

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN
DE JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU
APLICACIÓN EN ACTIVIDADES
LÚDICAS ORIENTADAS AL
APRENDIZAJE DE LA MATERIA
DE COMPUTACIÓN INICIAL

MUÑOZ CAIZA ANGEL EMILIO

Contenido

DEDICATORIA	5
RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
PRESENTACIÓN.....	10
PROBLEMA.....	11
IMPORTANCIA.....	16
1. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO (Juegos Didácticos)	21
1.1. REQUISITOS.....	21
1.2. INSTALACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	22
1.3. DESCARGA Y COPIA DE ARCHIVOS.....	24
1.4. EJECUTAR EL INSTALADOR DEL SOFTWARE EDUCATIVO	25
1.5. ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	26
2. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS- ITES “HUALCOPO DUCHICELA”	27
1. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS- ITES “HUALCOPO DUCHICELA”.....	27
1.1. ACCESO A LA PANTALLA PRINCIPAL	30
1.2. LA INTERFAZ DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	30
1.3. DENTRO DE UNOS DE LOS JUEGOS.....	33
2. LOS PANELES DE UTILIDADES	33
2.1. PANEL DE AUDIO.....	33
2.2. PANEL DE NAVEGACIÓN.....	34
3. MODULO DE INFORMACIÓN	35
3.1. LA AYUDA	35
3.2. RESULTADOS OBTENIDOS	36
3.3. ZOOM DE PANTALLA.....	37
4. UNIDADES DE LOS CONTENIDOS DE LOS MATERIALES	37
4.1. LOS RECURSOS.....	38
5. UNIDADES Y JUEGOS DEL SOFTWARE EDUCATIVO.....	38
5.1. PRIMERA UNIDAD (Computadoras)	38

5.2.	SEGUNDA UNIDAD (Digistología).....	49
5.3.	TERCERA UNIDAD (Windows XP).....	55
5.4.	CUARTA UNIDAD (Word 2007).....	58
6.	INFORMACIÓN SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS	63
	DECLARACIÓN	64

Diseño y creación por: Angel Emilio Muñoz Caiza
0603363367

Revisión: Universidad Nacional de Chimborazo



Contenido comunicacional: UE “Hualcopo Duchicela”



El presente libro está basado en la información similar a la documentación de alumnos disponibles en el centro de cómputo del Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, de la parroquia Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, además recoge las experiencias de trabajo que he realizado este software educativo.

Este manual se distribuye bajo la licencia de documento libre de GNU, sin restricciones adicionales.

Es libre de copiar, distribuir y modificar, siempre y cuando cite al autor, para conocer más sobre este texto según los términos de esta licencia. El texto completo de la licencia puede consultarse en la URL

<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.es.html>

angelmuez20@gmail.com

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dirigido con mucho amor y gratitud a mí querida madre, ya que es la luz de mi existir y de mis triunfos, con su amor me guía por el largo sendero de mi vida.

Gracias a la vida que me brinda el todo poderoso, puedo recorrer el camino del bien, por ello dedico mi trabajo de investigación a toda mi familia Muñoz.

De igual forma a mi hermanos/as por compartir momentos de alegría, tristezas a veces de peleas, pese a todo me motivan minuto a minuto para lograr mis objetivos.

Ángel Emilio Muñoz Caiza

RESUMEN

El presente trabajo investigativo, demuestra aspectos importantes a cerca de los avances tecnológicos en materia educativa, de la sociedad del conocimiento, del uso de un software educativo, que a través de este medio ayudan, a la labor educativo, como son los juegos didácticos, que es una herramienta interactiva que tienen múltiples ventajas para los procesos de enseñanza aprendizaje. Su utilización y aplicación ha estado enmarcada mayormente en grandes universidades generalmente de países desarrollados como EE.UU y España por ejemplo, sin embargo en nuestro país han ido ingresando en forma lenta al igual que otras herramientas. Nuestra Educación Intercultural, la cual reconoce que la enseñanza tradicional debe cambiarse con el uso de Software Educativo. Una educación educativa con dominio de la metodología de juegos didácticos, así como su utilización práctica, imaginación y descubrimiento son bases imprescindibles para un excelente proceso de enseñanza aprendizaje, logrando entregar a la sociedad estudiantes aptos para afrontar los nuevos retos que se presenten y docentes identificados con la institución, que más allá de que enseñen estén seguros de que han aplicado las herramientas correctas para lograr su objetivo. Para el desarrollo del proyecto de tesis se escogió, a los alumnos del ITES “Hualcopo Duchicela”, de la Parroquia Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. Donde el estudio de factibilidad determino la necesidad de integrar la tecnología en el proceso educativo, razón por lo cual se implementó un software educativo, utilizando el software libre lim EdiLIM v3.26 la versión estable, luego se creó juegos didácticos destinado a los alumnos de octavos de años de educación básica. Después se procedió a la recolección de los resultados obtenidos con aquella innovación en las aulas, las mismas que fueron interpretadas mediante gráficos estadísticos, a fin de analizar los procesos involucrados, tales como la efectividad de la metodología, de las tutorías de computación inicial imprentadas en actividades lúdicas y de las competencias que necesitan los alumnos para su aprendizaje, los cuales permiten comprobar la hipótesis planteada en el proyecto de investigación.

INTRODUCCIÓN

La presente proporciona la información necesaria para buscar nuevas alternativas de transformación social, en el campo educativo, consecuentemente para Diseñar e implementar los juegos didácticos y su aplicación en actividades lúdicas orientadas al aprendizaje de la materia de computación inicial, que es un elemento para el crecimiento educativo.

Este proyecto de investigación es un paradigma de cambio, a los alumnos de los octavos años de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Hualcopo Duchicela” de la parroquia Columbe, cantón Colta, Provincia de Chimborazo, sin embargo para hacer efectiva mi aspiración se requirió de la participación activa de todos actores del Instituto y padres de familia.

Minuciosamente para conocer el problema y así mismo dar algunas soluciones a la misma para Diseñar e implementar los juegos didácticos y su aplicación en actividades lúdicas orientadas al aprendizaje de la materia de computación inicial, en los octavos años de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Hualcopo Duchicela” de la parroquia Columbe, cantón Colta, Provincia de Chimborazo.

La investigación relaciona al Diseño e implementación de los juegos didácticos y su aplicación en actividades lúdicas orientadas al aprendizaje de la materia de computación inicial, se debe tener la convicción de que la institución debe ser un espacio movilizador de la capacidad intelectual, de la

creatividad y del sentido innovador de sus conocimientos generados en el medio social en que se halla.

Promover la utilización de este software educativo en el ITES “Hualcopo Duchicela” es una herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica. Orientadora del “Saber Saber” y del “Saber Hacer”, con el objetivo de contribuir con el mejoramiento de la calidad de educación que permitirá al estudiante mediante comprensión de los códigos de nuevas tecnologías de la información, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad y consientes de que el conocimiento aquí y ahora, es dinamizador del crecimiento y esta herramienta es fundamental para el cambio y la transformación social.

Permitirá elevar los niveles de enseñanza cuyos resultados serán motivo de aprendizaje por parte de todos los docentes del UE “Hualcopo Duchicela” de la Parroquia Columbe, cantón Colta, Provincia de Chimborazo, conocimientos que orientan a buscar cambios en la enseñanza aprendizaje.

PRESENTACIÓN

El presente recoge resultados de la implementación e inclusión de las tecnologías en las instituciones educativas de todos los niveles y modalidades de estudio. En este contexto la Universidad Nacional de Chimborazo, como una institución vinculada a los sectores sociales e instituciones del nivel medio, desarrolla proyectos a través de sus estudiantes.

En este documento brinda tips para el soporte y asistencia técnico de los administradores del las Actividades Lúdicas del UE “Hualcopo Duchicela”, de la parroquia Columbe, cantón Colta, Provincia de Chimborazo- Ecuador, implementado por Angel Emilio Muñoz Caiza, con la finalidad de innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, apoyándose con Actividades Lúdicas (Juegos Didácticos).

Para el efecto se ha desarrollado ha utilizado, software educativo para el aprendizaje de la materia de Computación inicial, bajo el paradigma de educación social constructivista (Juegos Didácticos).