

Victor Mariscal Santi

Técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la escuela básica

CAPÍTULO 1

**La situación actual un análisis desde la
observación científica**

Técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la escuela básica

Autor.

Victor Mariscal Santi

Docente Universidad de Guayaquil



Primera edición: octubre 2019

© Ediciones Grupo Compás 2019

ISBN: 978-9942-760-69-2

Diseño de portada y diagramación: Grupo Compás

Este texto ha sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Guayaquil-Ecuador 2019

Cita.

V. Mariscal (2019) Técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la escuela básica, Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador, 72 pag 78

INDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1	7
La situación actual un análisis desde la observación científica.....	7
CAPITULO 2.....	17
Entendimiento de la problemática desde el análisis de la literature.....	17
EL ASPECTO LÚDICO DEL E-LEARNING: EL JUEGO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.....	24
LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA ...	26
TÉCNICAS EN EL DESARROLLO PEDAGÓGICO	29
LA LÚDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL	31
LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO	33
LA LÚDICA COMO PROYECTO DE VIDA O DIMENSIÓN HUMANA	35
LA ENSEÑANZA DESDE UNA PERSPECTIVA COGNITIVA	37
CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS.....	40
Efectividad en la docencia virtual.....	43
El estudiante competente en la educación virtual	46
CAPÍTULO 3.....	49
Enfoque de la investigación	49
Análisis e Interpretación de datos.....	60
Bibliografía.....	66

INTRODUCCIÓN

Las Técnicas Lúdicas, que para fines prácticos ha sido estudiada y cuenta con el soporte de nuevas metodologías en el proceso de enseñanza haciendo uso de tecnologías actuales, estos procesos educativos que desde hace mucho tiempo se delimitaban a las aulas de clase.

Las Tecnologías de la información y comunicación posibilitan buscar diferentes opciones para que cuantiosos docentes tengan una nueva oportunidad de ennoblecen sus conocimientos intelectuales con la aplicación

de técnicas que mejoran sus clases de una manera formidable.

El conocimiento de las técnicas lúdicas permitirá a los docentes poseer un mejor desempeño a momento de dar las clases, dando uso de las técnicas que esta le entrega

Implementando técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo a través de una guía virtual multimedia para poder incrementar los conocimientos de técnicas de comunicación de los docentes en la asignatura de estudios sociales del Colegio Fiscal Mixto Izmael Perez Pazmiño. Ofrece una fuente mejorada de información, en este sentido tenemos la oportunidad de desarrollar clases llamativas para las personas que lo reciban.

El presente proyecto tiene como finalidad observar, estudiar y ayudar a influenciar el conocimiento de las técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo, y de esta forma ayudar a los docentes y estudiantes se beneficien de los conocimientos y capacidades que les ofrecerá la guía virtual de la mencionada técnica.

CAPÍTULO 1
La situación actual un análisis desde la
observación científica

Aprender sea convertido en una problemática a nivel mundial, teniendo como principio que los jóvenes aprenden de una forma monótona, ya que es en los primeros años de estudios donde se solicitaba una base para que los jóvenes puedan desarrollar su nivel cognitivo en los diferentes niveles educativos.

“La mejora de la calidad y el aprendizaje va a desempeñar probablemente un papel más decisivo en el marco de desarrollo mundial después del 2015. Ese cambio es esencial si queremos mejorar las posibilidades de educación de los 250 millones de niños que son incapaces de conocer los recursos tecnológicos, disponen de competencias aritméticas básicas, de los cuales 130 millones están escolarizados”

Aprender y mejorar la calidad de aprendizaje se ha convertido en una problemática a nivel mundial, tornándose como objetivo que los jóvenes aprenden de una forma mecánica, ya que es en los primeros años de estudios donde se solidifica las bases de los estudiantes para mejorar o desarrollar la competencia Tecnológicas en los diferentes niveles educativos.

En la búsqueda de soluciones esta problemática se ha desarrollado sin número de métodos para la aplicación de las técnicas Lúdicas, implementando recursos tecnológicos para mejorar comunicación cognitiva y a la espera de resultados concretos.

Según las estadísticas del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2012) sobre el

nivel cognitivo, muestran que el 27 % de los ecuatorianos no tiene conocimientos sobre los recursos tecnológicos. El hábito de aprender en la ciudad de Guayaquil el 23%, tampoco lo tiene. Según (Diario El Mercurio, 2012) fallas de los estudiantes al dar los exámenes de exoneración o acceso para los programas de becas, provienen de los campos Tecnológicos.

Siendo los recursos tecnológicos como bases fundamentales en la educación, en el Ecuador aún existen problemas de aprendizaje que se presentan en los estudiantes, esto se da por no buscar nuevos métodos de enseñanza.

Sin embargo, en el aspecto de los docentes, existen diferentes factores que inciden en el éxito de su trabajo. Dependerá de la correcta aplicación de las estrategias metodológicas sobre los estudiantes y

actividades lúdicas de la enseñanza, las que comienzan a implementarse en el desarrollo e inculcarse desde pequeño estudiante a muy temprana edad en las unidades educativas.

Educación general básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, por que ayudaran a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social". (p.24)

Es así que las técnicas lúdicas serán de gran utilidad en la educación para desarrollarla en el nivel cognitivo para que los estudiantes aprendan a través del juego creando en ello un aprendizaje significativo, es así necesario incorporarlo como eje presente en todas las actividades a realizarse.

La siguiente información fue proporcionada por las autoridades del plantel quienes hicieron el siguiente resumen:

El plantel abarca los niveles educativos del Primero al Sexto año de Educación Superior en la jornada matutina y vespertina, con una población estudiantil de 367 alumnas mujeres y 400 alumnos varones. Su personal de docentes consta de 32 Maestros, distribuidas en dos jornadas de estudio, la matutina y la vespertina.

Se observó en visitas reiteradas al plantel, la deficiencia del uso de los recursos tecnológicos por parte de los estudiantes. El nivel cognitivo de los estudiantes, marcaban un bajo nivel en un gran porcentaje de ellos. En muchos de los casos los estudiantes manifestaban un interés sobre los nuevos métodos de aprendizaje.

La efervescencia de su actitud, mantenía distraída su concentración para el aprendizaje. El juego era un comportamiento 8 natural evidente durante su permanencia dentro y fuera del salón de clases, donde el aprendizaje estaba en segundo plano, a más de notarse el esfuerzo del docente por mantener el control disciplinario.

La observación realizada, evidencia una problemática en esta área educativa, donde hay presencia de mucha energía, pero de igual manera una falta de interés que es un factor de retraso para el aprendizaje y evolución de los estudiantes del plantel.

El proyecto estará orientado a la búsqueda del origen de la situación por la que atraviesa el estudiante de la unidad educativa Ismael Pérez

Pazmiño, de la ciudad de Guayaquil, donde el conflicto generado por la poca implementación de las técnicas lúdicas, y el desarrollo de procedimientos lúdicos, son manifestados en el bajo rendimiento escolar, en la inquietud, en la poca motivación de aprendizaje.

Las principales razones de este proyecto es ayudar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de ciencias naturales, con el fin de buscar un mejor desempeño académico

En el aspecto profesional indudablemente se va a incrementar en forma considerable el nivel académico y desempeño profesional de los maestros que adopten las técnicas lúdicas en el Ecuador, por mucho tiempo no han sido usadas de la mejor manera ya que aún existen

docentes con métodos de enseñanza tradicionales y poco convencionales.

Al crear la guía virtual multimedia se lograra que el estudiante se interese un poco más en la materia por que se busca diferentes formas de llegar al estudiante con diferentes métodos de enseñanza para una mejor captación de la asignatura.

Como maestros de secundaria conscientes de esta problemática y en base a las experiencias docentes de este nivel se cree conveniente elaborar una guía virtual multimedia acorde a la realidad, y permita dar una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos

Los beneficios del proyecto es tanto para los docentes y los estudiantes ya que obtendrán una guía virtual multimedia donde podrán llevar a los alumnos a los laboratorios y mostrar los diferentes contenidos del libro, donde podrán encontrar texto e imágenes en forma animada la cual nos permitirá una mejor atención de los estudiantes.

CAPITULO 2
Entendimiento de la problemática desde el
análisis de la literature

Se ha podido investigar en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Sistemas Multimedia, no reposa en alguna acta o registro de la facultad una tesis, proyecto con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales, en los estudiantes de Noveno año de Educación Básica, del Colegio Fiscal Mixto Ismael Pérez Pazmiño, Zona 8, Distrito 09D05, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, período lectivo 2018 - 2019, dando como propuesta el Diseño de una Guía Virtual Multimedia.

Cabe indicar que se han podido realizar trabajos con relación a las variables anteriormente expuestas de la investigación, además cabe indicar que en el Colegio Fiscal Mixto Ismael Pérez

Pazmiño, no existe investigación que se refiera a la influencia de las Técnicas de Lúdicas en el desarrollo Cognitivo como ayuda para la unidad educativa

El proyecto que se lograra realizar, tiene como base en una guía virtual multimedia que tendrá partes teóricas del área de Ciencias Naturales con la finalidad de ayudar y mejorar la forma de aprendizaje.

Esta investigación no solo es importante para el aprendizaje, también ayuda al docente en su modo de enseñanza y para que el estudiante pueda captar en una forma entretenida e interactiva a la vez, la cual lo podrá llevar donde sea ya que es un software libre que lo pueda ejecutar en cualquier equipo. a educación secundaria se encuentra empeñada por incursionar de forma gradualmente el uso de las TIC dentro del proceso educativo. Los profesores se

encuentran aquí un espacio en el cual complementar sus enseñanzas y ser de forma copartícipes del aprendizaje de sus alumnos.

Estos procedimientos no podrán darse sin el debido diseño e implementación de la guía virtual multimedia para el proceso de aprendizaje de los alumnos a la vez ser un complemento y un respaldo a la labor del docente.

Dado el entorno que no existe un proyecto similar se ha verificado la necesidad de realizarlo, ya que el problema radica en el interés de los estudiantes y estos en cada clase no captan la información correctamente, la cual los conlleva al desinterés en la asignatura de Ciencias Naturales, por ende surge la necesidad de realizar una guía virtual multimedia ya que será de gran importancia.

Se consultaron varios registros de tesis de otras Universidades y se lograron encontrar temas afines al proyecto investigativo para que así basarse en investigar este tema, tanto así se ve en la necesidad de aprovechar la información necesaria que proveen cada uno como material de consulta y de apoyo.

Autoras: Tustón Iturralde Sonnia, León Ramos Alicia. En la Universidad Técnica de Ambato con el tema: Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela "Gonzalo Abad" perteneciente al Cantón Baños Provincia de Tungurahua.

Las Técnicas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, procedimientos, que ayudan al docente en el proceso de aprendizaje para el desempeño de los estudiante, el uso de nuevas técnicas de aprendizaje logran permitir que los estudiantes aprendan a elaborar por si mismos el conocimiento y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación de técnicas lúdicas de aprendizaje para buscar un aprendizaje, funcional e integral.

Autores: Salazar Arango Edwar, Pilay Tomalá Jenny Maribell. En la Universidad Estatal Península de Santa Elena con el tema: Las técnicas lúdicas interactivas para la enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica "Provincia de Chimborazo", Recinto Clementina, Comuna Manantial de Guangala,

Parroquia Colonche, Cantón Santa Elena,
Provincia de Santa Elena, período lectivo 2014 -
2015.

En ese sentido, debe ser enfocado en hallar las problemáticas probables que permitirán generar el problema planteado, entre las que habrá que considerar las estrategias de enseñanza que se podrán utilizar el educador para que el aprendizaje de sus estudiantes.

Autor: Cabrera Zuleta, Paola Carolina. En la Universidad Técnica del Norte con el tema: Aplicación de técnicas lúdicas alineadas a las inteligencias múltiples para la enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Álamos de la ciudad de Ibarra durante el año 2013-2014.

La investigación realizada tiene como objetivo la elaboración de una guía que contiene diferentes estrategias metodológicas y técnicas lúdicas animadas para lograr motivar a los estudiantes en la evolución de su proceso educativo.

EL ASPECTO LÚDICO DEL E-LEARNING: EL JUEGO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Aquí hace referencia al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) está revolucionando la forma de aprender, enseñar y jugar a las nuevas generaciones y los centros educativos. Podemos enfatizar cómo las personas aprenden gracias al entorno que los rodea, que por los contenidos que estudia o el docente del curso. Este artículo nos propone compartir una manera particular sobre el aspecto

lúdico de la creación de contenidos multimedia para proyectos de educación realizados en modalidades de “e-Learning” (aprendizaje electrónico) y “BlendedLearning” (formato mixto que combina lo mejor del mundo real y del virtual).

MARGUILIS, Lucio (2010). “El Aspecto Lúdico del e-learning; El juego en entornos virtuales de aprendizaje”. [Artículo en línea] Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria (RIDU) Año3-Nº1-Junio2010. El aprendizaje puede tornarse un proceso aburrido, falta de elementos motivadores y emocionales. En la educación a distancia, esta dificultad es mayor, debido a la soledad inicial del alumno frente a la computadora y la dificultad de reemplazar el

aprendizaje cara a cara por el aprendizaje virtual. (Página 3)

A lo largo de este artículo, muestran inicialmente ciertas ideas sobre el aspecto lúdico en el aprendizaje, para luego tratar de encontrar la relación entre el e-learning y el aprendizaje. Por estos motivos, trata de demostrar que el entorno virtual, complementado con el real, constituye una estrategia de aprendizaje en esta modalidad.

El ser humano siempre ha aprendido por medio del juego. Un ejemplo sobresaliente sería en los niños, que comprenden el mundo jugando desde su salida al mundo exterior.

LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA

Este fue un trabajo desarrollado por un grupo de docentes en la universidad Los Libertadores,

ellos asumen que mediante la lúdica el niño aprende, a reconocerse como ser social permitiendo así que conviva directa e indirectamente con la naturaleza. El juego como parte interesante siempre ha sido una necesidad del hombre y socialmente fundamental para el progreso del ser humano, debido a que es una función natural del hombre en la que participa repentinamente; inclusive consideran que los docentes pueden mediar en el aprendizaje eficaz teniendo este instrumento como recurso pedagógico, es también el medio más práctico por el cual exploramos el mundo y el medio en el que vivimos.

Gómez, José Gabriel (2011).

“Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación”. Universidad de Caldas, Colombia. La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el

**desarrollo integral del niño,
principalmente en los primeros años
de vida ya que por este medio no
solo desarrollara su aspecto motriz
sino que además incrementara su
capacidad intelectual social moral y
creativa; así es considerado por el
equipo de investigadores. (Página
10)**

Consideramos dentro de las resoluciones del trabajo que la lúdica ha motivado un gran interés en los docentes para enriquecer el desarrollo social en los alumnos, sobre todo se encuentra una estrategia de vital importancia en el empleo de los procesos lúdicos que mejoran la condición de vida del ser humano a cualquier edad.

TÉCNICAS EN EL DESARROLLO PEDAGÓGICO

Este texto trata del desarrollo de las prácticas pedagógicas a partir de la lúdica como eje del desarrollo pleno de la persona, no solo desde la parte de realización académica sino desde todos los entornos que rodean el diario vivir del ser humano en el mundo, así pues, se perfecciona las prácticas para formar seres integrales. La lúdica es escogida como una propuesta pedagógica, que suministra herramientas modernas al docente, desde la expectativa de la comunicación y el aprendizaje, en otras palabras la lúdica es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante en diferentes ámbitos donde se destaque y desarrolle aptitudes para su total beneficio.

Gómez, José Gabriel (2011).

“Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación”. Universidad de Caldas, Colombia. La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial.(Página 12)

En otras palabras la actividad lúdica es beneficiosa en el ámbito escolar porque pueden mostrar y alcanzar el objetivo del docente a través de un juego para el alumno, de esta manera se alcanza un carácter específico por las

condiciones en que se desarrolla, la actividad docente se relaciona mucho mejor.

LA LÚDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL

El objetivo principal es la prioridad que se da a la lúdica dentro de los espacios de tiempo libre y como experiencia social y cultural, el análisis del profesor Fernando Romero permite un vistazo de la actividad lúdica como experiencia cultural pero que aplica al juego su máxima expresión. El juego como experiencia cultural, es siempre una labor creadora, una experiencia esencial en el tiempo recreación, una forma primordial de vida. En éste caso el niño agrupa objetos, fenómenos externos, los cuales son puestos al servicio de los docentes, marcados con nuevos conceptos.

Gómez, José Gabriel
(2011). “Marco teórico
investigación sobre la
dimensión Lúdica del maestro
en formación”. Universidad
de Caldas, Colombia. Asumir
el juego desde el punto de
vista didáctico, implica que
éste sea utilizado en muchos
casos para manipular y
controlar a los niños, dentro
de ambientes escolares en
los cuales se aprende
jugando; violando de esta
forma la esencia y las
características del juego
como experiencia cultural y
como experiencia ligada a la
vida. (Página 14)

Es decir, la actividad lúdica constituye el impulsador de los diversos planos que forma la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se califica al crecimiento, la obtención de saberes, la estructuración de una personalidad, son particularidades que el niño va adquiriendo, o adjudicando a través del juego y en el proceso del juego.

LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO

Fundamentalmente la lúdica, como concepto y estrato superior, es como expresión de la cultura en una determinada relación de tiempo y espacio. Tal forma es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas demostraciones del arte, del espectáculo y el ingenio de los pueblos, el deseo creador en la

ocupación laboral que lo convierte de simple acción necesaria e interesante proceso creativo, ya que demuestra que la lúdica es primordial para el desarrollo intelectual e integral del ser humano.

Gómez, José Gabriel (2011).

“Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación”. Universidad de Caldas, Colombia. La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo. La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación

**voluntaria del impulso vital generado
por la necesidad. (Página 21)**

Se puede señalar que la lúdica es un sinónimo de juego, es considerada para varias actividades académicas que suelen referenciar en el ámbito educativo, está particularmente por que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas características hacen parte de los factores de la lúdica, sobre algunas consideraciones dadas al papel del juego en el niño.

**LA LÚDICA COMO PROYECTO DE VIDA O
DIMENSIÓN HUMANA**

En este caso sigue retomando varios de los tópicos o referencias dadas en general tanto en las investigaciones como por los conceptos de autores, haciendo énfasis a esa concepción de

lúdica como forma de estar en la vida en términos de disfrute y satisfacción de esta consideración, da una idea distinta a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la enfoca más a una mirada sobre el individuo; sobre esta concepción existen también otros autores e investigaciones que comparten esta noción de lo lúdico.

Gómez, José Gabriel (2011).

“Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación”. Universidad de Caldas, Colombia. En esta relación entre lúdica y proyecto de vida asumen como necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica; atendiendo a su originalidad, tanto desde un punto de vista filogenético como desde su ontogénesis, el juego es un fenómeno holístico, y, por

**tanto, favorecedor de las
dimensiones de lo humano.(Página
25)**

Es decir esto nos lleva a un planteamiento de lo que proporciona un desarrollo personal y social, un crecimiento balanceado. De esta manera de vivir compromete atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los papeles y vivir cada fase de la vida de manera realista, positiva u optimista.

LA ENSEÑANZA DESDE UNA PERSPECTIVA COGNITIVA

En relación con la perspectiva cognitiva, en los propósitos del aprendizaje no sólo se consideran los contenidos específicos sobre

determinado tema sino también la consideración de las técnicas o estrategias que enriquecerán el aprendizaje de tales contenidos. Las decisiones principales del docente con respecto a la práctica de la enseñanza, influyen de un modo evidente sobre el entorno de aprendizaje que se crea en el aula y están centradas, tanto en las pretensiones educativas como en la clasificación y organización de los contenidos, la concepción profunda de aprendizaje y el tiempo que está disponible.

**DEL CARMEN, L.(2011), "Cap.5",
en: El análisis y secuenciación de los
contenidos educativos, Cuadernos
de Educación, N° 21, ICE,
Barcelona.El enfoque cognitivo
supone que los objetivos de una
secuencia de enseñanza, se hallan
definidos por los contenidos que se**

aprenderán y por el nivel de aprendizaje que se pretende lograr.

Por otra parte, las habilidades cognitivas a desarrollar siempre se encuentran en vinculación directa con un contenido específico.(Página 28)

Para concluir sintetizamos, tres etapas del proceso de enseñanza, la primera pretende proyectar al alumno a partir de la búsqueda de conocimientos propios que podrían beneficiar u obstaculizar el aprendizaje, la segunda, la de incitar los conocimientos previos al mostrar los contenidos y, finalmente, estimular la integración y la transmisión de la nueva información ya recibida.

CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS

A medida que transcurre el tiempo cada vez hay más recursos didácticos multimedia que inclusive pueden ser interesante para el docente ya que los puede emplear en sus actividades académicas, si no es entendido en lo que es el ámbito tecnológico al menos debe saber estos criterios básicos que contienen los materiales multimedia.

González (2015) expone:

Los contenidos con aspectos educativos que nos ofrece la red son muchos. Cada vez hay más de las que podemos obtener materiales, o a las que podemos entrar con los alumnos en una determinada asignatura, u ofrecerles con ellas un rato de ocio formativo. (p. 140)

Lo que nos indica el autor es que en la red o mejor conocida como internet nos bombardea de un sin número de materiales multimedia con los que puede usar y ofrecerles a los estudiantes en determinadas asignaturas que les va proveer de momento libre pero a la vez de aprendizaje, además se consideran estos criterios para el análisis de materiales multimedia y digitales:

- **Contenido. Base de datos y tipo de discurso:** Trata sobre la variedad de elementos que en el estudiante adquiere un nuevo significado, cuando establece diferencias entre: género y forma.

□ **Estructura. Interfaz guía e interacción:**

Trata de que el estudiante establezca su punto de vista para que saque su propia conclusión, la finalidad es de generar un recurso interactivo y se familiarice con la interacción textual y social.

□ **Diseño. Estética multimedia y**

multimodalidad: El diseño debe disponer su uso, funcionalidad y la visualización de los contenidos además de tener su elemento estético, donde el estudiante interactúe con otros medios.

□ **Didáctica. Proceso de enseñanza y**

aprendizaje: Trata de cómo entender el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la perspectiva de las herramientas tecnológicas, se evidencia que relación

brinda las aplicaciones multimedia ya sea programa-docente, programa-estudiante, docente-alumno y viceversa, donde se puede hacer un análisis y deducir el aprendizaje educativo

□ **Metodología. Potencialidad del recurso**

en el aula: Se enfoca en cómo hacer que el aprendizaje sea eficaz con la creación de nuevos contenidos, la adquisición de habilidades y la integración de actitudes positivas, esto ayuda a planificar y de saber desde que punto se parte en la educación.

Efectividad en la docencia virtual

Para empezar lo que caracteriza a la educación superior es cuando se utilizan las aulas virtuales en varias de sus asignaturas y esto hace que se desarrolle un proceso de

aprendizaje de calidad, y si se refiere al docente como es un agente fundamental en la preparación de los estudiantes, tanto en conocimientos, valores y su mejoramiento en su área social desde diversos aspectos para que tengan una buena formación.

No obstante se debe dejar claro que la eficacia en la docencia está en un constante proceso, pero en cuanto se refiere el ámbito de la docencia virtual, y para ser realistas esto significa que aún se está desarrollando, de hecho cabe destacar que el entorno presencial no sólo están tratando de asimilar y mejorar su enseñanza además de los elementos prácticos y teóricos que implican en cada una de sus asignaturas.

Barberà (2012) expone:

En el terreno virtual, se aprecian diferentes maneras de realizar dicha valoración y, como apuntamos, no todas ellas presentan un enfoque coincidente. Por ejemplo, en un plano global, se refieren a cuatro ámbitos bien diferenciados: afectivo, cognitivo, comportamental y organizativo. (p. 2)

Sin embargo cuando la transferencia de los conocimientos tiene una relación con los temas y conceptos tanto como los de procedimientos que se hayan aprendido en toda su formación académica, estos deben ser influyentes para haya un cambio positivo de sus objetivos y en el comportamiento que se pueda notar en el estudiante, tanto en el efecto que se genera de la propia docencia.

El estudiante competente en la educación virtual

Vale destacar, que está en proceso de estudio la caracterización y los alcances del procedimiento de aprendizaje del estudiante que emplea las aulas virtuales y las aptitudes específicas que necesita desarrollar para que su aprendizaje sea idóneo, se han realizado estudios en los que empeñado de buscar que semejanzas y que diferencias pueden existir entre el aprendizaje presencial y el aprendizaje virtual.

Muchos de ellos se han dedicado, en parte, a reconocer los aspectos que diferencian entre una enseñanza presencial y la virtual, pero por ahora haciendo énfasis sobre en que se caracteriza y en que interviene este factor en el ámbito virtual el

cual van a disponer que haya ese proceso de aprendizaje del estudiante.

Badia (2012) expone:

Es imprescindible que el estudiante posea las competencias necesarias para poder desarrollar adecuadamente este tipo de actividades de aprendizaje, lo que equivale a saber utilizar estratégicamente las diferentes tecnologías para conseguir, en todos los casos, la consecución de los objetivos propuestos en cada uno de los tipos de tareas. (p. 4)

En definitiva el uso de determinadas TIC en las aulas virtuales puede beneficiar el espacio educativo, ya que puede existir un nexo entre la tecnología y la educación,

entre el docente y el estudiante, y puede crear un ambiente propicio en el cual, el tiempo y los ritmos educativos, se mezclan en el momento de impartir la clase.

Sin embargo, el estudiante debe aprender y darse cuenta de que cambios hay e identificar qué factores son los que puedan afectar a su proceso de aprendizaje, así como también sacar beneficios de los mismos que pueden influir en este proceso y eliminar aquellas otras que generan problemas ya por lo tanto obstruye su aprendizaje.

CAPÍTULO 3

Enfoque de la investigación

En el presente documento informamos la metodología utilizada en el proyecto educativo “Diseño de una guía virtual multimedia con enfoque a aula invertida para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño” del 8vo año de educación básica, ubicada en la Alborada. Dicha investigación se efectuara solo a los estudiantes del periodo lectivo 2014-2015.

“El fin de la educación no es hacer al hombre rudo, por el desdén o el acomodo imposible al país en que ha de vivir, sino prepararlo para vivir bueno y útil en él y sobre todo fomentar los valores” Andino 2011.

La modalidad o procesos que se utilizaron para llevar a cabo dicha investigación en la unidad educativa" del 8vo año de educación básica son

los siguientes: Observación, Investigación de campo, Encuesta.

En el Colegio "Ismael Pérez Pazmiño" en el 8vo año de educación básica, los investigadores Luis Zambrano Villamar, efectuaron su investigación en dicha institución educativa y observaron las falencias en la convivencia estudiantil y también en los docentes de la institución. También la poca utilización de los recursos tecnológicos, impartidas por sus profesores a los estudiantes, por este motivo decidimos elaborar este proyecto educativo.

Este trabajo está enmarcado en la modalidad del proyecto factible con la ayuda de estudios, documentales y de campo los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados.

Mediante la propuesta alternativa de las actividades lúdicas, que están inmersas en el desarrollo del desarrollo cognitivo.

Se utilizaron instrumentos previamente elaborados como las encuestas a los estudiantes y las preguntas de entrevistas a los docentes, esta investigación es de campo por el contacto directo, con el fin de hacer descripciones, intervenciones y evaluaciones críticas, esta es la técnica más adecuada para recolectar información.

“Educar es adiestrar al hombre para hacer un buen uso de su vida, para vivir bien; lo cual quiere decir que es adiestrarse para su propia felicidad”. Antonio Maura

Una vez adquiridos los conocimientos empíricos de las dificultades o falencias que poseía el Colegio Fiscal Mixto "Ismael Pérez Pazmiño" del 8vo, decidimos efectuar la respectiva

investigación científica y a realizar las respectivas encuestas y entrevistas para así poder tener evidencias sobre el problema que existe. La institución no posee herramientas de enseñanzas interactivas pero al contrario cuenta con laboratorio de computación y equipo audiovisuales

Así mismo se puede afirmar que es bibliográfica por los resultados de las consultas de revistas, web, libros, material especializado propios del tema en estudio, la misma que servirá para recolectar información que sustenta las fases teóricas que nos permitió obtener datos originales.

Este tipo de investigación es fundamental ya que se podrá revisar cualquier material escrito y nos va a proporcionar un conocimiento sobre otras investigaciones o teorías que existen para cuando se emprenda la investigación.

Rivas (2012) expresa:

La investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. (p. 14)

Es un procedimiento mediante la recolección principalmente está basada en la observación de los comportamientos que hay en el entorno a investigar ya sea por medio de preguntas o respuestas abiertas y consecutivamente se hará una interpretación de lo que puede significar.

Balcázar (2013) expone:

La investigación cualitativa requiere que los investigadores realicen esfuerzo de comprensión de la información recolectada, que permita capturar su esencia a través del diálogo, para arribar a la interpretación del sentido de lo que las personas, en lo individual y en lo colectivo, comunican al investigador. (p.7)

En Ecuador en la ciudad del Guayas provincia de Guayaquil se escogió a la población del Colegio Fiscal Mixto "Ismael Pérez Pazmiño" ubicada al norte de Guayaquil ya que se pudo observar la poca convivencia de los estudiantes y profesores de la institución Cabe recalcar que para desarrollar este proyecto educativo se va a tomar en cuenta solo a los profesores, estudiantes

del 8vo año de educación básica del periodo 2018 – 2019.

- 2 profesores
- 42 estudiantes: 19 hombres y 23 mujeres
- 42 padres de familia.

La muestra que se ha seleccionado de la población bajo investigación será de tipo selectiva ya que se escogió a aquellas personas que conforman el 8vo año de educación básica del periodo lectivo 2018 – 2019 de colegio Fiscal Mixto "Ismael Pérez Pazmiño", esta será la muestra a utilizarse en el estudio de investigación.

Arias (2012) expone:

La muestra es un subconjunto representativo y fino que se extrae de la población accesible, por eso cuando por diversas razones resulta imposible abarcar la totalidad de los

elementos que conforman la población accesible, se recurre a la selección de una muestra. (p. 83)

El muestreo que va a efectuar el investigador es la entrevista a todos los miembros de una población pero es imposible realizarlo debido a problemas de tiempo, recursos y esfuerzo.

En el ámbito de la metodología se utilizará el método empírico basado en la observación, al momento de establecer un diagnóstico previo mediante una recolección de información entre el componente humano involucrado en la investigación. Dentro de los métodos teóricos se utilizará el método inductivo – deductivo y analítico – sintético para construir el marco referencial y el marco teórico de la investigación.

El método inductivo tendrá una participación activa en el momento de reunir las experiencias previas que nos llevan a deducir el resultado global. Está relacionado con el aprendizaje por descubrimiento ya que de alguna manera al alumno se le induce a que descubra a partir de particularidades a las generalidades.

Para poder tener constancia de los problemas que suceden en la institución educativa "Colegio Fiscal Mixto "Ismael Pérez Pazmiño"", decidí tener evidencias físicas las cuales me dieron resultados de cómo se encuentra la mencionada institución en el bajo desarrollo cognitivo de los estudiantes. Los instrumentos que decidí a utilizar para llevar a cabo este proyecto educativo fueron los siguientes:

- Encuestas (Estudiantes)
- Entrevista (Profesor)

“La primera condición para enseñar correctamente, es que el maestro sepa bien la materia, lo cual significa, en realidad, que tiene que continuar aprendiéndola siempre.

Las encuestas fueron realizadas a los Estudiantes para así poder tener una idea de lo que piensan sobre la educación en la institución, dichas encuestas sirvieron de manera muy útil para tener un conocimiento amplio de los inconvenientes que se encuentran en la institución y poder tomar buenas decisiones para así obtener un óptimo desempeño de los profesores en sus procesos educativos y por consecuencia los estudiantes mejoren su desarrollo cognitivo. La segunda condición, es que nuestro tema debe gustarle. Estas dos condiciones están unidas, porque es casi imposible continuar aprendiendo algo, año tras año, si no se siente por ello un interés espontáneo”.

La entrevista fue dirigida al profesor de la institución educativa Colegio Fiscal Mixto "Ismael Pérez Pazmiño", del noveno año, para que él nos responda las siguientes interrogantes del porqué de las falencias estudiantiles o las falencias de los profesionales en la educación y que se puede hacer para mejorar la educación en la mencionada institución educativa.

Análisis e Interpretación de datos

Los estudiantes consideran totalmente motivadora una guía virtual multimedia la cual ayudaría a mejorar la calidad de enseñanza en la institución. Los estudiantes consideran que las técnicas lúdicas si ayudarían a mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes en el proceso de

aprendizaje. Los estudiantes consideran que la guía virtual multimedia ayudaría mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes, ya que la institución no cuenta con ninguna guía virtual de aprendizaje.

Los estudiantes consideran que los juegos de preguntas son de su agrado. Los estudiantes consideran que se aprende más observando a estar leyendo la asignatura, ya que el desinterés de los estudiante es reflejado en sus notas. Los estudiantes consideran que los docentes no emplean los recursos tecnológicos necesarios.

Los estudiantes consideran que la guía virtual multimedia este basada en el libro de ciencias naturales ya que así se podrán auto ayudar. Los estudiantes consideran que los docentes deben ser actualizados en el uso de la tecnología para mejorar y innovar a los estudiantes..

Los estudiantes consideran que el colegio Fiscal Mixto Ismael Pérez Pazmiño necesita de una guía virtual multimedia. Como conclusiones podemos indicar que estudiantes consideran que sería motivadora una guía virtual multimedia para mejorar el nivel cognitivo.

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- 1.- Los maestros de la institución en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.
- 2.- Los maestros de la unidad educativa limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del estudiante mediante las técnicas lúdicas.
- 3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmar que existe deficiencia en las nociones

Lúdicas, debido a que no está vinculado el juego y las actividades de aprendizaje del estudiante.

4.- A pesar de tener conocimientos sobre las técnicas lúdicas, los maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los estudiantes su expresión creativa y corporal.

5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel cognitivo y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.

6.- La propuesta de una guía virtual multimedia, hará que el docente desarrolle por completo el aprendizaje en los estudiantes.

Luego de haber establecido las conclusiones, se puede hacer las siguientes recomendaciones:

1.- Hacer un seguimiento sistemático y progresivo durante el año escolar a todas las actividades

lúdicas para lograr mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes.

2.- Debe existir capacitaciones continuas para el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes.

3.- Establecer múltiples actividades lúdicas que favorecen el desarrollo del aprendizaje de las funciones básicas.

4.- Poner en práctica las actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje permitiendo al estudiante dar rienda suelta a su imaginación y creatividad.

5.- Elaborar guías virtual multimedia adecuado para que el juego sea útil, creativo, llamativo, manejable y apropiado para desarrollar el nivel cognitivo.

6.- Utilizar la guiar virtual multimedia como un medio de orientación y ayuda para que los

docentes y apliquen adecuadamente las diversas técnicas lúdicas que permitan afianzar y reforzar el trabajo dentro y fuera del aula.

Bibliografía

Garza Ibarra, Martha Elena. (2014). Impacto de la implementación de una estrategia lúdica para conceptualizar nomenclatura de compuestos orgánicos en estudiantes de educación media superior. Maestría thesis, Universidad Autónoma de Nuevo León. (p. 17)

Patricia Laffaurie. (2016). Propuesta para establecer un centro integral para el cuidado, desarrollo y aprendizaje infantil. (p.15)

Mario Alonso Monsalve Márquez. (2016). la lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria Los Libertadores (p. 9).

Jiménez Vélez Carlos Alberto. (2016). La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y

hermenéutica del juego. Bogotá-Colombia: Cooperativa editorial magisterio. (p. 120).

Martha Ruth Cepeda Ramírez. (2016). Revista Internacional Magisterio No. 76. Experiencias dinámicas en la escuela. El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. (p. 23).

José Daza. (2013). La dimensión lúdica en la vida del ser humano, competencia lúdica. Medellín. Una reflexión epistemológica sobre el conocimiento de la lúdica. Bogotá. (p.13).

Carolina Clérici. (2012). El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior. Diálogos Pedagógicos. Año X, N° 19, abril 2012. (p. 136-140).

Aguilar, J. P. (2012) Técnicas lúdicas. Obtenido de iesordono segundo. centros. educa: http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf. (p. 477-517).

Escobar Rodríguez (2015), Claudia Beatriz. Grupo A Curso de Formación Pedagógico Para Profesionales. (p. 15-23).

Avendaño C., W., & Parada-Trujillo, A. (2012). El mapa cognitivo en los procesos de evaluación del aprendizaje. Investigación & Desarrollo, 20 (2), (p. 334-365).

Bransford Y Vye. (2012) "Una perspectiva sobre la investigación cognitiva y sus implicaciones para la enseñanza". En Curriculum y cognición. Resnick y Klopfnér. Aique. Buenos Aires. (p.34).

Rottemberg, Anijovich, (2012) "Cap. 1 La enseñanza y sus enfoques" en: Estrategia de enseñanza y diseño de unidades de aprendizaje, Universidad Nacional de Quilmas (Carpeta de Trabajo)

Cabero Almenara Julio / Román Graván Pedro. (2013). [Aplicaciones De La Perspectiva Cognitiva En La Enseñanza..] Acción pedagógica, N° 14 (p. 6-16).

González García, J. (2015). Criterios para el diseño de materiales multimedia educativos. Interamerican Journal of Psychology, 49 (2), (p.139-152).

Barberà Gregori, Elena; Badia Garganté, Antoni. (2012). «El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior» [artículo en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC) (vol. 2, nº 2). (p. 1-12).

Cazau, P. (2011). Evolución de las relaciones entre la epistemología y la metodología de la investigación. Paradigmas, 3, (p. 109-126).

Urteaga Regal. (2016). Filosofía y axiología: primeras anotaciones para una justificación de la axiología jurídica. *IusInkarri*, (p. 261-280).

Hernández Prado, José. (2015). El antropocentrismo sociológico: La sociología como una ciencia no sólo humana. *Sociológica (México)*, 30(84), (p. 207-227).

Calduch Cervera, Rafael. (2012). Métodos y Técnicas de Investigación en Relaciones Internacionales - Curso de Doctorado. Universidad Complutense de Madrid. (p. 197).

Rivas Galarreta, E. (2012). La investigación bibliográfica y los textos académicos. En U. P. Orrego (Ed.), *Metodología de la investigación bibliográfica* (p. 11-14). Trujillo.

Balcázar Nava, P., González-Arratia López-Fuentes, N. I., Gurrola

Peña, G. M., & Moysén Chimal, A. (2013).
Investigación cualitativa (p. 7).

Binda, Nadia Ugalde; Balbastre-Benavent,
Francisco. (2013). Investigación cuantitativa e
investigación cualitativa: buscando las ventajas
de las diferentes metodologías de investigación.
Revista de Ciencias económicas, vol. 31, no 2, (p.
179-187).

Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación.
Introducción a la metodología científica. 5ta.
Fidias G. Arias Odón. (p. 10- 183)

Abreu, J. L. (2014). El Método de la
Investigación Research

Method. Daena: International Journal of Good
Conscience, 9(3), 195-204.

ISBN: 978-9942-760-69-2



compAs
Grupo de capacitación e investigación pedagógica