



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

En los resultados obtenidos en la tabla y gráfico 19 el 94% correspondiente a 34 estudiantes expresa que es alta la presentación de información relevante y el 6% correspondiente a 2 estudiantes expresa que es media la presentación de información relevante.

En conclusión los estudiantes expresa que el recurso si muestra información relevante en base a los contenidos de la asignatura según la mayoría.

## 10. Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, preguntas)

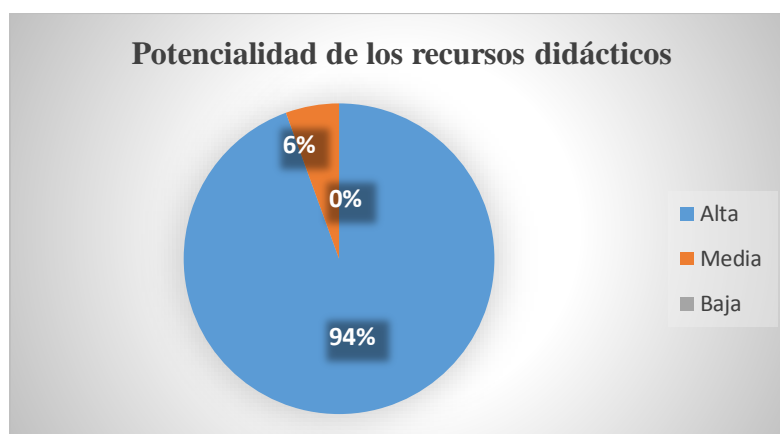
Tabla 20.

| Potencialidad de los recursos didácticos |            |            |
|--|------------|------------|
| Opciones                                 | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                                     | 34         | 94%        |
| Media                                    | 2          | 6%         |
| Baja                                     | 0          | 0%         |
| TOTAL                                    | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 20.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

### Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico 20 el 94% correspondiente a 34 estudiantes manifiesta que es alta la potencialidad de los recursos didácticos y el 6% que corresponde a 2 estudiantes expresa que es media la potencialidad de los recursos didácticos.

Se concluye que la mayoría de estudiantes manifiesta que es alta la potencialidad de los recursos didácticos como preguntas y actividades, mientras que en un menor número expresa que es media.

## 11. Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

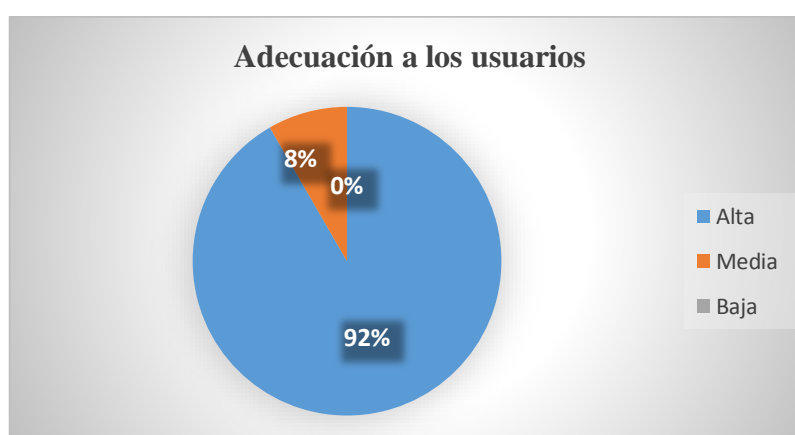
Tabla 21.

| Adecuación a los usuarios |            |            |
|---------------------------|------------|------------|
| Opciones                  | Frecuencia | Porcentaje |
| Alta                      | 33         | 92%        |
| Media                     | 3          | 8%         |
| Baja                      | 0          | 0%         |
| TOTAL                     | 36         | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

Gráfico 21.



**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla y gráfico 21 el 92% que corresponde a 33 estudiantes expresan que la aplicación adecuada a los usuarios es alta y 8% correspondiente a 3 estudiantes expresa que es media la adecuación a los usuarios.

Se concluye que la mayoría de estudiantes expresa que la herramienta es adecuada a los usuarios con los contenidos, actividades, entorno y comunicación.

### Resultados de la ficha de valoración aplicada a la docente

#### 1. Aspectos funcionales: utilidad

Tabla 22.

| Aspecto  | Aspecto funcional |            |            |            |            |            |            |            |
|--|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|  | Alta              |            | Media      |            | Baja       |            | Total      |            |
|  | Frecuencia        | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| <b>Eficacia</b><br>(puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)        | 1                 | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| <b>Facilidad de uso e instalación</b><br>(entorno amable)                          | 1                 | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| <b>Versatilidad</b><br>(ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación) | 1                 | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada a la docente de Inglés de quinto grado.

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla 22 de la ficha de valoración se obtuvo los siguientes resultados en el aspecto funcional, la docente señaló la opción alta que corresponde al 100%, en eficacia, facilidad de uso y versatilidad.

Se concluye que el recurso lúdico cumple con los aspectos funcionales ya que permite lograr los objetivos planteados, tiene un entorno agradable, se puede modificar y presenta niveles de dificultad.

### 2. Aspectos técnicos y estéticos

Tabla 23.

| Aspectos técnicos                              |            |            |            |            |            |            |            |            |
|--|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Aspecto  | Alta       |            | Media      |            | Baja       |            | Total      |            |
|  | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Calidad del entorno audiovisual (pantallas)    | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| Calidad en los contenidos (texto, audiovisual) | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| Muestra fácil manejo de medios                 | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| Originalidad del diseño                        | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada al docente de Inglés de quinto grado.

**Autora:** Andrea Ontaneda

## Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla 23 de los aspectos técnicos y estéticos, la docente señaló la opción alta que corresponde al 100%, en calidad de entornos audiovisuales, calidad en los contenidos, facilidad de manejo y originalidad del diseño.

Se concluye que el recurso lúdico computarizado cumple con los aspectos técnicos y estéticos después de la utilización en el salón de clases por la docente.

### 3. Aspectos pedagógicos

**Tabla 24.**

| Aspecto  | Alta       |            | Media      |            | Baja       |            | Total      |            |
|--|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|  | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| <b>Fomenta el auto aprendizaje</b>   | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| <b>Muestra información relevante</b>   | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| <b>Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, preguntas...)</b>      | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |
| <b>Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)</b> | 1          | 100%       | 0          | 0%         | 0          | 0%         | 1          | 100%       |

**Fuente:** Ficha de valoración aplicada al docente de Inglés de quinto grado.

**Autora:** Andrea Ontaneda

## **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la tabla 24 de los aspectos pedagógicos, la docente indico la opción alta que corresponde al 100%, en los siguientes literales: fomenta el auto aprendizaje, muestra información relevante, potencia la calidad de los recursos didácticos y adecuación a los usuarios.

Se concluye que el recurso lúdico computarizado si cumple con los aspectos pedagógicos porque permite fomentar el auto aprendizaje, muestra información relevante con actividades y esta adecuado a los usuarios.



## **g. DISCUSIÓN**

En los últimos años los juegos educativos computarizados están invadiendo los salones de clase con el objetivo de transformar el proceso de enseñanza aprendizaje, en países europeos como en el Reino Unido este tipo de juegos se han utilizado en muchas escuelas como método sigiloso de enseñanza. Ecuador no es ajeno a esta realidad, se han implementado juegos en la enseñanza en diversos establecimientos educativos por parte del Ministerio de Educación como un apoyo a la educación ya que estos permiten llegar de mejor manera a los estudiantes, en la ciudad de Loja también se están adaptando los juegos en el PEA tras obtener experiencias trascendentales que transforma el ámbito educativo.

Esta investigación tuvo como propósito principal, construir un recurso lúdico computarizado para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, apoyando de esta manera a las estrategias de enseñanza transformando el ámbito educativo con el uso de las TIC, ya que el juego desarrolla al ser humano desde un punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert (2006) manifiesta que “los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes”.

Se utilizaron los métodos científico y deductivo, el científico permitió seguir rigurosamente cada una de sus fases para alcanzar los objetivos planteados en esta investigación se evidenciaron los principales requerimientos y necesidades para posteriormente diseñar y elaborar el recurso lúdico computarizado con las herramientas adecuadas en base a las necesidades detectadas y el método deductivo para discernir de los

diferentes postulados, principios, leyes y postulados sobre la educación para la elaboración del marco teórico

Para la construcción de la aplicación se utilizó la metodología Cascada siendo de vital importancia ya que permitió organizar en forma secuencial cada una de las fases en función de requerimientos detectados mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes de quinto grado y la entrevista a la docente de Inglés, se evidenció los contenidos en que los estudiantes tienen mayor dificultad, también la estrategia que la docente y estudiantes prefieren para reforzar su conocimiento teniendo mayor apreciación la actividad de realizar juegos con los contenidos en un 59%.

En base a las actividades que los estudiantes prefieren se seleccionaron las estrategias adecuadas que permitan al estudiante aprender los contenidos en forma de juegos ya que estos permiten desarrollar un guión de enseñanza en el cual cada educando puede acceder al conocimiento abordando la temática de la forma que responda mejor a su interés y ante las dificultades que presente, de modo que pueda desarrollar distintas secuencias para lograr la estructuración del conocimiento convirtiéndolo en significativo.

Después de cumplir con cada una de las fases planteadas por la metodología se aplicó la ficha de valoración para evidenciar la calidad y versatilidad del recurso lúdico computarizado dando resultados favorables en los siguientes aspectos: funcional y utilidad con un promedio del 91%, técnicos y estéticos con un 93% y aspectos pedagógicos con el 94% por lo que se concluye que el recurso es pertinente y puede ser utilizado como un apoyo al PEA de la asignatura.

## **h. CONCLUSIONES**

Una vez terminado el proceso de investigación se esclarecen las siguientes conclusiones:

Se identificó los principales requerimientos didácticos de asignatura en base a la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado y se debe enfatizar en el reforzamiento de los siguientes contenidos: the pronouns, the colors, the numbers, some verbs, should, places the city, the animals.

Después se diseñó el recurso lúdico computarizado empleando herramientas innovadoras que permitieron desarrollar las actividades lúdicas adecuadas a los contenidos y a la edad de los estudiantes en base las necesidades didácticas detectadas en el PEA.

Se elaboró el recurso lúdico para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, cuenta con ejercicios que permiten el desarrollo de destrezas de una forma lúdica.

Para socializar el recurso se capacitó a los estudiantes de quinto grado paralelo B sobre el uso correcto del recurso y se aplicó la ficha de valoración, obteniendo resultados positivos de acuerdo a los aspectos descritos en la ficha de valoración.

## **i. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa realizar cursos de capacitación a los docentes de las diferentes asignaturas en el uso y manejo de las nuevas tecnologías de información y comunicación para que puedan elaborar material didáctico utilizando las diferentes herramientas tecnológicas para que apoyen su enseñanza en el aula.

A la docente de Inglés de quinto grado se le recomienda que haga uso del recurso lúdico computarizado como una herramienta de apoyo constante, durante todo el año escolar para que apoye los contenidos en que los estudiantes tienen mayor dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se recomienda que la docente elabore y utilice material didáctico computarizado para apoyar sus clases diarias, para que la clase se vuelva más dinámica e interesante ya que el Inglés es de vital importancia hoy en día para acceder al conocimiento.

A los estudiantes de quinto grado se les recomienda que utilicen con responsabilidad el recurso lúdico computarizado para mejorar su conocimiento en las temáticas con mayor dificultad en la asignatura.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, D. (2009). *Constructivismo, dogmatismo, didáctica*. Revista Pedagogía Universitaria. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unlsp/reader.action?docID=10312211>
- Arana, W. (2012, Mayo-Agosto). *Impacto de herramientas Moodle en el aprendizaje de límites de funciones*. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php>
- Area, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Barcelona, España: Universidad de la Laguna.
- Azinian, H. (2009). *Las tecnologías de la información y comunicación en las prácticas pedagógicas*. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=kJrTwLzAzhMC&oi=fnd&pg=PA13&dq=evolucion+de+las+tecnologias+de+la+informacion+y+comunicacion++&ots=7\\_4y6tKkfD&sig=pC1DUtfilwS4A8VEExfU9aVzGCQ#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=kJrTwLzAzhMC&oi=fnd&pg=PA13&dq=evolucion+de+las+tecnologias+de+la+informacion+y+comunicacion++&ots=7_4y6tKkfD&sig=pC1DUtfilwS4A8VEExfU9aVzGCQ#v=onepage&q&f=false)
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial Pearson.
- Buró, I. (2010). *Datos mundiales de educación, 2010/11*. UNESCO - IBE. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unlsp/reader.action?docID=10418421>
- Cabot, S. (2013). *Ingeniería del software*. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unlsp/reader.action?docID=10853350>
- Castrellón, L. (2013, 14 de octubre) *.Teorías Pedagógicas de la Educación Superior* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://lacasoller.blogspot.com/2013/10/resumen-sobre-las-teorias-de-vigotsky.html>

- Castro, E., Peley, R. & Morillo, A. (2006, Septiembre- Diciembre). *La práctica pedagógica y el desarrollo de estrategias instrucciones desde el enfoque constructivista*. Revista de Ciencias Sociales (RCS). Recuperado de <http://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/13429/13413>
- Esteve, J. (2006, 23 de abril). *La educación en la sociedad del conocimiento. Una tercera revolución educativa* PREAL, 18 (5). pp 1-10.
- Gallegos, R. (2006, Enero-Abril). *Tecnologías apropiadas para la educación*. Recuperado de [revistavirtual.ucn.edu.co](http://revistavirtual.ucn.edu.co)
- Gillbert, C. (2006). *La lúdica. Una estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Montserrat. p. 6.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mac Graw Hill.
- Juana, M. (2006). *Tecnologías para transformar la educación*. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=6PYaf-sF4wC&pg=PA21&dq=las+tic+en+la+educacion&hl=es&sa=X&ei=ihYQVensIcLasASPiYKYCQ&ved=0CCoQ6AEwAA#v=onepage&q=las%20tic%20en%20la%20educacion&f=false>
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO - 2004). *Communication Documents itc regional survey*. Recuperado de <http://www.uis.unesco.org/Communication/Documents/itc-regional-survey-lac-2012-sp.pdf>
- Llauca, E. (2015). *Juegos educativos*. Recuperado de <https://juegos-educativos.wikispaces.com/>
- Matute, S., Marcó, L., Di' Bacco, L., Gutiérrez, O. & Tovar, M. (2009). *El juego computarizado para el aprendizaje*. Recuperado de

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S131649102009000100005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S131649102009000100005&script=sci_arttext)

Ministerio de educación. (2012). *Rendición de cuentas*. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec>.

Moya, A. (2009, 24 de noviembre). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Revista digital, Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_24/ANTONIA\\_M\\_MOY\\_A\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_MOY_A_1.pdf)

Peñaherrera, M. (2011, 27 de octubre). *Evaluación de un programa de fortalecimiento del aprendizaje basado en el uso de las TIC en el contexto ecuatoriano*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa. Recuperado de <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol4-num2/art4.pdf>

Rosario, J (2005). *La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)*, [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>

Sunkel, G. (2006). *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación de América Latina*. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=jGfcYDZ7l3cC&printsec=frontcover&dq=las+tic+en+la+educacion&hl=es&sa=X&ei=rE0QVaaCMaXHsQTYI4HgBw&ved=0CEAQ6AEwBQ#v=onepage&q=las%20tic%20en%20la%20educacion&f=false>

Tamayo, V. (2007, 15 de junio). *Tendencias de la pedagogía en Colombia*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unlsp/reader.action?docID=10352589>

Terrazas, R. & Silva R. (2013, 11 de octubre). *La educación y la sociedad del conocimiento*. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rp/n32/n32a05.pdf>

Yturralde, C.(2008). *¿Qué es el juego?*. Revista universitaria de Antioquia, 6 (236).p.5.

**k. ANEXOS**

**Anexo 1.** Proyecto de tesis.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**TEMA:**

“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

**ESTUDIANTE**

ANDREA GENOVEVA ONTANEDA ABAD

Proyecto de Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa.

**1859**

**LOJA – ECUADOR**

**2015**



**a. TEMA**

“CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

## **b. PROBLEMÁTICA <sup>1</sup>**

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para proveer a sus alumnos las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI.

La incorporación de las TIC en la educación tiene como función ser un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias que apunten a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir (UNESCO, 2004).

La aparición de las TIC ha permitido el surgimiento de nuevos materiales educativos computarizados para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje como software educativo, cursos virtuales, simuladores, juegos educativos, libros interactivos, blogs, redes sociales entre otros, además de contar con una extensa gama de información a la que el alumno puede acceder desde cualquier lugar y en tiempo real sincrónico.

El juego didáctico computarizado es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes una conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje.

---

<sup>1</sup> El siguiente proyecto de investigación está realizado en base a las normas APA sexta edición.

Como todos los juegos, los juegos didácticos computarizados no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo: conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño, las actividades operativas, dominio de los símbolos, ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita así como la comunicación.

Los países latinoamericanos han realizado un gran esfuerzo para incorporar las TIC en la educación. Algunos cuentan con proyectos educativos de implementación tecnológica sustentable desde hace más de diez años, países como **Brasil, Chile, Costa Rica México** son algunos ejemplos de la integración de las TIC en el sistema educativo.

Ecuador no es ajeno a las tendencias de la sociedad de la información, está dotando a las escuelas públicas de equipamiento de aulas de informática con acceso a internet con miras a los nuevos modelos tecnológicos. (Peñaherrera, 2011)

La integración de las TIC en el sector educativo del país ha apuntado a la dotación de infraestructuras, equipamiento de aulas con ordenadores y recursos informáticos, dotación de software educativo, capacitación al profesorado, creación de portales educativos, soporte técnico a las escuelas, entre otros. Recientemente, Ecuador ha elaborado su primer documento base de estándares TIC en concordancia con la propuesta de estándares educativos que se lleva a cabo actualmente (Ministerio de Educación de Ecuador, 2012). No obstante, aún falta mucho para que las TIC se incorporen de manera generalizada al que hacer educativo.

La Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja se encuentra ubicada en el barrio La Tebaida en la Av. Benjamín Carrión y fue fundada en el año de 1960.

Tiene como misión proyectar a los alumnos como hombres y mujeres íntegros en el desenvolvimiento de las actividades que realicen y como visión ubicar a los alumnos acorde a la realidad socioeconómica de la actualidad.

En la entrevista realizada a la docente de la asignatura de Inglés, manifiesta que no cuenta con material didáctico mucho menos tecnológico o computarizado para dictar sus clases lo que dificulta la enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos, los principales inconvenientes que existen en la enseñanza de la asignatura son la existencia de vacíos de conocimientos que se relacionan con la escritura y pronunciación de las palabras. Los únicos materiales que utiliza el docente son los libros guías, cuaderno, diccionario, láminas y fichas, esto hace que las clases se tornen poco llamativas al interés de los niños y niñas y que los resultados de aprendizaje sean poco satisfactorios.

Por lo señalado se plantea la necesidad de diseñar un recurso lúdico computarizado, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, para los niños de quintoto grado paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1 de la ciudad de Loja, periodo 2015, esto a la vez, perjudica la formación integral de los estudiantes puesto que el idioma inglés adquiere cada vez mayor importancia como medio para acceder al conocimiento.

Para la investigación se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son los principales requerimientos didácticos del docente y estudiantes para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura?

¿Qué características deberá tener el recurso lúdico computarizado para contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés en los niños de quinto grado paralelo B?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto de investigación se propone construir un recurso lúdico computarizado, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, para los niños de quinto grado paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, Periodo 2015.

En la actualidad se están incorporando las TIC en diferentes ámbitos de la educación, uno de ellas es la implementación de recursos lúdicos o juegos educativos computarizados en distintas asignaturas y se ha demostrado que en la enseñanza de Inglés se obtiene ventajas efectivas ya que promueven, entretienen y promocionan fluidez en el vocabulario.

El recurso didáctico computarizado propuesto facilitará a la docente la enseñanza de los contenidos de una manera más dinámica e interesante, los niños aprenderán a vocalizar y escribir correctamente las palabras de los distintos contenidos de la asignatura mediante los distintos juegos integrados en dicha herramienta.

Este tipo de recursos lúdicos tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de distintos temas de la asignatura. Las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo, son ejercicios que proporcionan alegría y satisfacción en quienes los practican.

El valor para la enseñanza mediante este recurso es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la

obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, podrá ser utilizado por cualquier niño de la institución de una forma dinámica para adquirir conocimientos en dicha asignatura por tal razón se justifica su relevancia social.

Este proyecto de investigación cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 mismos que proporcionarán la información necesaria para su desarrollo; además se cuenta con el hardware y software requeridos para llevarlo a cabo.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

Construir un recurso lúdico computarizado, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés, para los niños de quinto grado paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja.

##### **Objetivos específicos**

Identificar los principales requerimientos didácticos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés para la construcción del recurso lúdico computarizado.

Diseñar el recurso lúdico computarizado, con las herramientas tecnológicas adecuadas para los contenidos y edad de los niños.

Elaborar el recurso lúdico computarizado para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés.

Capacitar a los estudiantes de quinto grado paralelo B para la correcta utilización del recurso lúdico computarizado.



## **e. MARCO TEÓRICO**

### **Educación**

**La educación en la sociedad del conocimiento**

**Educomunicación**

### **Pedagogía**

**Principales enfoques de la pedagogía**

**Enfoque pedagógico constructivista**

**Proceso de enseñanza aprendizaje.**

### **Didáctica**

**Concepto e Importancia**

**La didáctica desde enfoques innovadores**

**Nuevas tecnologías y su inserción en la didáctica**

**Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación**

**Las tecnologías de la información y la comunicación**

**Concepto.**

**Desarrollo de las TIC.**

**Tipos.**

## **Las TIC en la educación**

**Usos de las TIC en la educación.**

**Recomendaciones para su aprovechamiento.**

### **Juegos educativos computarizados**

#### **Características**

**Los juegos educativos computarizados como recurso didáctico**

**Experiencias del uso de los juegos educativos computarizados, como herramienta didáctica para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés a nivel universal**

**Metodología Cascada para elaborar el juego educativo computarizado**

### **La Educación General Básica en el Ecuador**

#### **Reforma curricular para la Educación General Básica**

**Principales fundamentos teóricos y conceptuales.**

**Nuevas metodologías y uso de las TIC en el PEA.**

**El uso de las TIC en las instituciones educativas del Ecuador**

**Uso de los juegos educativos computarizados como recurso didáctico en el Ecuador**

#### **La asignatura de inglés de sexto año de Educación General Básica**

#### **Unidades curriculares**

**Revisión de la literatura**

## **Uso de las TIC en la educación**

Las tecnologías de la información y la comunicación han ido cambiando progresivamente la forma de comunicar, de interactuar, de producir, de hacer ciencia y producir conocimiento. Las nuevas tecnologías representan oportunidades beneficiosas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para diversificar sus modos de ejecución y adecuar el conocimiento con la realidad, con los intereses y propósitos de los alumnos.

Según la UNESCO, las TIC pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficiente del sistema educativo.

En Países Bajos y Bélgica, los centros educativos gozan de una mayor autonomía a la hora de integrar las TIC en sus aulas, aunque siempre con el respaldo de determinados organismos. En el caso de los Países Bajos, organizaciones de apoyo a la educación establecen proyectos, programas y comunidades de aprendizaje que conforman toda una estructura nacional de apoyo a los centros en su labor con las TIC.

Las actividades de estas organizaciones se centran en tres aspectos: la formación del profesorado, el uso óptimo de los materiales de aprendizaje digitales y la versión global de los centros como organizaciones en cuanto a la integración de las TIC.

En estos países, desde el 2004 existe un programa de innovación cuyo objetivo es enriquecer la educación a partir de aplicaciones de TIC innovadoras y prácticas, además de otros programas nacionales plurianuales: en el 2007 se estableció un centro especializado en la alfabetización en los medios de información y comunicación con el objetivo de incrementar el conocimiento y la competencia en estos medios; en el 2008 se inició un programa para estimular el uso de material de aprendizaje digital que, facilita a los docentes el acceso a materiales a través de portales y plataformas públicas.

En el 2009 se creó una plataforma en la que los profesores comparten experiencias y debaten sobre diversos temas relacionados con la educación y, en este mismo año se inauguró un entorno digital de aprendizaje para los estudiantes de altas capacidades de educación primaria, con información para profesores y familias.

### **Uso de las TIC en las instituciones educativas ecuatorianas**

Ecuador no es ajeno a las tendencias de la Sociedad de la información, está dotando a las escuelas públicas de equipamiento de aulas de información con acceso a internet y con miras a un nuevo modelo tecnológico. En el 2010, según expresa el informe de rendición de cuentas del Ministerio de Educación del Ecuador, no utilizar las TIC es “no vivir el progreso”

La integración de las TIC en el sector educativo del país, ha apuntado a la dotación de infraestructuras, equipamiento de aulas con ordenadores y recursos informáticos, software educativo, capacitación del profesorado, creación de portales educativos, soporte técnico, entre otros.

Como se menciona en el artículo 347, es responsabilidad del estado incorporar la TIC en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir se estableció en la política 2.7 la promoción del acceso a la información y las nuevas tecnologías de la información y comunicación para incorporar a la población a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio a la ciudadanía. Esta política de estado configura los elementos como facilitar y democratizar el acceso a las TIC, promover el desarrollo de capacidades para el uso de plataformas, bancos de información, entre otros y por último general mecanismos para que la población adquiera recursos informáticos.

### **Importancia de la utilización de recursos lúdicos en la enseñanza**

La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela.

La lúdica se presta a la satisfacción del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura, con lo que señala al respecto Huizinga: “ la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica”. (Huizinga, 2000, p30)

Yturralde (2009, p.5) comenta:

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pres-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

### **Ambientes de aprendizaje lúdicos en el Ecuador**

Se entiende como actividades lúdicas a una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de la lúdica es tan amplia como compleja, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar es una verdadera fuente generadora de emociones.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert (2006, p.6) manifiesta “los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes”.

Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso

didáctico, sin embargo en la práctica pedagógica no se ha explorado lo suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

Uno de los estos proyectos investigativos fue realizado por la Lcda. Alexandra Anabel Guamán Vargas estudiante de la Universidad Central del Ecuador, cuyo título es: actividades lúdicas interactivas en el desarrollo de la expresión escrita del idioma inglés de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela Naciones Unidas de la ciudad de Quito.

Mediante esta investigación se evidenció que los estudiantes del plantel antes mencionado presentaban dificultades y limitaciones en el desarrollo de la expresión escrita del idioma inglés, por esta razón se diseñó una guía de juegos didácticos para ser aplicados por los maestros de esta institución y de esta manera lograr que el desarrollo de esta destreza se realice de manera atractiva, simple y lúdica donde los estudiantes se sienten atraídos a participar y puedan educarse de forma diferente y dinámica.

Estos resultados demuestran que utilizar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje convierte la clase más dinámica interesante para el alumno, los juegos educativos computarizados son actividades amenas de recreación que sirven de medio para desarrollar capacidades mediante la participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia trascendental.

## **f. METODOLOGÍA**

El presente proyecto de investigación incluye un diagnóstico de la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés en el 5to grado paralelo B de la escuela de EGB Lauro Damerval Ayora N° 1, también se plantea una propuesta para mejorar dicho proceso. Los métodos a utilizar serán como general el científico y como método particular el deductivo.

### **Método científico**

Luego que se ha delimitado el problema y alcance que tendrá la investigación en la asignatura de inglés del 5to grado paralelo B de la escuela de EGB Lauro Damerval Ayora N°1, el método científico también servirá de soporte para seleccionar información de documentos de consulta para la construcción del marco teórico y dar una alternativa de solución al problema planteado. Además se determinará la población a estudiar. Asimismo se obtendrá la información necesaria mediante el trabajo de campo, se procesarán y analizarán los datos obtenidos y se elaborará el informe de investigación.

### **Método deductivo**

Mediante este método se considerarán los postulados, principios, leyes y teoremas sobre la educación para desarrollar el presente estudio de investigación.



## **Técnicas e instrumentos**

**La entrevista.** Estará dirigida a la docente de la asignatura de Inglés, contribuirá con ideas y el conocimiento adecuado para el desarrollo del recurso.

**La encuesta.** Se aplicará a los estudiantes del 5to grado paralelo B de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1, se empleará un cuestionario con preguntas pertinentes con la finalidad de determinar las necesidades que existen en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, las mismas que aportarán con información e ideas para la elaboración del recurso.

## **Metodología Cascada para la construcción del recurso lúdico computarizado**

Para desarrollar el siguiente proyecto de investigación se utilizará la metodología cascada, tiene una orientación metodológica que ordena de forma rigurosa y ofrece una óptima organización de las fases a seguir para el desarrollo del software, según (Cabot, 2013) las fases a seguir son las siguientes

### **Análisis del sistema.**

Esta etapa permitirá obtener la información necesaria para determinar las necesidades y los requerimientos funcionales y no funcionales que los usuarios tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, mismos que se deberán tomar en cuenta para la construcción del recurso lúdico.

### **Diseño del programa.**

En esta fase se realizan los algoritmos y la planificación necesaria para el cumplimiento de los requerimientos del usuario así como también los análisis necesarios para saber qué herramientas se utilizará en la siguiente etapa.

### **Codificación.**

Es la fase en donde se realizará el código fuente, haciendo el uso de prototipos antes elaborados los cuales facilitarán la construcción, así como las pruebas y ensayos que servirán para corregir errores.

### **Pruebas.**

Aquí se consideraran los elementos ya programados para ensamblar y componer el sistema, se comprobará su correcto funcionamiento y que cumpla con los requisitos funcionales, técnicos y pedagógicos, antes de ser entregado al usuario.

### **Verificación.**

Es esta fase el usuario final ejecuta el sistema, para ello la programadores ya realizaron exhaustivas pruebas para comprobar que el sistema no falle. En la creación de desarrollo de cascada se implementa los códigos de investigación y pruebas del mismo. Se procederá

a implementar el recurso lúdico y socializarlo con el docente y estudiantes para la respectiva validación y revisar el cumplimiento de los requerimientos establecidos.

### **Población**

La población a investigar serán los estudiantes del paralelo B del quinto grado de la escuela Lauro Damerval Ayora N°1, la docente de la asignatura de Inglés y el director de la institución.

| <b>Población</b> |           |
|------------------|-----------|
| <b>Docente</b>   | <b>1</b>  |
| <b>Director</b>  | <b>1</b>  |
| <b>Alumnos</b>   | <b>36</b> |
| <b>Total</b>     | <b>38</b> |

**Fuente:** Secretaría de la escuela Lauro Damerval Ayora N° 1

**Elaboración:** Andrea Ontaneda Abad

**g. CRONOGRAMA**

| TIEMPO<br>ACTIVIDADES   | AÑO 2015 |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
|---|----------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
|   | MES      | MARZO |   |   |   | ABRIL |   |   |   | MAYO |   |   |   | JUNIO |   |   |   | JULIO |   |   |   |
|   | SEMANAS  | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| Presentación y aprobación del proyecto de tesis   | ■        |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Revisión de la literatura   | ■        | ■     |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Construcción del Marco teórico.   |          |       | ■ | ■ | ■ |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Corrección del marco teórico  |          |       |   |   |   | ■     |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Análisis de requerimientos (aplicación de encuestas a estudiantes, entrevista a la docente y observación) |          |       |   |   |   | ■     | ■ |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Diseño del recurso lúdico computarizado   |          |       |   |   |   |       | ■ | ■ |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Desarrollo y codificación del curso lúdico  |          |       |   |   |   |       |   |   |   | ■    | ■ | ■ | ■ |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Pruebas del recurso lúdico computarizado  |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   | ■ |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Corrección del recurso lúdico computarizado   |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   | ■     |   |   |   |       |   |   |   |
| Implementación del recurso lúdico computarizado   |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       | ■ |   |   |       |   |   |   |
| Validación del recurso lúdico computarizado   |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   | ■ |   |       |   |   |   |
| Elaboración del borrador de informe de tesis  |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   | ■ | ■     | ■ |   |   |
| Corrección del informe de tesis   |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       | ■ |   |   |
| Presentación y aprobación de la tesis   |          |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   | ■ |   |

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **Recursos necesarios**

#### **Talento humano**

Director de tesis

Tesista: Andrea Ontaneda

#### **Material bibliográfico**

Libros

Revistas

Periódicos

Tesis

Web

#### **Material tecnológico**

Computador

Internet

Cámara digital

Flash Memory

#### **Material de oficina**

Cuadernos

CD/DVD

Esferos

Papel Bond

Anillados

Empastados

Copias

### Presupuesto

| <b>RUBRO</b>           | <b>VALOR</b>    |
|------------------------|-----------------|
| Material bibliográfico | \$ 100.00       |
| Material de oficina    | \$100.00        |
| Impresiones            | \$250.00        |
| Copias                 | \$50.00         |
| Anillados              | \$50.00         |
| Empastados             | \$50.00         |
| Flash Memory           | \$15.00         |
| Internet               | \$120.00        |
| Imprevistos            | \$200.00        |
| <b>TOTAL</b>           | <b>\$935.00</b> |

La investigación será financiada con fondos propios de la autora.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

Área Moreira, M.(2009).Introducción a la Tecnología Educativa. España. Universidad de la Laguna. Manual Electrónico.

Cataldi. (2000).Metodologías de diseño, desarrollo y evaluación software. pp 23-24

Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Colombia: Editorial Pearson.

Gillbert, C.(2006). La lúdica. Una estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia. Fundación Universitaria Montserrat.p6.

Hernández R, Fernández C, Baptista P. (2010). Metodología de la investigación. México: Editorial Mac Graw Hill.

Huizinga, J.(2000).Recursos Lúdicos. Revista Educativa Latinoamericana.p30.

Insight Country Reports Launched. (2011). Países Bajos, Reino Unido, Zúrica, Suecia, Italia, Noruega, Bélgica, Australia. EuropeanSchool. Recuperado en diciembre 2014 de <http://insig.eun.org/www/en/pub/insig/polily/policies/2009countryreports.html>

Ministerio de educación. (2012). Rendición de cuentas. Recuperado en diciembre 2014 de <http://www.educacion.edu.ec>.

Peñaherrera, M. (2011). Evaluación de un programa de fortalecimiento del aprendizaje basado en el uso de las TIC en el contexto ecuatoriano. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, pp. 72-91.

UNESCO.(2004).Communication Documents itc regional survey. Recuperado en enero 2015 de <http://www.uis.unesco.org/Communication/Documents/itc-regional-survey-lac-2012-sp.pdf>

Yturalde, C.(2008).¿Qué es el juego?. Revista universitaria de Antioquia, 236.p5.



**Anexo 2:** encuesta aplicada a estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

**Encuesta dirigida a estudiantes de quinto grado paralelo B.**

La siguiente encuesta se realiza con el objetivo de recopilar información necesaria que me permita desarrollar mi proyecto de tesis titulado “CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

**Fecha:**.....

1. Utiliza tu docente material computarizado para apoyar las clases de inglés

Si ( )

No ( )

2. Te gustaría utilizar un juego computarizado para apoyar el aprendizaje de la asignatura de inglés

Si ( )

No ( )

¿Porqué?.....

.....

3. En que contenidos tienes mayor dificultad en la asignatura de inglés

Pronombres ( )

Los números ( )

Verbos ( )

Partes del cuerpo ( )

Colores ( )

Should ( )

4. Qué actividad te gustaría realizar para reforzar los contenidos tratados de la asignatura de inglés. Selecciona uno

Escuchar canciones ( )

Jugar con los contenidos ( )

Realizar ejercicios ( )

5. En qué aspectos tienes mayor dificultad en la asignatura de inglés.

Al escribir ( )

Al leer ( )

Al hablar ( )

Al escuchar ( )

En el significado ( )

6. Te gustaría que las instrucciones de un juego computarizado para aprender inglés estén subtituladas en español para tu mayor comprensión.

Si ( )

No ( )

¿Por qué? .....

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

**Anexo 3:** Entrevista aplicada a la docente de la asignatura de Inglés.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

**Entrevista dirigida a la docente de la asignatura de Inglés**

La siguiente entrevista se realiza con el objetivo de recopilar información necesaria que me permita desarrollar mi proyecto de tesis titulado “CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

**Fecha:**.....

1. ¿Utiliza material didáctico computarizado para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de su asignatura?
2. ¿Cree Usted, que la utilización de un juego educativo computarizado mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés?
3. ¿Considera Usted que un juego educativo computarizado motivaría a sus estudiantes hacia el aprendizaje significativo sobre los contenidos de la asignatura?
4. ¿Con qué técnica aprenden mejor sus estudiantes el inglés cuando usted dicta sus clases?

5. ¿De qué manera cree usted que sus estudiantes aprenden mejor la asignatura?
  
6. ¿En qué contenidos tienen mayor dificultad sus alumnos en la asignatura?
  
7. ¿Qué sugerencias haría Usted para la elaboración de un juego educativo computarizado?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**Anexo 4:** Ficha de valoración del recurso lúdico aplicada a estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**FICHA DE VALORACION DEL RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES**

**TEMA:** “CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA N°1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

**OBJETIVO:** Determinar la validez y pertinencia del recurso lúdico computarizado.

Fecha: \_\_\_\_\_

**ASPECTOS FUNCIONALES: UTILIDAD**

| ASPECTO  | ALTA | MEDIA | BAJA |
|--|------|-------|------|
| EFICACIA (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)        |      |       |      |
| FACILIDAD DE USO E INSTALACION (entorno amable)                          |      |       |      |
| VERSATILIDAD (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación) |      |       |      |

**ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS**

| ASPECTO  | ALTA | MEDIA | BAJA |
|--|------|-------|------|
| CALIDAD DEL ENTORNO AUDIOVISUAL (pantallas)    |      |       |      |
| CALIDAD EN LOS CONTENIDOS (texto, audiovisual) |      |       |      |
| MUESTRA FACIL MANEJO DE MEDIOS                 |      |       |      |
| ORIGINALIDAD DEL DISEÑO                        |      |       |      |

## ASPECTOS PEDAGÓGICOS

| ASPECTO   | ALTA | MEDIA | BAJA |
|---|------|-------|------|
| FOMENTA EL AUTO APRENDIZAJE   |      |       |      |
| MUESTRA INFORMACION RELEVANTE   |      |       |      |
| PRESENTA BIBLIOGRAFIA Y CONTENIDOS ACTUALIZADOS                           |      |       |      |
| POTENCIALIDAD DE LOS RECURSOS DIDACTICOS (actividades, preguntas...)      |      |       |      |
| ADECUACION A LOS USUARIOS (contenidos, actividades, entorno comunicación) |      |       |      |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**Anexo 5:** Ficha de valoración del recurso lúdico aplicada a la docente de Inglés



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**FICHA DE VALORACIÓN DEL RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO PARA  
DOCENTE**

**TEMA:** “CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO LÚDICO COMPUTARIZADO, COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS, PARA LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO PARALELO B DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAURO DAMERVAL AYORA Nº1 DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2015.”

**OBJETIVO:** Determinar la validez y pertinencia del recurso lúdico computarizado.

Fecha: \_\_\_\_\_

**ASPECTOS FUNCIONALES: UTILIDAD**

| <b>ASPECTO</b>   | <b>ALTA</b> | <b>MEDIA</b> | <b>BAJA</b> |
|--|-------------|--------------|-------------|
| EFICACIA (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)        |             |              |             |
| FACILIDAD DE USO E INSTALACION (entorno amable)                          |             |              |             |
| VERSATILIDAD (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación) |             |              |             |

**ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS**

| <b>ASPECTO</b>                                 | <b>ALTA</b> | <b>MEDIA</b> | <b>BAJA</b> |
|--|-------------|--------------|-------------|
| CALIDAD DEL ENTORNO AUDIOVISUAL (pantallas)    |             |              |             |
| CALIDAD EN LOS CONTENIDOS (texto, audiovisual) |             |              |             |
| MUESTRA FACIL MANEJO DE MEDIOS                 |             |              |             |
| ORIGINALIDAD DEL DISEÑO                        |             |              |             |



### ASPECTOS PEDAGÓGICOS

| ASPECTO  | ALTA | MEDIA | BAJA |
|--|------|-------|------|
| FOMENTA EL AUTO APRENDIZAJE  |      |       |      |
| MUESTRA INFORMACION RELEVANTE  |      |       |      |
| POTENCIALIDAD DE LOS RECURSOS DIDACTICOS<br>(actividades, preguntas...)      |      |       |      |
| ADECUACION A LOS USUARIOS (contenidos,<br>actividades, entorno comunicación) |      |       |      |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**Anexo 6:** Evidencia fotográfica de la socialización del recurso lúdico.





## ÍNDICE

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| PORTADA.....                     | i    |
| CERTIFICACIÓN.....               | ii   |
| AUTORÍA.....                     | iii  |
| CARTA DE AUTORIZACIÓN.....       | iv   |
| AGRADECIMIENTO.....              | v    |
| DEDICATORIA.....                 | vi   |
| MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO..... | vii  |
| MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....   | viii |
| ESQUEMA DE TESIS .....           | ix   |
| a. TÍTULO .....                  | 1    |
| b. RESUMEN .....                 | 2    |
| SUMMARY .....                    | 3    |
| c. INTRODUCCIÓN.....             | 4    |
| d. REVISIÓN DE LITERATURA .....  | 7    |
| e. MATERIALES Y MÉTODOS.....     | 32   |
| f. RESULTADOS .....              | 36   |
| g. DISCUSIÓN .....               | 80   |
| h. CONCLUSIONES .....            | 82   |
| i. RECOMENDACIONES.....          | 83   |
| j. BIBLIOGRAFÍA.....             | 84   |
| k. ANEXOS .....                  | 87   |

|   |     |
|---|-----|
| PROYECTO DE TESIS .....   | 87  |
| a. TEMA .....   | 88  |
| b. PROBLEMÁTICA.....  | 89  |
| c. JUSTIFICACIÓN .....  | 93  |
| d. OBJETIVOS .....  | 95  |
| e. MARCO TEÓRICO.....   | 96  |
| Uso de las TIC en la educación .....  | 99  |
| Uso de las TIC en las instituciones educativas ecuatorianas .....           | 100 |
| Importancia de la utilización de recursos lúdicos en la enseñanza.....      | 101 |
| Ambientes de aprendizaje lúdicos en el Ecuador.....                         | 102 |
| f. METODOLOGÍA .....  | 103 |
| g. CRONOGRAMA .....   | 107 |
| h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....                                       | 108 |
| i. BIBLIOGRAFÍA .....   | 110 |
| Anexo 2. Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado.....           | 112 |
| Anexo3. Entrevista realizada a la docente de Inglés .....                   | 115 |
| Anexo 4.Ficha de valoración aplicada a los estudiantes de quinto grado..... | 117 |
| Anexo 5. Ficha de valoración aplicada a la docente de Inglés.....           | 119 |
| Anexo 6. Evidencia fotográfica .....  | 121 |
| ÍNDICE.....   | 123 |